

Alba Marín Carrillo

Tesis Doctoral

LA EVOLUCIÓN DEL DOCUMENTAL AUDIOVISUAL

DE LOS FORMATOS INTERACTIVOS
A LAS EXPERIENCIAS INMERSIVAS

Directores:

Dr. Fernando Contreras Medina

Dr. Jacques Ibanez Bueno

Sevilla / Chambéry

2019





THÈSE

Pour obtenir le grade de

DOCTEUR DE LA COMMUNAUTE UNIVERSITE GRENOBLE ALPES

préparée dans le cadre d'une cotutelle entre la Communauté Université Grenoble Alpes et l'Université de Séville

Spécialité: Sciences de l'information et de la Communication

Arrêté ministériel: le 6 janvier 2005 – 25 mai 2016

Présentée par

Alba M^a MARÍN CARRILLO

Thèse codirigée par **Jacques Ibanez Bueno** et **Fernando Contreras Medina**
préparée au sein des **Laboratoires LLSETI (FR)** et **Tecnología, Arte, Documentación y Comunicación (ES)**

Dans les **Écoles Doctorales LLSH** et **EIDUS**

L'evolution du documentaire audiovisuel Des formats interactifs aux expériences immersives

RAPPORTEURS INTERNATIONAUX:

M. José GOMES PINTO

Professeur des Universités, Universidade Lusófona
Rapporteur

M. Pedro ANDRADE

Chercheur, Assimilé à Professeur des Universités, Universidade Nova de Lisboa. Rapporteur





TESIS DE DOCTORADO

Preparada en el marco de una cotutela internacional entre la Universidad de Sevilla y la Comunidad Universidad Grenoble Alpes

Especialidad: Ciencias de la Información y de la Comunicación. Línea Periodismo

Presentada por:

Alba M^a MARÍN CARRILLO

LA EVOLUCIÓN DEL DOCUMENTAL AUDIOVISUAL DE LOS FORMATOS INTERACTIVOS A LAS EXPERIENCIAS INMERSIVAS

Codirigida por **Fernando Contreras Medina** y **Jacquez Ibanez Bueno**

Laboratorios: Tecnología, Arte, Documentación y Comunicación (ES) y LLSETI (FR)

Departamentos: Periodismo I (US) y Comunicación Hipermedia (USMB)

Sevilla / Chambéry

2019

INFORMADORES INTERNACIONALES

Dr. José GOMES PINTO (Informador) Universidade Lusófona

Dr. Pedro ANDRADE (Informador) Universidade Nova de Lisboa

A mis padres

Resumen

La concepción del documental ha cambiado, así como las posibilidades de creación de relatos de no ficción y las formas asociadas a las técnicas. En este contexto, estamos interesados en la práctica documental y en la influencia de las herramientas como la realidad virtual y la realidad aumentada, la utilización de aplicaciones móviles y el desarrollo de las obras web.

Defendemos la tesis de que la tecnología influye en las formas de representación del documental y ha provocado la evolución de las narrativas, que deben ser repensadas en su contexto de creación. Esto supone que la investigación sobre las producciones de no ficción basadas en el medio digital necesita un marco abierto e interdisciplinar que pueda abarcar su complejidad. Gracias al carácter internacional que el convenio de co-tutela aporta a este trabajo, los métodos visuales se insertan en una investigación en el marco de los estudios visuales. Todo ello configura el enfoque epistemológico del presente trabajo.

Hemos optado por una metodología visual con el objetivo de analizar la contribución de las tecnologías digitales a las cualidades comunicativas del documental. Nos basamos en tres casos de estudio en los que aplicamos un método propio. Es un método compuesto en el que incluimos la creación de una pieza audiovisual interactiva. Todo ello se complementa finalmente con el análisis de una muestra de documentales seleccionados.

Los resultados del trabajo nos que la evolución del documental, en paralelo al avance de la tecnología, pone al espectador en el centro del relato. El documental pasa a ser una experiencia multisensorial creada para un consumo individual en el que el usuario adquiere un rol central.

Résumé

La conception du documentaire a changé et, avec cela, les possibilités de créer des histoires non-fictives et les formes associées aux techniques. Dans ce contexte, nous nous intéressons à la pratique documentaire et à l'influence d'outils et de dispositifs tels que la réalité virtuelle et la réalité augmentée, l'utilisation d'applications mobiles et le développement de travaux web.

Nous défendons la thèse selon laquelle la technologie influence les formes de représentation du documentaire et a provoqué l'évolution des formes narratives qui doivent être repensées dans leur contexte de création. Cela signifie que la recherche de productions documentaires reposant sur des supports numériques a besoin d'un cadre ouvert et interdisciplinaire pouvant couvrir leur complexité. Grâce au caractère international que l'accord de cotutelle contribue à ce travail, des méthodes visuelles sont insérées dans une enquête dans le cadre d'études visuelles. Tout cela façonne l'approche épistémologique du présent travail.

Afin d'analyser l'apport des techniques numériques aux qualités communicatives du documentaire et de connaître l'évolution des formes de représentation, nous avons choisi une méthodologie visuelle. Nous nous appuyons sur trois études de cas dans lesquelles nous appliquons notre propre méthodologie, qui inclut la création d'une pièce audiovisuelle interactive. Tout cela est finalement complété par l'analyse d'un échantillon de documentaires sélectionnés.

Les résultats du travail nous montrent en quoi l'évolution du documentaire, parallèlement à l'évolution de la technologie, place le spectateur au centre de l'histoire. Le documentaire devient une expérience multi-sensorielle créée pour une consommation individuelle dans laquelle l'utilisateur acquiert un rôle central.

Abstract

The conception of the documentary has changed, as well as the possibilities of creating fiction narratives and the forms associated with the techniques. In this context, we are interested in documentary practice and the influence of tools and devices such as virtual reality and augmented reality, the use of mobile applications and the development of web works on the web.

We defend the thesis that technology influences the forms of representation of the documentary and has led to the evolution of narrative forms that must be rethought in their context of creation. This means that research on non-fiction productions based on the digital medium needs an open and interdisciplinary framework that can encompass its complexity. Thanks to the international character that the co-tutelage agreement contributes to this work, visual methods are inserted in a research within the framework of visual studies. All this shapes the epistemological approach of this work.

We have opted for a visual methodology with the objective of analyzing the contribution of digital technologies to the communicative qualities of the documentary and of knowing the evolution of the forms of representation. We rely on three case studies in which we apply our own method. It is a composite method in which we include the creation of an interactive audiovisual piece. All this is complemented finally with the analysis of a sample of selected documentaries.

The results of the work tell us how the evolution of the documentary, in parallel with the advancement of technology, puts the viewer at the center of the story. The documentary becomes a multisensory experience created for an individual consumption in which the user acquires a central role.

Agradecimientos

Este trabajo en cotutela internacional es el resultado de una investigación, pero también lo es del apoyo y la colaboración de muchas personas que merecen mi agradecimiento.

En primer lugar, agradezco a mis dos directores de tesis, el Dr. Fernando Contreras Medina y el Dr. Jacques Ibanez Bueno, por su inmejorable labor, por la libertad con la que me han permitido realizar la investigación y por haberme dado la oportunidad de hacer un trabajo internacional. A Fernando por haberme guiado desde que comencé a interesarme la investigación; por haberme aconsejado, ayudado, y motivado a lo largo de todo el proceso. A Jacques por acogerme en su universidad, por tutelar mi aventura francesa, por no permitirme alejarme demasiado de mis objetivos y por apoyar mi entrada profesional en el mundo académico.

Sin duda, muchísimas gracias a las personas que me han permitido trabajar con ellos y convertir su obra en estudios de caso; especialmente a Mario, a Tania y a Natanaël. Es evidente que la investigación no hubiera salido adelante sin su aprobación y colaboración desinteresada.

Gracias:

A los profesores del Departamento de Comunicación e Hipermedia de la Universidad Savoie Mont Blanc por haberme acogido desde el

principio como una más del equipo, por enseñarme, por hacer el esfuerzo de entenderme, por animarme y acompañarme con paciencia en mi primera etapa como profesora-investigadora: Ghislaine Ghabert, Marc Veyrat, Carle Brandon, Didier Grappe et Gaëtan Le Coarer.

A los miembros de la comisión del doctorado en comunicación y a los coordinadores del programa en Sevilla, especialmente a Carmen Espejo. No han sido pocas ni fáciles de resolver las complicaciones administrativas, temporales y financieras derivadas de la cotutela.

A la Universidad de Sevilla y el III Plan Propio de Docencia, al programa Erasmus y a la Embajada de Francia en España, la CPU, la CRUE y MENESER por el apoyo financiero a la movilidad.

A mis amigos y amigas. Los de siempre, que siguen a mi lado después de volverme casi invisible en estos años. A mis amigos de carrera, por tanto y por lo que queda. Y a los que me han acompañado especialmente en esta última etapa, que han compartido mi ilusión y frustración a partes iguales y me han ayudado con las traducciones.

A los miembros del jurado e informadores por su presencia y su trabajo.

Gracias a mis padres y a mi hermano por su apoyo incondicional en todos los aspectos y en todos los momentos.

Y gracias a Lin, por todo.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	17
1.1. Introducción general	17
1.2. Carácter internacional: desarrollo de una tesis doctoral en co-tutela entre Francia y España	20
1.3. Planteamiento de la investigación	23
1.3.1. Objeto de estudio y justificación	23
1.3.2. Preguntas de investigación e hipótesis de trabajo.....	25
1.3.3. Objetivos de la investigación.....	26
1.4. Estructura de la tesis	28
2. EL DOCUMENTAL DESDE LOS ESTUDIOS VISUALES	33
2.1. Introducción a los estudios visuales.....	33
2.2. La mirada construida y la mirada que construye	35
2.3. El lugar de la imagen y la pérdida de autonomía del arte.....	40
2.4. La visualidad como aspecto cotidiano de la posmodernidad	42
2.4.1. La crisis de la representación y su influencia en el documental	44
2.5. Productos post-	49
3. PROPUESTA DE UN MODELO METODOLÓGICO VISUAL	55
3.1. Interdependencia entre las disciplinas.....	55
3.2. Métodos visuales en comunicación: investigar la comunicación con herramientas visuales	57
3.2.1. Sobre el objeto de estudio. Antropología de medios de comunicación	59
3.2.2 Antropología visual y el uso del vídeo como herramienta de investigación	62
3.3. Propuesta de una metodología interdisciplinar: diseño de un método audiovisual interactivo aplicado al estudio de casos.....	71
3.3.1. Análisis visual.....	74
3.3.2. Videografía en el estudio de casos.....	76
3.3.3. Entrevistas en profundidad	77

3.3.4.	Aplicación de la videografía a los estudios de caso: el audiovisual como instrumento metodológico.....	84
3.3.5.	Aplicación de la videografía a los estudios de caso: el audiovisual como creación y exposición de los resultados de investigación	96
3.3.6.	Registro, revisión y análisis del material filmado	99
4.	ORIGEN Y EVOLUCIÓN DE UN GÉNERO HÍBRIDO: EL DOCUMENTAL	106
4.1.	Introducción	106
4.2.	La problemática de la representación de la realidad.....	107
4.3.	Los orígenes: el documental y el periodismo cinematográfico.....	113
4.4.	Documental social, comprometido y de intervención	119
4.4.1.	Dziga Vertov y el Cine-ojo.	120
4.4.2.	Jean Vigo y el compromiso social.....	123
4.4.3.	John Grierson y Paul Rotha. <i>La Escuela Documental Británica</i> :.....	125
4.4.4.	Workers Film and Photo League	127
4.4.5.	Joris Ivens y la Frontier Films.....	128
4.5.	La entrada del vídeo como punto de inflexión: experimentación y conrainformación en el audiovisual.	130
4.6.	La aparición de la televisión y el desarrollo del documental periodístico	133
4.7.	El tratamiento creativo de la realidad.....	143
5.	ANÁLISIS	152
5.1.	Análisis visual desde una perspectiva antropológica.....	152
5.2.	Análisis de la representación y de la narración.....	156
5.3.	Modelo de análisis propio.....	163
5.4.	Análisis visual de una muestra como método complementario.....	172
5.4.1.	Justificación de la selección.....	173
5.4.2.	Delimitación temporal de la muestra.....	174
5.4.3.	Descripción de la muestra y tabla resumen	176
6.	ESTUDIOS DE CASO: DOCUMENTALES EN PROCESO DE CREACIÓN.....	179
6.1.	Aplicación del método a los estudios de caso.....	179
6.1.1.	Justificación de la elección y limitaciones	180

6.1.2.	Esquemas de la aplicación del método en cada caso	182
6.2.	Notas sobre los estudios de caso y resumen de resultados.	183
6.3.	Resultados de los estudios de caso	191
7.	INTRODUCCIÓN A LAS NUEVAS CUALIDADES DE LA REPRESENTACIÓN EN EL DOCUMENTAL.....	195
7.1.	Introducción	195
7.2.	Expansión, fragmentación y apropiación del relato documental	196
7.2.1.	El universo de la narrativa transmedia.....	198
7.2.2.	Propuesta propia de una tipificación de las formas de expansión del relato documental.....	207
7.2.3.	Espacio de convergencia: necesidad de unidad	222
7.2.4.	Fragmentación del relato	225
7.3.	Redefinición del tiempo y espacio: presencia y experiencia en el documental. ..	229
7.4.	Conexiones entre la tecnología y la representación. Estrategias de inclusión del espectador	237
7.4.1.	Estrategias de inclusión del espectador	241
8.	ESTUDIO DEL CASO <i>LA PRIMAVERA ROSA</i>.....	246
8.1.	La expansión de La Primavera Rosa: un proyecto en constante evolución	247
8.2.	Método de trabajo del documental La Primavera Rosa	251
8.3.	La construcción de la representación en La Primavera Rosa	253
8.4.	Tratamiento de la realidad en La Primavera Rosa	255
9.	INTERACTIVIDAD: LA BASE DE LA CREACIÓN.....	259
9.1.	Documental Interactivo: el subgénero por excelencia	259
9.2.	La interactividad desde un enfoque tecnológico	268
9.3.	Modos de interactividad en el documental digital	276
9.4.	Tabla resumen de la clasificación del documental interactivo	286
9.5.	Punto de inflexión: la apertura de la obra al espectador.....	289
9.6.	Representación de la realidad en un medio interactivo: casos paradigmáticos... 294	
9.6.1.	La interactividad como recurso para la personalización del relato audiovisual: Do Not Track (Gaylor, 2015)	299
9.6.2.	La experimentación del relato interactivo: Webdocumental Guerra a la mentira (César Peña y Marcos Martín, 2017).....	305

La evolución del documental audiovisual: de los formatos interactivos a las experiencias inmersivas

10.LA CO-REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD: PARTICIPACIÓN Y CONSTRUCCIÓN EN RED	312
10.1. Aclaraciones sobre terminología y conceptos asociados.....	312
10.2. Primeras experiencias de documental participativo.....	321
10.3. Modelos de documental participativo según el sujeto de la participación	328
10.3.1. La inclusión del documentalista en la representación	330
como modelo del documental participativo: Bill Nichols.....	330
10.3.2. Jean Rouch: de la intervención del documentalista a la participación del sujeto representado.	334
10.3.3. El espectador como participante y <i>The living documentary</i> (Gaudenzi, 2013). 336	
10.4. Documental co-construido en red como documental digital participativo	340
10.4.1. Propuesta propia: niveles de participación del usuario y el sujeto de la representación.....	340
10.4.2. Documental <i>Proyecto Quipu</i> como ejemplo de participación primaria....	348
10.4.3. Documental <i>Question Bridge</i> . Otro ejemplo de participación primaria ...	354
10.5. De la representación a la acción. La noción de la represent-acción	358
11.ESTUDIO DEL CASO: LOS DOCUMENTALES SERIADOS <i>LAS SINSOMBREROY OCULTAS E IMPECABLES</i>.	366
11.1. Descripción del proyecto documental Las Sinsombrero.....	366
11.2. El Webdocumental	370
11.3. Exploración e importancia del archivo	373
11.4. Redes sociales y espacio participativo.	376
12.DE LA VISUALIZACIÓN A LA EXPERIMENTACIÓN: EL DOCUMENTAL EN FORMATO INMERSIVO	381
12.1. Metáforas de la inmersión	383
12.2. La representación de la realidad en formato inmersivo	388
12.3. Estado de la cuestión del documental en formato imagen-espacio.....	399
12.4. Propuesta de modos de inmersión en el documental	402
12.4.1. Representación <i>envolvente</i>	403
12.4.2. Representación inmersiva <i>Interactiva</i>	409
12.4.3. Representación inmersiva <i>Explorativa</i>	415
12.5. Cómo se mira un documental en realidad virtual: la mirada constructiva y la experiencia performativa	420

La evolución del documental audiovisual: de los formatos interactivos a las experiencias inmersivas

13. CASO DE ESTUDIO: SERIE DOCUMENTAL EN FORMATO INMERSIVO 360° Y VR. HORS CADRE: <i>L'Île des morts, Intimités, La Nuit y Le Bûcheron</i>	426
13.1. Descripción del proyecto.....	426
13.2. Cuadros como universos narrativos.....	432
14. CONCLUSIONES.....	435
14.1. Recapitulación de la investigación	435
14.2. Conclusiones de la metodología	436
14.3. Conclusiones derivadas de los estudios de caso.....	439
14.4. Conclusiones generales	442
<i>Bibliografía</i>	448
<i>Lista de tablas</i>	472
<i>Listado de películas y documentales consultados</i>	473
<i>Anexo 1</i> :.....	479
<i>Grand résumé de la thèse en français</i>	479

1. INTRODUCCIÓN

1.1. Introducción general

A partir de los años noventa hay un punto de inflexión en la evolución del documental que nos indica el comienzo del documental contemporáneo. Este cambio viene dado por la confluencia de una serie de características, que ya habían aparecido años antes con géneros como el film ensayo (Catalá, 2014) o el documental expandido (Sucari, 2009) y que a partir de la aparición de la web 2.0 y las tecnologías digitales se establecen como propias del documental digital contemporáneo.

Las relaciones entre el mundo del arte y la comunicación se acrecientan, como apunta Weinrichter (2010). A un cineasta contemporáneo no puede sólo considerársele a partir de sus largometrajes, sino por cómo sus imágenes van “de la sala al museo y del museo a la televisión pasando por internet” (Weinrichter & Ungar, 2010, pp. 43).

La transformación de la representación se produce en un contexto cultural posmoderno que se caracteriza por los cambios en las vanguardias, el papel de la tecnología y la introducción del espacio subjetivo en el documental (Catalá, 2014). Es en esta encrucijada donde se desarrollan los formatos documentales contemporáneos y los modos de representar la realidad a través de ellos. La autorrepresentación es una práctica cotidiana y representativa del uso de los medios sociales que da muestra de la situación social actual. La importancia de la propia imagen y la subjetividad se ve reflejada en el documental autobiográfico con el interés de los documentalistas contemporáneos por mostrar su propia

realidad desde un enfoque completa e intencionadamente subjetivo. Pero, además del documental autobiográfico, esta subjetividad adquiere relevancia como interpretación creativa de la historia.

En este trabajo identificamos las cualidades características de las formas del documental contemporáneo creado en plataformas digitales y como influye la evolución tecnológica. La interactividad ha sido la cualidad que más se ha tratado en los estudios sobre el documental digital ya que ha tenido consecuencias en los modos de producción, difusión y consumo, y está incluida, en mayor o menor grado, en todas las producciones que se basadas en la web.

El documental ha estado en constante expansión, especialmente desde que sale de la pantalla cinematográfica y televisiva. No nos referimos a una expansión geográfica, sino mediática y espacial. Su entrada en el museo como video-instalación supuso un cambio en las formas de mostrar la representación de la realidad y en la relación espectador-obra. El documental sale de la pantalla del ordenador para interactuar con el espacio urbano a partir de aplicaciones con GPS, proyecciones, instalaciones y realidad aumentada. La imagen mediática y la realidad se funden y superponen. La representación audiovisual del documental no sólo se ve y se oye, sino que se experimenta de manera individual. Esto supone que el tiempo de la representación no es el mismo ya que, mientras se experimenta, el usuario determina el discurso visual y el tiempo de recepción.

El documental transmedia puede considerarse como producto de esta expansión. En este caso, hablamos de una expansión “mediática”, puesto que el documental sale de la web y representa la realidad a partir de diferentes medios que se complementan o que dan al público la opción

de elegir el formato con el que quieren consumirlo: web, libro, audiovisual lineal, aplicación móvil, instalación, etc). Productos que se complementan entre sí, dando la opción al espectador a decidir por qué medio quiere consumir el documental y hasta qué punto quiere profundizar en la historia.

La interactividad y la apertura del documental a partir de las primeras prácticas del arte interactivo, y posteriormente del Net.art y el vídeo documental, llevaron a la inclusión y participación del usuario en el proceso de creación. La participación y la generación de contenido por parte del usuario es una característica que se potencia con las posibilidades de la web social en la que constantemente los usuarios vuelcan contenidos propios de manera predominantemente visual. Todo ello potenciado con la capacidad de obtener participación a nivel internacional y conseguir mayor viralización de la llamada a la acción haciendo uso de las redes sociales.

En los últimos años han irrumpido las tecnologías asociadas a la creación de nuevas realidades y la superposición de las mismas en el panorama audiovisual. Tanto la realidad aumentada como la realidad virtual con tecnologías que comienza a explorarse en relación al documental y que presentan modos diferentes de experimentar la realidad. Aparecen las nociones de movilidad, volumen y espacio como parte de una experiencia en torno al documental.

Además del estado de la cuestión de los formatos documentales contemporáneos, nos hemos marcado como objetivo establecer un punto de partida para comprobar cómo afectan las cualidades de estos formatos a la representación de la realidad. ¿Supone algún cambio en los modos de representación? ¿Son cambios superficiales que afectan al formato o dan

muestra de cómo ha cambiado la visión de los documentalistas? ¿Qué suponen estas formas de contar para el receptor? ¿Cómo es la relación que se crea entre la obra, los protagonistas y el usuario? Estas cuestiones son algunas a las que queremos responder con el presente trabajo y para las que, antes de responder, necesitamos conocer las características y los formatos del documental actual.

1.2. Carácter internacional: desarrollo de una tesis doctoral en co-tutela entre Francia y España

No podemos finalizar esta introducción sin resaltar la importancia y la novedad de realizar una tesis en co-tutela internacional, con el grado de riqueza y dificultad suplementarias que ello supone. Hemos tenido que complementar dos sistemas de trabajo de dos instituciones con dos culturas y tradiciones de investigación en ciencias de la información y la comunicación diferentes. Combinar el trabajo de la investigación con las estancias en cada país y con los estudios de caso ha sido un reto tanto personal como logístico.

La investigación internacional se ha realizado bajo un marco de colaboración que comenzaron los profesores de universidad Fernando Contreras Medina y Jacques Ibanez Bueno, ambos directores de la tesis. Desde 2010, el profesor Fernando Contreras participa anualmente en seminarios de investigación y/o cursos de Máster en la Universidad Savoie Mont Blanc. Esta colaboración creció con la firma de un convenio Erasmus + a nivel de Grado, Máster y Doctorado. En el año 2015/2016 se realizó la inscripción de este trabajo como la primera tesis doctoral en co-tutela entre ambas universidades con la idea de desarrollar la colaboración entre ellas y continuar la investigación con proyectos internacionales.

La evolución del documental audiovisual: de los formatos interactivos a las experiencias inmersivas

El trabajo ha sido seleccionado en el marco de la creación de una red universitaria franco-española, organizada por la *Conférence des Présidents d'Universités* (CPU) y al Conferencia de Rectores de las Universidades Españolas (CRUE) y financiado por el Ministerio francés de Educación Nacional, de Enseñanza superior y de Investigación (MENESR) y la Embajada de Francia en España. De manera complementaria ha sido apoyado con ayudas de movilidad de la Universidad de Sevilla para el desarrollo de tesis co-tuteladas y el Programa Erasmus + para doctorado.

La colaboración entre universidades a seguido creciendo a partir de encuentros entre los responsables de la investigación y reuniones científicas internacionales entorno a la temática abordada en la tesis doctoral. Esta colaboración comenzó a efectuarse el pasado año con la elaboración de la *I Reunión Científica Internacional sobre el Documental Contemporáneo: Más allá del cine de no ficción*, realizadas en noviembre de 2016 en la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla y financiadas por el Proyecto 2016/617 del V Plan Propio del Vicerrectorado de Investigación de la Universidad de Sevilla para Actividades de Congresos, Jornadas y Reuniones Científicas.

Pretendemos poder mantener la celebración de esta reunión en el futuro, con el objetivo que crear un punto de encuentro internacional para promover y consolidar futuros acuerdos entorno a la investigación sobre el documental, la comunicación y los estudios visuales. La primera reunión planteó el estado de la cuestión sobre el documental contemporáneo y posteriormente hemos abordado problemáticas en torno a la creación de no ficción y las prácticas digitales.

Estas jornadas han sido organizadas desde el Grupo de investigación Tecnología, Arte, Documentación y Comunicación y coordinadas por la

autora de este trabajo, Alba Marín y el profesor Fernando Contreras Mediana con la participan anual del profesor Jacques Ibanez. Su celebración ha tenido una repercusión directa en nuestra investigación debido a la participación de profesores, investigadores y realizadores especializados en nuestro objeto de estudio y, específicamente, por la participación del director y el productor del proyecto documental *La Primavera Rosa*, uno de nuestros casos de estudio.

Como se especifica en el convenio de cotutela, hemos realizado estancias de investigación y formación en la Universidad Savoie Mont Blanc durante un periodo total de un año y doce meses. Ha resultado sumamente enriquecedora la colaboración en el seno del Departamento de comunicación de la universidad Savoie Mont Blanc y en el laboratorio LLSETI, especialmente para desarrollar la metodología de investigación. Durante este periodo hemos trabajado con los alumnos del Master en Creación Digital y los profesores del Departamento de Comunicación Hypermedia, que han contribuido al desarrollo del mismo. La integración personal y el desarrollo de la investigación en este departamento nos ha dado la oportunidad de comenzar también la carrera docente como profesora

En una investigación con un marcado carácter innovador, debido a que parte de las producciones con las que trabajamos son aún emergentes y experimentales. La situación geográfica de la Universidad Savoie Mont Blanc nos ha facilitado la asistencia a festivales internacionales de cine, tecnología y documental, puesto que está situada en el corazón de la región de Saboya, entre tres grandes ciudades y dos países, Francia y Suiza.

Hemos tenido la oportunidad de asistir a eventos como el Geneva Internacional Film Festival, el Festival Visions du Reel, El festival de 360º

de Barcelona y el Festival de Cine de Málaga. Gracias a ello hemos estado en contacto con empresas punteras en la producción de obras en realidad virtual y en la organización de eventos relacionados como el *World VR Forum*.

1.3. Planteamiento de la investigación

1.3.1. Objeto de estudio y justificación

El objeto de estudio es la representación en el documental contemporáneo y la relación con la innovación tecnológica. El desarrollo de las tecnologías digitales nos deja un panorama con multitud de producciones audiovisuales que proponen nuevas formas de creación, producción y exposición. El documental audiovisual es uno de los géneros que mayor evolución está sufriendo y su categorización es cada vez más compleja debido a su apertura y experimentación. La relación existente entre el avance tecnológico y la evolución del documental es evidente, pero queremos conocer cómo es esa relación y cómo afecta la inclusión de tecnologías contemporáneas e incluso emergentes a las formas de representación documental. Uno de los ejemplos de tecnologías emergentes es la utilización de la realidad virtual y la realidad aumentada para contar historias reales. No es emergente en términos generales esta tecnología, pero sí su uso con respecto a las historias reales. La cuestión que nos planteamos es cómo se utilizan y qué aportan al género documental.

Existen multitud de investigaciones que analizan los géneros documentales como el documental creativo, el documental multimedia o el documental interactivo, todos ellos caracterizados por la

hipermedialidad y transmedialidad. Como apuntamos, una innovación documental que va de la mano de la tecnología y la creatividad.

El documental audiovisual tradicional se sitúa a medio camino entre el periodismo y el cine, es un género híbrido ya desde sus comienzos. Para esta investigación nos planteamos abordar el documental contemporáneo a partir de las relaciones entre periodismo audiovisual, arte y tecnología, puesto que las producciones contemporáneas se sitúan en los límites de los géneros tradicionales y no resulta pertinente, por lo tanto, estudiarlas desde posicionamientos tradicionales.

Con esta perspectiva abordamos el documental contemporáneo desde de la interdisciplinariedad entre el arte y la comunicación, lo que nos permite también explorar la relación entre la creatividad y el periodismo en el documental, algo que consideramos un aspecto fundamental en cualquier obra de periodismo audiovisual. La relación entre disciplinas artísticas y periodismo no es nueva, pero sí son recientes las relaciones entre el periodismo, el cine, el arte y la tecnología en el documental, así como las formas de aproximación científica. Entendemos que, en el nuevo panorama comunicacional, vincular estas disciplinas en el documental es un enfoque fundamental para entender las formas de creación documental contemporánea y abarcar los distintos géneros documentales.

Para abordar este estudio hemos tomado una muestra de producciones documentales que se ajustan a las características que resultan de interés para la investigación y hemos realizado un análisis visual en base a un modelo propio adaptado a la naturaleza de las obras y a su heterogeneidad. Por otra parte, hemos seleccionado dos casos de estudio

con los que aplicamos un método de investigación visual y digital diseñado para este trabajo.

1.3.2. Preguntas de investigación e hipótesis de trabajo

Puesto que existe una trayectoria amplia en la hibridación del documental y partimos de un enfoque periodístico de las creaciones contemporáneas, nos hacemos la siguiente pregunta general:

- ¿Cuál es la naturaleza de las formas contemporáneas del documental digital?
- A partir de esta pregunta derivamos otras más específicas:
- ¿Cuál es la contribución narrativa de las tecnologías de la información y la comunicación en la producción del documental digital? ¿Cuáles con sus características?
- ¿Cómo ha influido la utilización de nuevas tecnologías en la evolución de las formas narrativas?
- ¿Qué aporta la cultura posmoderna en la evolución del documental?
- ¿Cómo recibe el público estas nuevas formas documentales?
- ¿Qué posibilidades creativas ofrece la utilización de la realidad virtual en el documental?
-

Hemos marcado una hipótesis general de trabajo:

La utilización de las tecnologías digitales contemporáneas altera la percepción del documental y el sentido de la representación de la realidad mediada. Por ello, la construcción de la representación está sujeta a los cambios tecnológicos y a la apertura de nuevas posibilidades narrativas. La introducción de la tecnología hipermedia y las técnicas de realidad virtual llevan a los documentalistas a ir más allá de la representación, innovando en la narración de sus historias. Estos cambios hacen que sea pertinente replantear las premisas básicas del documental y analizar la construcción de estos relatos contemporáneos de no ficción.

Por otro lado, consideramos oportuno trabajar con las preguntas de investigación de manera abierta, ya que una investigación de esta naturaleza, debido a las continuas transformaciones tecnológicas, no puede ser totalmente pre-estructurada. Trabajaremos con una hipótesis general, pero no daremos una respuesta hipotética a todas las preguntas secundarias, sino que tratamos con ellas durante el proceso de investigación. Hemos optado por una metodología participativa que se imponía por obligación del objeto de estudio.

1.3.3. Objetivos de la investigación

Objetivo general: Conocer las formas de representación del documental digital contemporáneo, sus características y la contribución de las tecnologías digitales a sus cualidades comunicativas.

Objetivos específicos:

- Analizar la relación entre la construcción de sentido en la narración de no ficción y la utilización de las nuevas tecnologías.
- Trabajar desde una perspectiva epistémica la intercisciplinariedad entre el arte, la tecnología y la comunicación.
- Definir un marco histórico y teórico entre el cine y el periodismo desde el que acercarnos al documental como género híbrido.
- Delimitar la influencia estética visual de la cultura posmoderna en el documental audiovisual contemporáneo.
- Estudiar desde una perspectiva estética las conexiones entre el arte y la tecnología en el marco teórico de la cultura posmoderna.
- Describir el proceso creativo que se desarrolla en la producción de un documental contemporáneo, especialmente la relevancia de la historia en el significado de la representación.
- Detectar y estudiar los elementos inesperados humanos que intervienen durante el proceso de creación y alteran la intención significativa prevista inicialmente en el proyecto original. De ello, conocer la relación entre la realidad y el tratamiento creativo de la realidad.
- Elaborar un proyecto en realidad virtual interactiva basado en los tres estudios de caso y los resultados de la investigación con el objetivo de vincular el objeto de estudio, el método de investigación y la exposición de los resultados.

1.4. Estructura de la tesis

La presentación de este trabajo la hemos dividido en cuatro bloques a partir del primer capítulo introductorio en el que hemos incluido también el planteamiento de la investigación y el carácter internacional de la misma. El primer bloque consta de los marcos epistemológico y metodológico. El primer capítulo de este bloque, el capítulo 2, los dedicamos a una introducción a los estudios visuales y a la explicación de nuestro objeto de estudio en este cuadro. Explicamos el enfoque de nuestra investigación e introducimos nociones que posteriormente trataremos en profundidad como la mirada, el lugar de la imagen, la visualidad y la posmodernidad.

Al marco metodológico le hemos dedicado el tercer capítulo: propuesta de un modelo metodológico visual. Es un capítulo que consta de una extensión considerable para centrarse únicamente en la metodología. Sin embargo, es una extensión acorde a la importancia que hemos dado a esta fase de la investigación, puesto que no sólo hemos aplicado una metodología, sino que proponemos un modelo metodológico visual que consta, a su vez, de tres métodos. Hemos optado por la triangulación para tratar el objeto de estudio desde tres perspectivas: la obra terminada, el proceso de creación y el punto de vista del director. El capítulo se divide en una introducción sobre la utilización de una metodología interdisciplinar, un repaso sobre la utilización del vídeo como instrumento de investigación, la propuesta propia aplicada a los estudios de casos explicada en profundidad.

El segundo bloque lo hemos dedicado por completo a una revisión histórica del documental como género híbrido entre el cine y el periodismo. En este nos centramos en la problemática de la

representación de la realidad a lo largo de la historia del documental y en la evolución del documental social en paralelo a los avances técnicos. Todo ello está dividido en una primera parte en torno al origen del documental; una segunda parte sobre el documental social y de intervención; una tercera sobre la entrada del vídeo; una cuarta parte sobre el documental periodístico y la influencia de la televisión; y una última y quinta parte en la que nos centramos en el periodismo y el tratamiento creativo de la realidad.

Seguidamente pasamos al tercer bloque, que comprende dos capítulos dedicados a la aplicación de la metodología y a una explicación general de los resultados. El primero de ellos, el capítulo 5, se centra en el análisis visual. En él explicamos en profundidad la propuesta de análisis a la que hemos aportado una serie de categorías propias como parte de los resultados de la investigación. El análisis lo hemos aplicado a una muestra seleccionada y a los tres estudios de casos.

El capítulo siguiente se centra en esos tres estudios de caso, la aplicación del método visual en cada uno de ellos y los principales resultados independientes que hemos obtenido. Con la aplicación del método nos referimos al proceso completo que hemos seguido: la identificación de los documentales, la obtención de los permisos para grabar, las limitaciones temporales y las dificultades asociadas al objeto de investigación y el trabajo de campo con la videografía u observación *filmada* durante los procesos de creación.

En último lugar encontramos el bloque cuatro, dedicado a los resultados finales de la investigación tras el cruce de todos los datos obtenidos. En él alternamos pequeños capítulos dedicados exclusivamente a los estudios de caso con otros capítulos centrados en

nociones relevantes. El bloque está dividido en 7 capítulos y comienza con la exposición de las nociones principales asociadas a los resultados. Así, el capítulo siete es una miscelánea sobre la fragmentación y expansión del relato, la redefinición del tiempo y el espacio, la relación entre la tecnología y la representación y las estrategias de inclusión del espectador en el documental. A excepción de la expansión del relato, que explicamos en el mismo capítulo, el resto de nociones serán retomadas para tratarlas en mayor profundidad.

Como hemos dicho, una de estas cualidades es la expansión y, por ello, el capítulo siguiente (ocho) trata sobre un estudio de caso en el que la expansión aparece como la noción más representativa.

Los capítulos nueve y diez se centran en cualidades ya tratadas en estudios previos sobre el documental, como son la interactividad y la participación. La interactividad es una cualidad básica de estas formas de no ficción que hemos considerado necesario retomar para exponer nuestro propio enfoque y relacionarlo con algunos de los documentales que hemos analizado. Por su parte, el capítulo diez lo hemos centrado en la participación y la creación de espacios compartidos como práctica del documental.

En ambos capítulos hacemos una aclaración terminológica y una categorización de modalidades ya existente con aportaciones personales. Terminamos con un epígrafe final sobre la llamada a la acción en el documental social. Asociado a estos dos capítulos encontramos el capítulo once, en el que desarrollamos otro de los estudios de casos en relación a las nociones de interactividad y participación.

El capítulo 12 está dedicado a un formato aún emergente en el ámbito del documental y, en general, de la no ficción. Nos referimos a los formatos inmersivos en todas sus versiones: vídeo 360º, animación en 360º, realidad virtual con limitación de movimiento o con libertad total en espacios 3D. Con este capítulo hemos querido establecer el punto de partida teórico de un nuevo formato de no ficción asociado a la noción principal de inmersión y a la creación de experiencias. En él hacemos un repaso por la utilización del término inmersión como metáfora asociada a la recepción y establecemos un estado de la cuestión. Proponemos unos modos de representación del documental en formato inmersivo y terminamos este capítulo sobre la recepción, la mirada y la experiencia del usuario. El último capítulo es sobre nuestro tercer caso de estudio: un documental en realidad virtual.

Terminamos la investigación con la exposición de las conclusiones según los objetivos que nos hemos marcado al comienzo y otras que hemos encontrado según avanzaba el trabajo. Diferenciamos entre las conclusiones generales y una serie de conclusiones específicas sobre la metodología y las herramientas que hemos utilizado. Incluimos también futuras líneas de investigación con las que podemos continuar el presente trabajo, así como propuestas enfocadas en la práctica y la formación de los futuros profesionales.

PRIMERA PARTE:

**Marcos metodológico y
epistemológico**

2. EL DOCUMENTAL DESDE LOS ESTUDIOS VISUALES

2.1. Introducción a los estudios visuales

Nuestra intención en el presente capítulo es establecer el marco epistemológico y teórico en el que se encuentra el documental digital contemporáneo como género de naturaleza híbrida y experimental. Moxey (2003) propone ver el arte como una de las formas de imaginaria que constituyen la cultura visual. Reconoce en esta cultura los diferentes géneros que producen imágenes y los distintos enfoques necesarios para interpretarlos teniendo en cuenta sus cualidades diferenciadoras. Nosotros entendemos el documental como una de las formas contemporáneas entre la creación artística y las producciones mediáticas. Lo reconocemos como género híbrido idóneo que no puede abarcarse en su complejidad contemporánea si no es desde el marco de los Estudios Visuales.

Estamos en un giro “transdisciplinario, intermedial y globalizado” (Canclini, 2010) que contribuye a redefinir lo que entendemos por arte, lo que entendemos por cine y lo que entendemos por periodismo. “Al mismo tiempo, las artes participan en la redefinición de las ciencias sociales que también dudan de su identidad y hallan en el arte no la solución, la salida, sino, como decía Maurice Merleau-Ponty acerca del marxismo, un lugar a donde uno va “para aprender a pensar” (Canclini, 2010, p.41).

La reflexión sobre los procesos en relación al arte y a la imagen se desarrolla en un “nuevo campo” (Canclini, 2010) o movimiento (Bal, 2004) -parece que aún es pronto y atrevido denominarlo disciplina- llamado Estudios Visuales. Estos pueden definirse simplídicamente como “estudios sobre la producción de significado cultural a través de la visualidad” (Brea, 2005, p.7). En definitiva, aquellos que se encargan del estudio de la cultura visual - otro concepto igualmente problemático de definir.

Contreras (2017) va a definir el campo de los estudios visuales en el cruce entre el objeto y las miradas del artista y del espectador.

Desde el comienzo del nuevo siglo, los estudios visuales se consolidan en la investigación de ese mundo compartido entre la mirada del artista, el objeto observado y la ojeada del espectador. Con una perspectiva científica, social y política, las obras visuales son analizadas sin renunciar a su herencia epistémica humanista. La interdisciplinariedad es una condición obligatoria en estas investigaciones que van más allá del sentimiento estético. Alejándose de la tradición histórica o de la crítica del arte, los estudios visuales buscan un discurso que revele todas las invenciones de la comunicación visual en la posmodernidad. (Contreras, 2017, p.484)

Por su parte, Bal (2004) nos presenta la imposibilidad de definir la cultura visual como una disciplina, debido a que su objeto no puede ser delimitado dentro de los paradigmas actuales. Defiende que la cultura visual no debe incorporarse a otras disciplinas como la antropología, la historia del arte o los estudios de medios y cine. Dada la dificultad de definir con exactitud y consenso el dominio de la cultura visual, propone aplazar la denominación “disciplina” y referirse a los Estudios Visuales como “movimiento”. Dado que incluimos esta investigación en el

“movimiento” de los estudios visuales, pasamos a desarrollar algunas de las nociones que consideramos centrales en el presente trabajo.

2.2. La mirada construida y la mirada que construye

Dentro de los estudios visuales se diferencian ramas de investigación. Según Brea (2005): *estudios visuales artísticos, estudios visuales televisivos y estudios visuales sobre publicidad*. Consideramos que la “rama” de los televisivos sería ampliada a las formas periodísticas, cinematográficas y de entretenimiento que se dan tanto en la televisión como en las plataformas de la red. Siguiendo a Contreras (2017) podemos añadir especificidades como el diálogo de lo visual con el resto de sentidos, las conexiones visuales entre la política y la cultura popular, el acceso de los ciudadanos a las formas de representación o la genealogía de la cultura visual, entre otras.

El punto de partida es el carácter cultural y construido de lo visual; el carácter construido de los actos de ver:

...no sólo el más activo de mirar y cobrar conocimiento y adquisición cognitiva de lo visionado, insisto, sino todo el repertorio de *modos de hacer* relacionados con el ver y el ser visto, el mirar y el ser mirado, el vigilar y el ser vigilado, el producir las imágenes y diseminarlas o el contemplarlas y percibir las. Tales son, en efecto, los temas con los que habrán de tratar y vérselas los *Estudios Visuales*. (Brea, 2005, p.9)

Es precisamente en la importancia de la mirada como construcción cultural en la que se centran algunos de las ideas de Didi-Huberman (2014, 2005) y que podemos extrapolar al documental audiovisual. El

autor plantea la noción de *no-conocimiento* asociada a la imagen, no necesariamente en términos de privación del conocimiento. Un no-conocimiento que se basa en dos aspectos. En primer lugar, la frágil fenomenología de la mirada con la que el historiador choca - ya que la imagen es comprensible solo a partir de la mirada del que mira y su filtro cultural-. En segundo lugar, la pérdida de conocimientos del pasado, de las asociaciones y significados que van aparejados en cada época a la imagen y a la mirada.

¿Cómo podría ser verificable lo que estamos llamando el ámbito de lo visual en el sentido estricto, en el sentido "científico", dado que no es en sí mismo un objeto de conocimiento o un acto de conocimiento, un tema o un concepto, sino ¿Sólo una eficacia en las miradas? Podemos, sin embargo, avanzar un poco. Primero, cambiando de perspectiva: al notar que plantear esta noción de no-conocimiento solo en términos de una privación de conocimiento, ciertamente no es la mejor manera de abordar nuestro problema, ya que es una forma de mantener el conocimiento en su posición privilegiada como referencia absoluta. (Didi-Huberman, 2005, p.20) ¹

¹ Obra original Didi-Huberman, G. (1990). *Devant l'image. Questions proses aux fins d'une histoire de l'art*, Collection Ciritique. Cita del texto, traducción propia: "How could what we are calling the realm of the visual be verifiable in the strict sense, in the "scientific" sense, given that it is not itself an object of knowledge or an act of knowledge, a theme or a concept, but only an efficacy on gazes? We can, however, advance a little. First by changing perspective: by noticing that to posit this notion of not-knowledge only in terms of a privation of knowledge is certainly not the best way to broach our problem, since it is a way of keeping knowledge in its privileged position as absolute reference." (Didi-Huberman, 2005, p.20)

Esa idea de la ausencia del conocimiento ante la imagen la tratará también Didi-Huberman (2014) en su relación con la acción de la mirada como abrirse. La mirada como aquello que toma tiempo, que requiere de toda la energía, de cada movimiento y emoción, algo que imposibilita la palabra y crea los momentos de silencios propios de la contemplación.

Mirar, entonces: asume la experiencia de no mantener nada estable. Aceptar, delante de la imagen, la pérdida de los marcadores de nuestras propias palabras. Aceptar la falta de poder, la desorientación, el no-saber. Pero es precisamente ahí donde reside una nueva oportunidad para la palabra, para la escritura, para el conocimiento y el pensamiento en sí mismo. (...) Y es así como la experiencia muda viene a abrir la posibilidad de una experimentación sobre nuestra propia mirada y nuestra capacidad para decir algo. (Didi-Huberman, 2014, p.52-53)²

² Traducción propia y acortada. “*Regarder*, donc: assument l’expérience de *rien garder* de stable. Accepter, devant l’image, de perdre les repères de nos propres mots. Accepter l’impouvoir, la désorientation, le non-savoir. Mais c’est là, justement, que reside une nouvelle chance pour la parole, pour l’écriture, pour la connaissance et la pensée elles-mêmes. Regarder nous *désœuvres*, comme l’a si bien raconté Maurice Banchot à travers de figure d’Orphée. Mais regarder – par-delà le destin funeste du personnage mythique – *remet en ouvre*, également, ce qui pourrait advenir, du fond même du ressac où le langage se perd, comme une crête de vague d’où les phrases pourraient jaillir, comme le tourbillon, L’*Ursprung* d’un nouveau phrasé de la pensée. Et c’est ainsi que l’*expérience* muette en vient à ouvrir la possibilité d’une *expérimentation* sur notre propre regard et notre propre capacité à en dire quelque chose. (Huberman: 2014:52-53)

Didi-Huberman continua sus planteamientos sobre la forma de mirar la imagen, en este caso la fotografía, como un momento de un encuentro entre tres espacios o temporalidades. El primer espacio sería el mismo acontecimiento fotografiado. El segundo es el contexto de producción de la imagen, es decir, la revista, el tratamiento de la imagen. Y el tercero es la creación de la obra a partir de otras obras (en referencia al trabajo con imágenes de archivo). Lo que nos resulta realmente interesante es cómo el autor explica la dialéctica que impide leer el poema de Brecht independientemente de la imagen que comenta. Pone de relevancia la importancia de la mediación y el montaje, en definitiva, destaca la interpretación y la dotación de sentidos subjetivos de la obra visual.

Tal es la importancia de la mirada que, para este autor, las imágenes no dicen nada hasta que son miradas, analizadas. Resalta la importancia del recorte y del montaje de las imágenes para llevarlas a otro nivel de legibilidad, a otro sentido añadido. Y cómo un documento visual tiene al menos dos “verdades”: la primera, el contenido visible a nivel descriptivo, aquello que documenta la imagen. Y, por otra parte, la reflexión del autor que las manipula. Y habla de ello como el arte de la memoria, en el caso de trabajar con la imagen de archivo histórico.

Por lo tanto, no se puede comprender la *toma de posición* política asumida por Brecht sobre la guerra sin analizar el montaje o la *recomposición formal* que efectúa a partir de su masa documental en una “incomparable iniciación a la visión compleja” de la historia, como dice Philippe Ivernel. Así es como la *Kriegsfibel* se convierte también en ese “lenguaje en imágenes del acontecimiento” que procede por montaje y re-toma de imágenes que anticipa extrañamente, dicho esto para nuestra propia contemporaneidad, ciertas obras de montaje histórico tales como *Histoire(s) du cinéma* de Jean-Luc Godard l también *Bilder der*

Welt und Inschrift des Krieges de Harun Farocki. (Didi-Huberman, 2008, p.45)

La cuestión de la mirada también es desarrollada por Elkins, en relación a los tipos de culturas visuales (2010) y sobre los tipos de miradas (2000). De la pregunta básica ¿Cómo se miran los objetos?, nos planteamos otras: ¿Cómo se mira un documental? ¿Todos los documentales se miran de la misma manera? ¿Cómo es la mirada en el documental? El documental, como producto y experiencia visual, tiene una manera de ser mirado en función de sus cualidades, puesto que no todos son iguales ni deben ser mirados de la misma manera. Estas preguntas, a las que intentaremos responder a lo largo del trabajo, nos llevan a una reflexión no sólo sobre la mirada del espectador con respecto al documental, sino también sobre el papel del espectador en el documental.

Rancière (2008) pone al espectador en el centro de la discusión sobre las relaciones entre el arte y la política. En referencia al público del teatro, explica cómo el poder de estos no depende de su calidad como colectivo ni de la interactividad que se establezca con ellos. “Es el poder de cada uno traducir a su manera lo que percibe, de vincularlo a su aventura intelectual única que lo hace similar a cualquier otro, aunque esta aventura no se parezca a otra” (Rancière, 2008, p.23). Y la capacidad de comparación entre ellos para trazar su camino propio. No se refiere al poder encarnado en la comunidad, sino a que es en el poder de asociar y disociar significados donde reside la emancipación de cada espectador. Esta centralidad del espectador es una noción que vemos en el documental, no sólo como una mirada del espectador sobre el documental sino como la centralidad de la experiencia personal/individual en la propia creación de la obra.

2.3. El lugar de la imagen y la pérdida de autonomía del arte

“La idea de la autonomía del arte, de su supuesto valor universal, es, efectivamente, la responsable de su fallecimiento” (Moxey, 2003, p.42). Su fallecimiento como disciplina autónoma. La noción de campo autónomo pierde poder para abarcar el momento contemporáneo, ya hablemos de un objeto de estudio propio del arte o de la comunicación. De acuerdo con Canclini (2010), estamos ante una *condición* postautónoma en contraste con la independencia alcanzada por el arte en la modernidad, pero no se trata de imponer ni las restricciones de un solo campo, ni la disolución total de disciplinas de estudios. Los artistas juegan con las tecnologías audiovisuales y digitales y los realizadores experimentan con la dimensión estética del audiovisual. El vídeo y el documental entran en el museo, hibridando y modificando las prácticas artísticas y su exposición.

... quedó cuestionada la autonomía del arte y de la estética al ingresar en un régimen que organiza de otra manera, en palabras de Jacques Rancière, modos de producción de obras o prácticas, formas de visibilidad de dichas prácticas y modos de pensar sus relaciones al reconfigurarse la sensibilidad común y la política. (...) Las creaciones de la etapa de la web social difuminan más aún las fronteras entre disciplinas, lo que es arte y lo que no. (Canclini, 2010, p.50)

Siguiendo los planteamientos de Mitchell (Mitchell, 2003), parte de la complejidad de este campo viene de lo innecesario que podría parecer la unión de la Historia del Arte y la Estética en una nueva disciplina, puesto que existe una amplia colaboración entre ellas. La relación de los estudios visuales con estas disciplinas funciona, por una parte, como

complemento de esos campos para solventar las carencias sobre la centralidad en la visualidad. Ante la pregunta ¿Qué es después de todo, lo que se puede considerar como perteneciente al campo de los estudios visuales? Mitchell (2003) responde que los estudios visuales se encargan de estudiar la cultura visual.

La cultura visual comienza en un área –el reino de lo no-artístico, de lo no-estético, de las experiencias y formas visuales no-mediadas o inmediatas. En el que no se presenta atención a aquellas disciplinas. Dicha área comprende un campo mayor, informado por lo que se podría denominar como “visualidad vernácula” o “mirada cotidiana”, que se encuentra apartado de las disciplinas contenidas en las artes y medios visuales. (p.39)

En relación a las posibilidades de desplazar, acabar o solaparse con la historia del arte, Rampley (2005, p.47) sentencia su imposibilidad debido a que la imagen es uno de los principales objetos de los Estudios Visuales y la Cultura Visual, algo por lo que no se ha interesado en exceso la Historia del Arte.

En la fotografía, como vehículo posmoderno idóneo, se escenifican las vertientes que aparecen desligadas en las disciplinas tradicionales. Por un lado, la fotografía como medio masivo de referencia en la publicidad, los medios de masa y las actuales redes sociales y, por otro lado, la fotografía concebida como obra de arte (Ribalta & Llorens-Pujol, 2004, Heinrich, 1991). La clara diferenciación que podía hacerse anteriormente para su estudio como alta y baja cultura, o como arte y prácticas culturales (fotografía familiar) ahora carece de sentido.

2.4. La visualidad como aspecto cotidiano de la posmodernidad

Como recuerda Mierzoeff (Mirzoeff, 2003) el auge de la imagen ya fue mencionado por Heidegger en relación a los descubrimientos de la Modernidad y la visualidad en la que apuntaba que una imagen del mundo consiste en concebir el mundo como una imagen y que la esencia de la Modernidad era que el mundo se había convertido en una imagen (Heidegger, 1977³, p.130 en Mirzoeff, 2003, p.22). La diferencia entonces con la Posmodernidad no está en la importancia de la imagen en sí, que ya tenía en la Modernidad, sino que estriba en cómo la visualización se ha convertido en un aspecto cotidiano, inherente a la experiencia humana actual sumida en la pantalla (*Ídem*).

Para Mirzoeff (2003), la globalización de lo visual y la riqueza de su experiencia en la cultura posmoderna han llevado a la necesidad de convertir la cultura visual en un campo de estudio. La cultura visual se interesa por la experiencia visual del consumidor, el significado que le ofrece y el placer relacionados con la tecnología visual -entendiendo a esta desde la pintura hasta Internet- (Mirzoeff, 2003, p.19-20). Pese a sus afirmaciones, los académicos y los críticos parecen no ponerse del todo de acuerdo en una delimitación y definición sobre el objeto de los estudios visuales, debido a las problemáticas asociadas al mismo.

³ Referencia del autor: Heidegger, M. (1997) "*The Age of the World Picture*" en *The Question Concerning Technology and Other Essays*, William Levitt (trad.) Nueva York y Londres, Garland.

La pregunta ¿qué es una imagen? apunta en nuestro caso a los artefactos, a las obras en imagen, a la transposición de imágenes y a los procedimientos con los que se obtienen imágenes, por nombrar algunos ejemplos. El qué que se busca en imágenes de este tipo no puede ser comprendido sin el cómo por el que se coloca como imagen o se convierte en imagen. En el caso de la imagen es dudoso que pueda llegar a determinarse el qué en el sentido del contenido o el tema, es como si se leyera un enunciado tomado de un texto, en cuyo lenguaje y forma están contenidos múltiples enunciados posibles. El cómo es la comunicación genuina, la verdadera forma del lenguaje de la imagen. (Belting, 2004, p.15)

La cultura posmoderna es un aspecto transversal en nuestra investigación: los Estudios Visuales nacen en la Posmodernidad. La revolución técnica que sufre el documental va de la mano de los cambios de paradigmas en la mirada. Los discursos establecidos sobre cuestiones básicas en torno al documental son debatidos, lo que se ve reflejado en la evolución del género que nos atañe. La crisis de la representación basada en su confianza y el aumento de la distancia entre la imagen fotográfica y su referente se ven reflejados en la experimentación con los modos de representación en el documental que van más allá del tradicional realismo.

Los realizadores se preocupan por la dimensión subjetiva de sus trabajos, lo que se convierte en una de las características del documental contemporáneo. La asimilación de grados de ficción y de géneros a medio camino entre la ficción y el documental, como el docu-ficción o las narrativas surgidas de la experimentación con los nuevos dispositivos técnicos, son otros ejemplos del reflejo de la influencia de la cultura posmoderna. Si no centramos en la narrativa audiovisual de no ficción y su evolución hasta la actualidad, encontramos un paralelismo entre las

transformaciones culturales que trajo la posmodernidad y la evolución de las historias de no ficción. A lo largo de todo el trabajo detallamos cualidades del documental que van unidas a estos cambios, algo que especificamos en las conclusiones y que esbozamos a continuación.

La descripción más simple y generalizada de la Posmodernidad es *la crisis de la Modernidad*. Mirzoeff (2003) define la posmodernidad a partir del fracaso de la estrategia de visualización de la modernidad; “la crisis visual de la cultura es lo que crea la posmodernidad y no su contenido textual” (p.20). La proliferación de lo visual y la obsesión social por todo lo relacionado con la misma hacen de la cultura posmoderna una cultura predominantemente visual.

2.4.1. La crisis de la representación y su influencia en el documental

La posmodernidad trae consigo la caída de los grandes ideales y relatos de la modernidad; se cuestionan las certezas artísticas, científicas, políticas y filosóficas, los universales y la verdad, la centralidad del sujeto y las identidades, en favor del relativismo y la pluralidad (Lyotard, 2008). Según Harvey (Harvey & Eguía, 2008), lo más asombroso de la posmodernidad es su total aceptación de lo efímero, de la fragmentación, de la discontinuidad y lo caótico; un movimiento para romper “los males” de la modernidad. En este período, conocido también por sociedad de la información o de la comunicación, los medios ocupan un papel determinante.

“Estos [medios] caracterizan tal sociedad no como una sociedad más “transparente”, más consciente de sí misma, más “iluminada”, sino como una sociedad más compleja, caótica incluso, y finalmente, precisamente en este “caos” relativo, residen nuestras esperanzas de emancipación”

(Vattimo, 1990, p.77). Contrariamente a los planteamientos críticos en torno a los medios de comunicación como difusores principales del discurso dominante, Vattimo entiende a los medios como “componentes de una explosión y multiplicación generalizada de visiones del mundo”. Por otra parte, una multiplicación de imágenes que puede llevar a la pérdida de la realidad. El principio de realidad se erosiona y esta es el resultado de la mezcla, la multiplicidad de imágenes, interpretaciones y reconstrucciones difundidas por los medios (Vattimo, 1990). La idea de realidad es uno de los grandes universales cuestionados y que no sólo se erosiona. La realidad entra ahora en el mundo de lo imaginario y la fantasía (Bauman, 2001) y los residentes en este mundo aparecen en la modalidad de simulacros (Baudrillard, 1987).

Lo real no tendrá nunca más ocasión de producirse -tal es la función vital del modelo en un sistema de muerte, o, mejor, de resurrección anticipada que no concede la posibilidad alguna ni al fenómeno mismo de la muerte. Hiperreal en adelante al abrigo de lo imaginario, y de toda distinción entre lo real y lo imaginario, no dando lugar más que a la recurrencia orbital de modelos y a la generación simulada de diferencias. (Baudrillard, 1978, p.8)

Las imágenes entran entonces en la *crisis de la representación* (Foucault, 1966). Las imágenes son “culpables” de que la representación del mundo se ponga en entredicho, hasta el punto de que Baudrillard las llamara “asesinas de lo real”. Hemos dejado de confiar en las imágenes y en lo que representan. Mirzoeff (2003) nos recuerda la hostilidad hacia la imagen que plantea la cuestión de la mimesis en el arte: todo lo que vemos en el mundo es una copia y, por lo tanto, nuestras representaciones son copias de copias. La imagen “abandona” su unión con la realidad.

De ello se deducen contradicciones en la propia esencia del documental, la representación de la realidad. Entre el documental y el espectador se ha establecido una relación de confianza según la cual el espectador asume que aquello que está viendo tiene una base real, contrastable. Un pacto implícito que le permite creer aquello que está viendo. Si la crisis de la representación consiste en la pérdida de confianza en la imagen, si todo son simulacros, ¿cuál es la esencia del documental ahora? ¿qué ocurre con esa relación de confianza? ¿se crea de la misma manera la ilusión de la realidad? ¿hay nuevas estrategias para mantener la confianza del espectador?

El cuestionamiento de la imagen como referente de la realidad promovió una serie de cambios y nuevos formatos que jugaban con los límites de la realidad y la ficción, al mismo tiempo que crecía la experimentación con el vídeo y las formas de videoarte. Comienzan a desarrollarse estrategias deconstructivistas como el collage, el re-montaje o los films de “metraje encontrado”, formatos característicos del discurso posmoderno. En el caso de los documentales son las producciones expresivas distanciadas de las lógicas productivas de la televisión, como el documental de ensayo, el autobiográfico o el docu-ficción. Formas de mostrar una realidad que no legitiman una imagen como la verdad, sino una posición personal o un punto de vista. En definitiva, una interpretación personal de cada historia.

El discurso de la post-modernidad aplicado a la tradición del Realismo en el audiovisual ha ido poniendo en duda nuestra capacidad de descripción objetiva. Esta crisis de representación de lo real ha supuesto un continuo cambio de estrategias y estilos por parte de directores y autores a la hora de presentar y comunicar al espectador un verosímil de lo real que tenga coherencia, validez y emoción. (Sucari, 2009, p.46)

El discurso de la posmodernidad incide directamente en la tradición del realismo en el audiovisual, que sacude la tradición documentalista de la descripción objetiva. Sin embargo, no podemos olvidar que el mito de la objetividad se mantiene paradójicamente en la práctica del periodismo audiovisual. La manida idea de que el periodismo riguroso es un periodismo objetivo legitima el estilo “neutro”. Mientras el documental apuesta por cuestionar la realidad, la objetividad y la representación, el periodismo audiovisual se caracteriza por su apariencia de objetividad y por relegar la intencionalidad estética al último lugar. La relación entre el documental y el periodismo queda postergada al *documental televisivo* o al *periodístico*.

Pascual Serrano (Serrano, 2011) culpa al culto a la objetividad de la degradación del periodismo audiovisual en su libro *Contra la Neutralidad*. En la lógica mediática, la neutralidad y la objetividad son argumentos que sirven a los medios para ganarse la credibilidad de la ciudadanía y como coartada para mantener la financiación de sus grandes anunciantes. El estilo periodístico de la televisión se impone como discurso dominante de periodismo audiovisual y los periodistas entran en esta dinámica dejando a un lado cualquier atisbo de ideología subjetiva detrás de la imagen.

El periodismo actual destierra la empatía, la pasión y el afán de justicia. A los reporteros se les permite mirar, pero no sentir ni hablar con su propia voz. (...) Hoy la ciudadanía se molesta ante cualquier intento de dirigismo político e ideológico. Los medios lo saben y por eso su estrategia actual consiste en explotar al máximo su consideración de objetivos y explorar métodos cada vez más sofisticados para deslizar ideología bajo apariencia de hechos neutrales. (Serrano, 2011, p.12-16)

Los cambios de paradigmas que trae consigo la posmodernidad y los avances técnicos de los dispositivos audiovisuales configuran un panorama de evolución y experimentación en cuanto a las estrategias de representación. Catalá apunta a tres factores que caracterizan la encrucijada cultural en la que se produce esta transformación del documental: la evolución de las vanguardias, el papel de la tecnología y su desarrollo y el espacio subjetivo en el documental (Catalá, 2014).

La posvanguardia y el nuevo realismo experimentan con la representación. Esto se manifiesta especialmente en el documental, el cual “recoge pues el testigo de la innovación” y la experimentación (Catalá, 2014). Como habíamos señalado, irónicamente se desarrolla una cultura visual, que Mirzoeff (2009) señalará como la principal característica de la posmodernidad. Toda la revolución tecnológica que viene provoca la mezcla de formatos y contenidos, así como nuevos hábitos en los espectadores, que como usuarios de la red adquieren un papel activo, poniendo en alza el arte y la comunicación interactiva.

Las nuevas vanguardias o los movimientos posvanguardistas relativizan los valores estéticos y los modos de representación. “Acabaron deconstruyendo el sentido autónomo del arte y el relato que había organizado sus vínculos con la política, el mercado y los medios” (Canclini, 2010, p.34).

Los nuevos hábitos de los usuarios, la mezcla de formatos y los contenidos visuales inciden en el arte. Para comprender su cambio se propone un nuevo modelo a partir de la asimilación de la pérdida su autonomía. “La condición *postmedia* otorgaría a la pintura, el cine, la fotografía, la escultura, la música (...) la misión de hacer de la práctica artística un nuevo espacio democrático y global” (Portabella, 2010, p.15

en Arroyabe et al., 2015). Los límites entre el arte, sus géneros y la comunicación se desmoronan.

Cuando el documental entra en el museo, las fronteras con el cine y el periodismo que se habían ido formando se diluyen; descubre el espacio interior y lo explora a través de la tecnología (Catalá, 2014). El documental expandido, también llamado documental *postmedia*, inicia la expansión del documental (perteneciente hasta el momento al campo de los medios de masas) y provoca la apertura de las puertas del museo. Tras las prácticas del videoarte y la introducción paulatina del audiovisual en el museo, se asimila la perspectiva artística del vídeo. Con el documental expandido, las estrategias no lineales, asociadas al arte, y la apertura de nuevos canales de difusión y exposición en ámbitos del arte como los museos, se inscribe al documental en una dimensión más allá de la sala de cine y la televisión configurando su condición *Postmedia*.

Con el desarrollo de las redes sociales, el documental multimedia y posteriormente el documental interactivo o hipermedia se expande por la web. Tras esto, dan el salto al espacio físico y unen ambos con la creación de experiencias mixtas a través de la utilización de dispositivos como los GPS, las aplicaciones móviles, la realidad aumentada o las redes sociales, para configurar un nuevo modelo de documental que juega con la realidad y la representación mezclando imagen real y virtual.

2.5. Productos post-

El epígrafe de Negroponte “the digital revolution is over” (1998) en el que puso fin a la revolución digital inspiró a Cascone (2000) para acuñar uno de los términos que podría denominar nuestra era, la *postdigital*. Si

bien es cierto que este autor no tenía el objetivo de denominar una era, sino un género musical emergente caracterizado por la estética del error, esto le llevó a reflexionar sobre el fin de la era de la información y la extensión de las tecnologías digitales a toda la esfera social. El adjetivo *postdigital* se refiere a un nuevo tipo de interacciones digitales que se mezcla con nuestras rutinas cotidianas y se hace imperceptible.

Este proceso de virtualización que Pierre Lévy (1995) expone, abarca todas las esferas, no solo a la comunicación y a la información. Un cambio general de lo humano que afecta al cuerpo, a la economía, a la cultura y a la política.

La virtualización llega a las formas de estar juntos, a la constitución del “nosotros”: comunidades virtuales, empresas virtuales, democracia virtual... aunque la digitalización de los mensajes y la extensión del ciberespacio tengan un rol clave en la mutación en curso, se trata de una ola de sustancia que desborda ampliamente la computarización.⁴ (Lévy, 1995, p.2)

Si bien es cierto que no apostamos, de momento, por utilizar el adjetivo *postdigital* para denominar una nueva era, sino que seguimos los argumentos anteriores desarrollados sobre la posmodernidad, sí

⁴ Traducción propia. « La virtualisation atteint même les modalités de l'être ensemble, la constitution de « nous » : communautés virtuelles, entreprises virtuelles, démocratie virtuelle... Quoique la numérisation des messages et l'extension du cyberspace jouent un rôle capital dans la mutation en cours, il s'agit d'une vague de fond qui déborde amplement l'informatisation. » (Lévy, 1995, pp.2)

consideramos oportuno abordar lo postdigital como forma de creación. El adjetivo «postdigital» se ha aplicado principalmente al ámbito artístico y, más concretamente, a la estética como resultado de experiencias de trabajo en entornos digitales (Álvaro Sánchez, 2016; Alexenberg, 2011). Este último autor lo define como adjetivo del siguiente modo:

...perteneciente a formas artísticas que abordan la humanización de las tecnologías digitales mediante la interacción entre sistemas digitales, biológicos, culturales y espirituales, entre el ciberespacio y el espacio real, entre los medios encarnados y la realidad mixta en la comunicación social y física, entre las experiencias de alta tecnología y alto contacto , entre visual, háptica, auditiva y kinestésica, entre realidad virtual y aumentada, entre raíces y globalizaciones, entre autoetnografía y narrativa comunitaria, entre wikiart producido por pares habilitado para la web y obras de arte creadas con medios alternativos a través de la participación, interacción y colaboración en la que se redefine el papel del artista.⁵ (Alexenberg, 2011, p.10)

⁵ Traducción propia. “**Postdigital** (adjective), of or pertaining to art forms that address the humanization of digital technologies through interplay between digital, biological, cultural, and spiritual systems, between cyberspace and real space, between embodied media and mixed reality in social and physical communication, between high tech and high touch experiences, between visual, haptic, auditory, and kinesthetic media experiences, between virtual and augmented reality, between roots and globalizations, between autoethnography and community narrative, between web-enabled peer-produced wikiart and artworks created with alternative media through participation, interaction, and collaboration in which the role of the artista is redefined.” (Alexenberg, 2011, p.10)

En el contexto del arte postmoderno, este autor encuentra insuficientes las clases de representación y semióticas existentes, por lo que decide crear tres categorías de representación aplicadas al arte de *presentación*. Una categoría contraria a las formas de representación centradas en el pasado. En ellas diferencia ente: idénticas, prióricas y dialógicas. El autor propone estas tres categorías para comprender cómo “el impacto de las tecnologías digitales en el arte posmoderno crea un significado estético” (Alexenberg, 2011, p.64).

Lo postdigital puede aplicarse de forma coloquial dentro de referencias populares con un significado distinto, más cercano a la nostalgia de aparatos analógicos y la moda hípster. Nuestro uso del término viene de su aplicación en el ámbito artístico como una estética surgida de la normalización de la mecanización y su uso cotidiano.

Las prácticas artísticas postdigitales no están relacionadas con los “nuevos medios” o los medios digitales, sino con la creación en distintas técnicas (nuevas y antiguas) de manera indiscriminada. Cramer en su capítulo *What is ‘post-digital’* en el libro *Postdigital Aesthetics: Art, Computation and Design* (2015) hace un repaso completo al término diseccionando sus partes y posibles interpretaciones más y menos acertadas. Nos quedamos con la siguiente por su simplicidad: “lo post-digital acaba con la distinción entre “viejos” y “nuevos” medios, tanto en la teoría como en la práctica”. (Cramer, 2015, p.13)⁶

La normalización del uso de las tecnologías en la vida cotidiana y la aceptación de la cibercultura y el ciberespacio como extensiones de la

⁶ Traducción propia de la cita original “Post-digital eradicates the distinction between ‘old’ and ‘new’ media, in theory as well as in practice » (Cramer, 2015)

propia cultura y espacio físico pasa a la hibridación de ambos. Es decir, el espacio físico y el virtual están enlazados y cada vez pierde más el sentido hablar de ambos como burbujas independientes con características propias.

Estamos hablando de las humanidades digitales y de las prácticas creativas que exploran entre diversos lenguajes. “En la era de las máquinas inteligentes, el imaginario social no puede gestionarse mediante la inteligencia artificial de los ordenadores conectados a otros ordenadores, dando origen a redes sociales digitales, espacios a los que se ha mudado el mundo” (Contreras, 2018, p.29). La normalización de la virtualización, la utilización de diferentes formatos y el salto entre espacios digitales y físicos en las creaciones documentales nos lleva a pensar en las características de aquello que denominan postdigital en relación a la representación, aunque siga siendo eminentemente digital.

Asistimos a una ola de conceptos -post: post-verdad, post-media, post-digital, post-democracia, post-vanguardia, etc. Lo cual no nos indica otra cosa que la identificación de unas diferencias con aquello que va tras el post- y una búsqueda terminológica que no parece ser independiente. Hay una noción de medio diferente al medio hasta el momento conocido, hay producciones digitales que van más allá de las producciones digitales. Pero falta denominar y terminar de definir con independencia ese post-. Es por esta reflexión por la que durante el desarrollo de este trabajo hemos decidido abandonar el término post-documental como opción terminológica para designar el punto de inflexión que identificamos en la creación de documentales y aquellas obras que van más allá de las formas de representación anteriores.

Las partes constituyentes de la cultura visual no están, por lo tanto, definidas por el medio, sino por la interacción entre el espectador y lo que mira u observa, que puede definirse como acontecimiento visual. Cuando entramos en contacto con aparatos visuales, medios de comunicación y tecnología, experimentamos un acontecimiento visual. (Mirzoeff, 2003, p.34)

Concluimos todo lo expuesto apuntando al documental como un evento de visión (Bal, 2004) o como un acontecimiento visual (Mirzoeff, 2003), y no sólo como objeto material. Asumimos el acto de mirar del autor y del receptor como un acto condicionado cultural e históricamente y la recepción como un proceso constructivo central de las producciones a las que nos referimos.

3. PROPUESTA DE UN MODELO METODOLÓGICO VISUAL

3.1. Interdependencia entre las disciplinas

A partir de la combinación de los soportes técnicos, la palabra, el vídeo y la fotografía podemos trabajar integrando el objeto de investigación, el método y la exposición de los resultados. En base a ello, hemos desarrollado un método visual para conocer el proceso creativo en un documental y exponer del mismo modo los resultados. Tenemos en cuenta la utilización de las tecnologías desde la planificación de los marcos teóricos y metodológicos, hasta la exposición de los resultados, pasando por el trabajo de campo, la obtención de datos, el análisis y la interpretación.

Los investigadores en comunicación y en periodismo que se sitúan en este ámbito de estudio debemos adaptar constantemente los métodos de investigación a las formas emergentes de la comunicación y el periodismo digital. Ante una dualidad epistemológica y metodológica, en la que intervienen las acciones humanas y el entorno sociocultural con las ciencias de lo artificial y la tecnología (Arrojo, 2008), debemos plantearnos la utilización de métodos de estudios visuales y medios digitales que pueden ser complementados con otros métodos tradicionales de investigación en ciencias sociales como puede ser el análisis de contenido o la entrevista.

Coincidimos con Mayans i Planells, (2002) en que es necesaria la multidisciplinariedad en investigaciones ligadas al entorno online, puesto que los procesos mediáticos que se dan son estudiados desde diferentes perspectivas y áreas de conocimiento.

Desde las ciencias sociales vamos a recurrir a la interdisciplinariedad para abordar con flexibilidad una investigación que se centra precisamente en la interrelación de elementos de disciplinas diferentes. La teoría de la comunicación se caracteriza por ser una “ciencia encrucijada” en la que confluyen varias ciencias (Rodrigo-Alsina, 1989, p.113). Siguiendo las pautas de este autor abordamos el documental teniendo muy en cuenta esta encrucijada a varios niveles. Hablamos de pluridisciplinariedad porque el objeto de estudio se comparte con otras disciplinas, y de interdisciplinariedad, ya que para estudiarlo vemos necesario la utilización de métodos de investigación también compartidos con otras disciplinas.

De acuerdo con Mattelart (1995) “a la investigación se le imponen con demasiada frecuencia sus objetos en virtud de los métodos de los que se dispone, cuando lo que habría que hacer es adaptar los métodos al objeto” (Mattelart, 1995, p.57).

Puesto que hablamos de prácticas sociales y de comunicación que, más allá de su definición sistematizada en marcos disciplinares cerrados, abarca y proyectan una multitud de dimensiones significantes (...) parece adecuado reclamar un abordaje igualmente poliédrico, multidimensional y mestizo por parte de la *crítica cultural* que ocupándose de ellos aspire a aportar resultados eficientes en su hermenéutica contemporánea. (Brea, 2006, p.13)

Los autores coinciden con los argumentos de Brea (2006) sobre la elección de una metodología transdisciplinar (los *métodos visuales*) que enriquece el marco epistemológico en el que se encuadra: los *estudios visuales*.

3.2. Métodos visuales en comunicación: investigar la comunicación con herramientas visuales

Los *métodos visuales* son un campo metodológico caracterizado por ver y dar sentido a lo visual, por la observación directa de fenómenos visuales y por la dotación de sentido a las representaciones visuales (Pawel, 2006). Este autor apunta también hacia una idea que consideramos fundamental en la aplicación de métodos visuales: “la adquisición de habilidades necesarias y conocimientos para producir material visual como parte crucial del discurso científico” (Pauwels, 2000, p.9).⁷

La *Revue Française des Méhodes Visuelles* propone una definición de lo que consideran *métodos visuales*, a partir de toda la herencia re las investigaciones basadas en la imagen o que comenzaron a utilizar la imagen como instrumento de investigación, como la sociología visual y la antropología. Pero, más allá de las disciplinas y experiencias concretas que convergen en esta práctica metodológica, concretan el campo de los *métodos visuales* a un marco de reflexión y práctica basado en la atención a las herramientas de la investigación, la transdisciplinariedad, un

⁷ Traducción propia de: “We should also try to take it one step further and acquire the necessary skills and synthetical insights for producing visual material as a crucial part of the scientific discourse (Pawel, 2006, p.9)

enfoque hermenéutico y heurístico, una epistemología crítica y una auto-reflexión constante.

Podríamos definir de manera superficial los métodos visuales como el conjunto de métodos de investigación en ciencias sociales y humanas que no se limitan a la producción y / o la entrega de escritos en sus modos de argumentación científica. Cabe señalar, sin embargo, que lo visual y lo escrito no son necesariamente opuestos cuando se habla de métodos visuales. Por el contrario, en muchos casos, la articulación entre texto e imagen es necesaria para aclarar el significado de las imágenes utilizadas por el investigador y restaurar su contexto de producción (Chauvin y Reix, 2015), una condición fundamental de un uso “científico” de las imágenes. (Boulidoires, Meyer, & Reix, 2018, p.11)⁸

A un nivel práctico, el uso de programas informáticos, dispositivos de fotografía y vídeo, plataformas sociales o aplicaciones móviles para el análisis cualitativo está reconocido en el ámbito académico y cada vez son más los campos de conocimiento que adoptan estas innovaciones tecnológicas (Álvarez, Giraldo, & Navarro, 2017). Se habla incluso de una

⁸ Traducción propia de: “On pourrait définir en creux les méthodes visuelles comme l'ensemble des méthodes de recherche en sciences humaines et sociales qui ne se limitent pas à la production et/ou la restitution d'écrits dans leurs modes d'argumentation scientifique. Il convient néanmoins de préciser que le visuel et l'écrit ne s'opposent pas nécessairement lorsqu'on parle de méthodes visuelles. Bien au contraire, dans bien des cas, l'articulation entre texte et image est nécessaire afin de préciser le sens des images utilisées par le chercheur et de restituer leur contexte de production (Chauvin & Reix, 2015), condition fondamentale d'un usage « scientifique » des images (Becker, 2007 ; Stanczak, 2007)”. (Boulidoires, Meyer, & Reix, 2018, p.11)

transformación en la cultura científica cualitativa a partir de “la incorporación progresiva de internet y las herramientas digitales” (Colás & De Pablos, 2012) que están provocando un cambio epistemológico, metodológico y práctico, además de transformar los procedimientos tradicionales de investigación. A su vez, las prácticas de la etnografía digital cada vez están más extendidas. Ardèvol analiza la incorporación del *Big Data* en la etnografía digital y cómo se puede generar un nuevo tipo de datos etnográficos que no han sido accesibles mediante la observación directa (Ardèvol, 2017).

Teniendo en cuenta el contexto académico en el que se encuadra nuestra investigación nos planteamos cuál sería un método apropiado para nuestro objeto de estudio. ¿Son los métodos visuales idóneos para estudiar la representación del documental contemporáneo? ¿Debemos complementarlo con otro método? ¿Cómo podemos utilizar un método visual para abordar este objeto de estudio? ¿Qué ventajas o diferencias supone con respecto a métodos no visuales?

Antes de profundizar en la propuesta metodológica vamos a realizar una breve revisión de los usos de la etnografía visual para esclarecer estas cuestiones y justificar su utilización en el presente estudio.

3.2.1. Sobre el objeto de estudio. Antropología de medios de comunicación

En lo que respecta al objeto de estudio, la utilización de internet y las tecnologías de la información y la comunicación permiten aproximarnos a la representación visual desde el mismo contexto en el que se desarrolla. La evolución de un objeto de estudio en continuo cambio, que sigue los

avances de la vorágine tecnológica, empuja a los investigadores a la adaptación constante para utilizar el método de investigación más adecuado. La comunicación mediada por las nuevas tecnologías ha provocado la aparición de un campo de estudio cada vez más complejo: las comunidades virtuales, los comportamientos en red y los procesos de comunicación online. Este campo es un ejemplo de referencia sobre la adaptación de los métodos de estudio, en concreto la evolución y la adaptación de la antropología. La etnografía virtual se ha desarrollado por la necesidad de adaptar los métodos (etnografía física) y las herramientas a los objetos de estudios, en este caso a la cultura digital y a la comunicación virtual.

Los medios ocupan un lugar central en nuestra sociedad, a través de ellos nos relacionamos con los otros e incluso pueden llegar a ser el camino para entendernos a nosotros mismos. Es de ahí de donde viene la actual antropología de medios (Spiltunik, 1997, p.307). En los primeros estudios sobre comunicación mediada fue necesario trasladar los métodos tradicionales al nuevo contexto (Hine, 2005). Debido a la constante evolución tecnológica, esta adaptación sigue siendo necesaria, así como replantear el rol del investigador y el espacio en el que tiene lugar esa investigación. La investigación se traslada al contexto digital y el investigador tiene que entrar en este espacio virtual de relaciones sociales.

El documental también ha cambiado sus modos de producción y consumo, así como el espacio por el que se difunde o proyecta. La antropología de medios estudia los medios de comunicación, lo cual no significa que obligatoriamente utilice herramientas visuales o digitales. En nuestro caso, por la naturaleza de nuestra investigación, utilizamos en la antropología de medios las mismas herramientas que intervienen en la

producción documental de manera simplificada y adaptada al contexto académico.

La antropología de medios ha sido ampliamente desarrollada a partir de la reivindicación de autores como Dikey (1997) o Spiltunik (1993), que pusieron el foco en los estudios sobre los medios de comunicación y la aportación de la antropología en los procesos de representación y construcción de imaginarios. Aunque anteriormente se habían realizado etnografías en las industrias de los medios de comunicación o estudios culturales a partir de los medios del momento, los estudios antropológicos sobre los procesos de creación o consumo de los medios de comunicación eran minoritarios. En los años 70 se realizan numerosos trabajos sobre los procesos de producción periodísticos, en los que el campo de los estudios de casos estaba bien delimitado, así como los miembros participantes.

A partir del planteamiento de interrogantes en torno a los medios a los que la antropología podía dar respuesta, comenzó a tomar forma la antropología de medios a comienzos de los años noventa.

Mediante la utilización de las técnicas etnográficas normales de observación con participación y el empleo de métodos cualitativos de investigación, los antropólogos han comenzado a examinar las formas de reaccionar de espectadores, lectores y oyentes con respecto a los medios de comunicación (...). (Dickey, 1997, p.4)

En los últimos años, a partir de los 90, las etnografías de medios se centran en las relaciones entre los periodistas y las fuentes, las relaciones humanas que rodean al trabajo y el estudio de los contextos y formas de recepción. Las fronteras del trabajo de campo comenzaron a difuminarse

dando lugar a un cambio significativo en la investigación etnográfica de la comunicación. La etnografía virtual, que desarrolla su trabajo en internet, provoca la deslocalización total del campo de trabajo, la disolución del espacio de estudio y el *des-emplazamiento* del investigador. En definitiva, nuevos espacios creados por las tecnologías digitales. De acuerdo con Lemos (2008) no es un enfrentamiento entre lo “virtual” y lo “real”, sino la producción social del espacio a través de las tecnologías y las redes móviles en el que intervienen lugares físicos, objetos y personas reales. Todo ello da lugar a un campo de investigación que cruza las fronteras geográficas. “Las nuevas tecnologías y redes móviles no nos muestran el fin del lugar (ciudades o geografías), sino nuevos procesos de territorialización, movilidad y usos temporales del espacio urbano” (Lemos, 2008, p.103)

La comunicación mediada por ordenador y la creación de la cultura digital llevó a la adaptación de las herramientas metodológicas mostrando la versatilidad metodológica de la etnografía (Hine, 2005). Podemos mencionar algunos ejemplos como el trabajo de Flores-Márquez sobre el activismo digital (2015); la unión de territorios físicos y virtuales (Lemos, 2008), los trabajos de Edgar Gómez sobre la autorrepresentación (Gomez-Cruz, 2012) o el proyecto *Selfiestories y personal data: metodologías híbridas para el análisis de las narrativas visuales en la cultura digital* (San Cornelio, Ardèvol, Roig, & Alisna, 2014).

3.2.2 Antropología visual y el uso del vídeo como herramienta de investigación

La imagen se ha utilizado desde los comienzos de la antropología, aunque ha sido un terreno académico tradicionalmente dominado por la palabra, en el que la imagen se utilizaba generalmente como instrumento de recogida de información. Con la aparición del cinematógrafo se

introduce también la imagen en movimiento en los trabajos etnográficos y, posteriormente, como forma de indagación y registro. Uno de los primeros en utilizar la imagen en movimiento fue Alfred Cort Haddon, en 1898, quien en su expedición *Torres Strait Island's People* contaba con un equipo encargado de fotografiar y filmar; una de las primeras cámaras Lumière (Edwards, 1997). Pese a la utilización de la imagen, no será hasta los años 70 cuando su sea reconocido académicamente (Dion, 2007) y sus fundamentos como científicos.

La subjetividad intrínseca en los procesos de filmación o toma fotográfica impedían a estas herramientas y los productos realizados entrar en el ámbito científico. Desde entonces, la antropología visual se ha centrado en la cultura visual como un sistema de comunicación, en la utilización de técnicas visuales y en el desarrollo e incorporación de las tecnologías digitales (Febrer, 2013).

No consideramos oportuno, llegados a este punto, desarrollar una genealogía de la antropología visual y la utilización del vídeo en la investigación, puesto que no es el objeto de la presente investigación. Para ello remitimos a algunos de los autores que han trabajado sobre la historia de la antropología visual y la utilización del vídeo en la investigación en ciencias sociales; El Guindi (2014), Ruby (2000), Jewitt (2012), Rodrigo-Mendizábal (2017), Rebollo (2012), Gutiérrez De Angelis (2012), Robles (2012), Febrer (2013) o Dion (2007). Y especialmente a las obras referentes *Principles of Visual Anthropology* (Hockings, 1995) y *Rethinking Visual Anthropology* (Banks & Morphy, 1997).

Junto a Malinowski, Robert Flaherty inaugura el cine etnográfico de tipo expositivo, escenificado sin intención científica. En esta etapa el documental etnográfico aún no ha sentado sus bases. Sus principales

predecesores, Flaherty y Vertov, tenían una importante preocupación estética sobre sus producciones y fueron pioneros en introducir dos novedades prácticas: Flaherty la participación y Vertov la espontaneidad. (Dion, 2007:730). Como precursores del uso de la tecnología en la investigación antropológica están los trabajos de Félix-Louis Regnault, Margaret Mead y Gregory Bateson, que asientan los cimientos de la antropología visual descriptiva. (Febrer, 2013, p.782). Llegados a los años 50 con Jean Rouch como impulsor, una nueva generación de antropólogos visuales desarrolla lo que será la antropología visual contemporánea.

Para esta investigación nos basamos en las prácticas de la antropología visual y digital a partir de autores referentes en este campo como Ruby (2000), Banks & Ruby (2011), Rouch (2003), Hine (2005; 2015), Pink (2001; 2006b), Collier & Collier (1986), Hockings (1995), Banks & Morphy (1997) o Ibanez, Chabert, Lamboux-Durand, & Wanono (2017). Ellos desarrollan tanto la utilización combinada de fotografía y vídeo en las primeras obras, como el multimedia y la utilización de diferentes dispositivos tecnológicos. Además integran las tecnologías visuales y digitales en el estudio etnográfico: “En el siglo XXI, el nuevo clima de reconocimiento [a estos métodos] y de interdisciplinariedad da lugar a la puesta en práctica de trabajos innovadores y teóricos en antropología visual” (Pink, 2003).⁹

Los investigadores de otras disciplinas se alimentan igualmente de esta dinámica y la comunidad de investigadores en ciencias de la información y la comunicación no pueden quedarse fuera del enriquecimiento

⁹ Traducción propia de Pink (2003): “Au 21ème siècle, le nouveau climat de reconnaissance et d’intersdisciplinarité crée une dynamique de réalisation de travaux innovants et théoriques en anthropologie visuelle (Pink 2003).

mutuo. Paralelamente, el desarrollo tecnológico hace que las herramientas de las etnografías contemporáneas no sean únicamente la fotografía y el vídeo. El hipermedia debe enriquecer esta base en plena evolución. (Ibanez, 2006)¹⁰

La antropología visual se sirve de los avances y los dispositivos que resultan apropiados para la investigación antropológica. La imagen, aunque puede ser objeto de análisis, se considera como un elemento intrínseco en la antropología visual y en su investigación, independientemente de si es o no objeto de la misma.

No se trata de recopilar y analizar producciones visuales existentes, sino de producir imágenes en fotografía o vídeo sobre un campo de investigación con el fin de generar conocimiento sobre el otro. En un proceso de investigación *con* imágenes (producción de imágenes por un antropólogo en tanto que instrumento de investigación) y no *sobre* las imágenes. (Dion, 2007, p.62)¹¹

10 Traducción propia de Ibanez, 2006: “Les chercheurs d’autres disciplines nourrissent également cette dynamique et la communauté des chercheurs en sciences de l’information et de la communication ne peut pas être extérieure à cet enrichissement réciproque. Parallèlement, les développements technologiques imposent que les seuls photographie et audiovisuel ne constituent plus le seul fonds de recherche en anthropologie visuelle. L’hypermédia doit enrichir ce fonds en pleine évolution”.

11 Traducción propia de Dion (2007:62): “Il ne s’agit pas de recueillir et d’analyser des productions visuelles existantes mais de produire des images photographiques ou vidéo sur un terrain de recherche afin de générer de la connaissance sur l’Autre. Il s’agit d’un processus de recherche avec des images (production d’images par un chercheur en tant qu’instrument de recherche) et non sur des images.”

Si bien la antropología visual se basa en estas premisas, no significa que la imagen no pueda ser al mismo tiempo objeto de estudio. En la investigación se pueden unir método y objeto, como nosotros proponemos, de modo que estudiemos el proceso de creación de imágenes con imágenes. Estamos tratando la posibilidad de estudiar la representación visual del mundo a partir de la antropología visual y la visualización de esta representación, uniendo la antropología visual o hipermedia con la antropología de medios. En nuestro caso, proponemos precisamente dicha unión como práctica investigadora, estudiar con una metodología visual la representación visual.

3.2.2.1. Usos etnográficos del vídeo

Dejando a un lado la concepción anterior de la filmación como un método únicamente de recolección de datos objetivos, partimos del cuestionamiento que trajo la posmodernidad sobre nociones como realidad, representación, interpretación, objetividad y verdad, lo cual influye directamente en la práctica antropológica. El cine, y ahora el vídeo, no serán el instrumento objetivo de filmación de la realidad que esperaban los pioneros de este ámbito. Para Ruby (2000), como cualquier otro medio de comunicación, el vídeo o el cine son construcciones culturales, lo cual tiene limitaciones y posibilidades inherentes al medio que los investigadores deben explorar.

A partir de la antropología posmoderna iniciada por Clifford y Marcus, las nociones de objetividad cambian y la etnografía se considera como una negociación constructiva entre los sujetos y el investigador. Rouch (2003) es considerado el padre de la antropología visual contemporánea,

quien modifica el rol que tradicionalmente tenían el investigador, la cámara y la imagen, apegados a la idea de objetividad.

“La secuencia filmada procede de la relación social entre el que observa-filma y las personas filmadas” (Lallier, 2011, p.107). Según este autor, la etnografía que es filmada es diferente a la que es escrita, puesto que su relación con la situación estudiada es muy cercana. El *etno-cineasta* se implica, participa de la acción, no se mantiene como un elemento ajeno que no interviene; una implicación personal del investigador con el evento o la situación observada. La práctica a la que hacemos referencia ha sido denominada por este autor como *observación filmante*. Una categoría de la investigación etnográfica que define un tipo de práctica de terreno al igual que lo hace la *observación participante*.

Pink (2001) analiza los distintos posibles usos del vídeo en antropología, ya que no todos los investigadores utilizan el vídeo de igual manera, o pretenden producir vídeos editados. Por una parte, los “antropólogos filmmakers” han encabezado el camino de la utilización del vídeo como representación etnográfica, produciendo exitosos documentales. Por otra, en los años 80 surgieron perspectivas teóricas que planteaban nuevas exigencias a los estilos cinematográficos. Ruby (2000) fue el primero en reivindicar el enfoque reflexivo, abogando por un cine antropológico reflexivo que tuviera en cuenta la experiencia corporal y sensorial.

MacDougall (1995), por su parte, ha sido el defensor principal de la aproximación sensorial-corporal en la grabación etnográfica y del potencial del cine para representar individuos y aspectos específicos de la experiencia. Toda esta corriente lleva a un estilo más subjetivo e

individual en el que se da una relación cercana entre el cineasta/investigador y los sujetos.

Esta autora aboga también por la utilización de la imagen de manera subjetiva y reflexiva para comprender las experiencias sensoriales a partir de la filmación, ya que la imagen tiene la capacidad de evocar sensaciones corporales de forma distinta a la palabra. El vídeo no sólo es una herramienta de recolección de información, sino una tecnología que participa en la negociación de las relaciones sociales y un medio con el que se produce conocimiento desde la etnografía (Pink, 2001, p.138):

Yo diría que la película ofrece una forma alternativa de representar las experiencias y las cualidades sensoriales, nos dice cosas nuevas y su potencial para abrirse ‘más directamente a lo sensorial’ que los textos escritos, y crear “formas psicológicas y somáticas de intersubjetividad entre el espectador y el actor social” (Howes, 2003, p.57) no debe ser ignorado. Sin embargo, enfatizar los méritos del film para este proyecto oscurece algunas de las insuficiencias de los medios audiovisuales para representar la experiencia sensorial. (Pink, 2006, p.51)¹²

Un proyecto pionero que utilizó la tecnología digital de manera colaborativa y que destacó sobre el resto de investigaciones etnográficas

¹² Traducción propia de Pink (2006, p.51): “I would argue that film offers an alternative way of representing sensory experiences and qualities, it tells us new things and its potential to open ‘more directly onto the sensorium’ than written texts and create ‘psychological and somatic forms of intersubjectivity between viewer and social actor’ (Howes 2003: 57) should not be ignored. However, emphasising the merits of film for this venture obscures some of the inadequacies of audiovisual media for representing sensory experience.”

con vídeo es *Mambila Nggwun* (1999) realizado por Fisher y Zeitlyn. El trabajo trataba sobre la construcción de significados múltiples en el ritual. Pretendían utilizar las grabaciones digitales de los rituales para crear modelos específicos sobre cómo se estructuran y distribuyen las representaciones de un evento sociocultural específico. En su metodología desarrollan escrupulosamente cada apartado, desde el trabajo de campo hasta el método posterior.

Los autores proponen el uso del vídeo como solución al problema común con el que se encuentran al estudiar un ritual: las perspectivas posibles para estudiar el acontecimiento. La aproximación tradicional ha sido el registro en forma de apuntes del etnógrafo y conversaciones posteriores con los participantes. Ellos proponen utilizar el vídeo como herramienta alternativa y enfocan el problema de dos maneras. En primer lugar, graban segmentos del evento desde diferentes puntos de vista bajo los consejos de consultores indígenas y obtienen comentarios de los participantes y observadores durante el evento. En segundo lugar, seleccionan segmentos de lo grabado para preparar un documento multimedia que utilizarán para provocar la reacción de los participantes del evento y los observadores, *a posteriori*.¹³

Utilizan el vídeo en diferentes etapas de la investigación con el asesoramiento y la colaboración de los que participan en los eventos y finalmente crean un documento multimedia digital. Utilizaremos el

¹³Texto original en el que exponen el planteamiento de la investigación publicado en la web <http://www.mambila.info/>, *Mambila Nggun - the construction and deployment of multiple meanings in ritual*.

método de investigación de *The construction and deployment of multiple meanings in ritual* (1999) como referente para el desarrollo de nuestro método.

Aquí, la cámara deja de ser un objeto distante para integrarse como participante en la acción. La construcción del conocimiento emerge de esta inmersión y el investigador, que antes sólo observaba y tomaba notas para comprender el grupo y validar los datos. El observador se sumerge ahora con la cámara como participante para obtener la información a partir de la colaboración. Una colaboración que no consiste simplemente en hacerse notar, sino en dar incluso el poder de producción de las imágenes a los sujetos para que se representen o interactúen con las imágenes grabadas anteriormente.

El rol del cineasta etnográfico es descubrir los guiones y discernir cuáles son los más útiles y reveladores del aspecto de la cultura en estudio, y convertir estas actuaciones en una película. Este punto de vista general es, por supuesto, una base desde la cual el etnógrafo puede pasar a las preguntas teóricas específicas que motivan la investigación. (Ruby, 2000, p.241)

Además del ejemplo pionero que hemos mencionado, vemos muestras más actuales de la aplicación de esta metodología sobre comunicación y consumo de imágenes a partir de la antropología visual contemporánea, que se convierte en visual-digital o hipermedia dada la actual convergencia tecnológica, cultural y mediática (Jenkins, 2008). Es el caso de los estudios realizados por Ibanez (2006) sobre la implicación corporal en la comunicación por webcam o Rodrerick Coover con su trabajo *Cultures in webs: Working in hypermedia and the documentary image*

sobre las posibilidades del CD Rom para articular imágenes, vídeos y textos (Coover, 2003).

3.3. Propuesta de una metodología interdisciplinar: diseño de un método audiovisual interactivo aplicado al estudio de casos

En las siguientes líneas proponemos el modelo metodológico, adaptado a nuestro objeto de estudio, que hemos aplicado a los tres estudios de caso. En este epígrafe nos centraremos en el aspecto metodológico y en la utilización de dispositivos visuales. Posteriormente, en el capítulo 6, desarrollaremos en profundidad tanto el modelo de análisis visual como los estudios de casos de manera general. A su vez, hemos dedicado un pequeño capítulo a cada caso de estudio para explicar cada documental, el desarrollo del trabajo y los resultados.

Teniendo en cuenta los planteamientos de Mattelart (1997) sobre la necesidad de adaptación de los métodos al objeto de estudio y los más recientes de Brea (2006, p.13) sobre los estudios visuales y la utilización de una metodología interdisciplinar que se adapte a los objetivos de la investigación, hemos desarrollado un método a partir de la antropología visual-digital con el que abordar la representación audiovisual (en el documental contemporáneo) no sólo como objeto de estudio, sino como instrumento de la práctica científica. Proponemos una mirada antropológica sobre el documental digital desde una perspectiva igualmente audiovisual-digital.

A partir de la combinación de los soportes como la palabra, el vídeo o la fotografía podemos trabajar integrando el objeto de investigación, el método y la exposición de los resultados. Nuestra propuesta metodológica se basa en la aplicación de un método visual para conocer el proceso de representación de la realidad en el documental. Antes de aplicarlo definimos el contexto como unidad de análisis y cómo se lleva a cabo la introducción de las herramientas digitales visuales en este contexto de una manera interactiva. Posteriormente definimos cómo se organiza la filmación, los instrumentos que utilizamos y las fases que hemos seguido.

El primer punto de toda investigación es el trabajo bibliográfico. Partimos de una revisión bibliográfica sobre el documental y la antropología visual, poniendo especial atención en varias cuestiones:

- La antropología y la utilización de métodos visuales y digitales
- La relación entre el documental y el periodismo
- La evolución de la representación documental en paralelo a la implementación de técnicas audiovisuales y digitales

Por otro lado, una revisión crítica de la bibliografía referente sobre el documental, con especial énfasis en el documental español, nos ha permitido establecer unas características comunes del documental contemporáneo y delimitar la muestra que posteriormente analizaremos. Finalmente, hemos hecho un repaso por las teorías principales que detallan las características de la cultura posmoderna para comprobar su inclusión en el documental audiovisual contemporáneo y su conexión con las teorías sobre el documental y su evolución.

La metodología utilizada se basa en la triangulación de tres métodos que utilizamos de manera complementaria: análisis visual, filmación participante y entrevistas en profundidad. El análisis nos permite conocer las formas del documental en nuestros tres casos de estudio y en una muestra que también hemos analizado para complementar los datos. Los tres casos en los que utilizamos el vídeo como herramienta de investigación nos muestran directamente procesos de creación durante la producción de los documentales, así como la unión entre lo filmado y la significación de la representación.

En tercer lugar, hemos realizado entrevistas en profundidad a los directores de los tres documentales. El objetivo de este último método es acceder a la información directamente a partir de los creadores, que nos ofrecen información subjetiva y directa sobre su manera de entender el proceso creativo, las aportaciones de las tecnologías según su experiencia profesional y la relación que se crea entre la representación y lo representado.

Como puede verse en el esquema de la *Figura 1*, combinando estos métodos accedemos a nuestro objeto de estudio desde tres perspectivas diferentes: la obra final, la construcción de la representación y el punto de vista del autor.

En el método incluiremos el uso de diferentes dispositivos digitales para acercarnos a nuestro objeto de estudio desde los tres enfoques anteriormente descritos, desde el análisis de la muestra hasta el tratamiento de las imágenes obtenidas durante el estudio de campo.

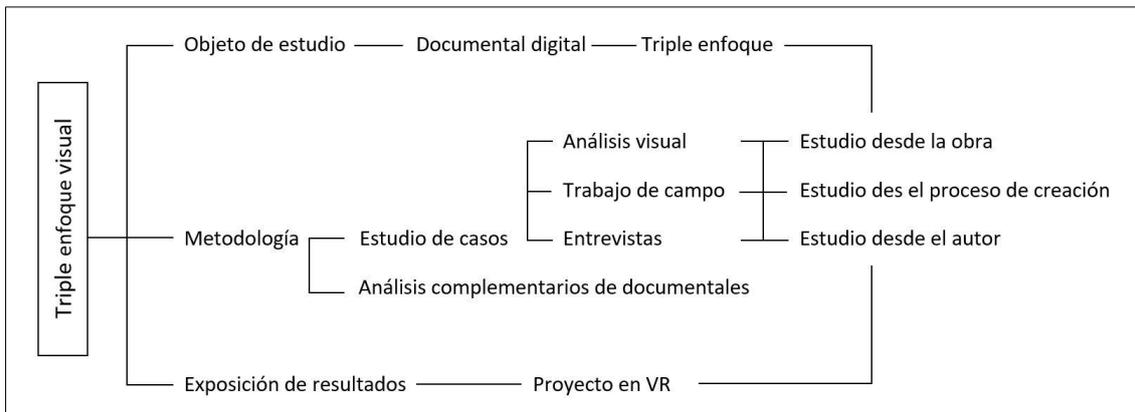


Figura 1. Esquema de la triangulación metodológica y los enfoques de cada método sobre el objeto de estudio. Elaboración propia

En el método incluiremos el uso de diferentes dispositivos digitales para acercarnos a nuestro objeto de estudio desde los tres enfoques anteriormente descritos, desde el análisis de la muestra hasta el tratamiento de las imágenes obtenidas durante el estudio de campo.

3.3.1. Análisis visual

El análisis tiene una doble función, puesto que forma parte del método compuesto que se utiliza en los estudios de caso y se realiza también a una muestra de documentales de manera complementaria. Utilizamos un modelo que nos permite analizar los elementos que entran en juego en la creación del documental audiovisual contemporáneo. Con ello enfocamos nuestro primer objetivo: analizar la relación entre las formas de representación y la utilización de las nuevas tecnologías, y el tercero:

estudiar la representación fijándonos en las cualidades de la cultura posmoderna.

De manera general, queremos conocer cómo se representa la realidad actualmente a través del documental, para lo que proponemos un modelo genérico de análisis a partir de una combinación de categorías propuestas por diferentes autores a las que posteriormente hemos sumado categorías propias que han surgido de la necesidad a lo largo del trabajo.

Recordamos que el modelo de análisis es explicado en profundidad en el capítulo 6, así como el repaso por los principales autores que utilizamos como base. Tomamos como referencia la antropología visual de Belting (2004) y a autores como Casetti y Di Chio (1991), Bordwell, Nichols (2010), Barthes (2017, 2002a), Plantinga (2014) y Gaufreault y Jost (1995). Utilizamos grandes categorías clásicas de análisis, como las dimensiones de la narración, el tiempo y el espacio. Y sumamos categorías propias de los formatos contemporáneos como la participación o la interactividad.

La representación se define como la puesta en marcha de una reproducción, analizable a partir de la puesta en escena, la puesta en cuadro (encuadre) y la puesta en serie (montaje). Sin embargo, no se puede asumir como cierto que las representaciones sólo se concentren en estos tres elementos (Sulbarán, 2000). Nosotros incluimos, por ejemplo, la estructura narrativa, la enunciación o la historia como elementos de la representación para realizar un análisis holístico.

Las transformaciones tecnológicas que tienen lugar alrededor de la mirada, la creación, la recepción y el uso de los documentales son un aspecto novedoso con respecto a anteriores análisis de la representación.

Queremos adentrarnos en las formas de representar que han propiciado las innovaciones tecnológicas, por lo que incluimos nuevas categorías para actualizar el análisis y acercarlo a la realidad de las producciones. Con un enfoque abierto ante categorías que anteriormente no se han relacionado con la representación documental incluimos elementos que ayudan a crear los relatos audiovisuales como la “sensorialización” en el documental en realidad virtual.

Toda representación se realiza con una intención de comunicación a partir de la cual podemos saber la función actual de la imagen documental en una sociedad hiper-audiovisual. En definitiva, aplicamos este método para conocer cómo es el relato documental contemporáneo y su relación con los avances técnicos que nos permita realizar una tipificación a partir de sus cualidades. El modelo de análisis completo, junto con sus categorías y autores utilizados, se expone en desarrollo en el capítulo 6.

3.3.2. Videografía en el estudio de casos

Uno de los objetivos de este trabajo, que tiene un enfoque práctico, es detallar el proceso creativo de un documental contemporáneo. Por tanto, para la consecución de dicho objetivo utilizamos el vídeo para obtener la información de la fuente directa y conocer desde la propia práctica la interdisciplinariedad entre arte, tecnología y comunicación. Para complementar este método realizamos entrevistas en profundidad con las que obtenemos información directa de los directores de estos documentales.

Con este método abordamos los objetivos número 1 (analizar la relación entre la construcción de sentido en la narración de no ficción y las nuevas tecnologías), número 6 (describir el proceso creativo en un

documental contemporáneo), número 7 (observar los elementos humanos que intervienen en el proceso de producción y alteran el resultado previsto) y número 8 (creación de un proyecto audiovisual sobre la investigación).

Nos hemos propuesto una mirada del documental como periodismo audiovisual desde una perspectiva también audiovisual. Así, queremos trasladar a nuestra investigación en comunicación la importancia que tiene el audiovisual en los medios y en la sociedad actual. Por otra parte, proponemos una exploración de las posibilidades que las tecnologías digitales nos ofrecen para investigar con y sobre la no ficción audiovisual, una práctica de la antropología visual que también podemos aplicar en las ciencias de la información y la comunicación.

Nos movemos en tres niveles de actuación al mismo tiempo dentro de la antropología visual, siguiendo los planteamientos de Ardévol (1998)¹⁴ y (1994): el audiovisual como objeto de estudio, el audiovisual como instrumento metodológico y el audiovisual como forma de exponer los resultados.

3.3.3. Entrevistas en profundidad

El tercer procedimiento que utilizamos en la triangulación (metodología compuesta por tres métodos) es la entrevista en

¹⁴ Modelo de niveles creado a partir de la propuesta de dos niveles de actuación de Ardévol, que ampliamos y adaptamos a nuestro método para cerrar el círculo de la investigación con la muestra de los resultados (objeto-método-exposición).

profundidad. Para ello nos hemos basado principalmente en las siguientes obras: Bruhn (2002), Flick (2011, 2015) y Mann (2016) sobre la entrevista como método de investigación en comunicación.

En el enfoque etnográfico es común la triangulación: observación, entrevistas, análisis de documentos y otras formas de recogida de datos que se combinan (Flick, 2015). Según este autor, a menudo en las investigaciones etnográficas se realizan estudios de casos en los que se utilizan varios métodos y dispositivos para la recolección de datos. En nuestro trabajo la entrevista en profundidad es uno de los métodos que utilizamos para recabar datos de cada caso de estudio y cumple una función concreta: obtener información sobre el proceso de creación de un documental desde los propios creadores. El objetivo de las entrevistas es entender las experiencias y los puntos de vista de los creadores de la representación; sus declaraciones, argumentaciones o explicaciones a los problemas que planteamos.

La etnografía es un enfoque para estudiar grupos y procesos en su escenario natural, lo que requiere un uso flexible de métodos y muchísima paciencia en el campo. Los datos pueden ser menos sistemáticos que en otros métodos, pero pueden ser más holísticos en las descripciones que hacen posible. Por consiguiente, la generalización aquí es a menudo más interna -en el contexto- que fuera de los emplazamientos y campos que se están estudiando. (Flick, 2015, p.130)

Son estudios de caso que queremos conocer en profundidad y, aunque no podemos generalizar los resultados, sí son guías para comprender la creación de esas obras en concreto que nos sirven en la reflexión general sobre las formas del documental contemporáneo. A partir de las entrevistas recopilamos información sobre el proceso que no podemos observar de forma directa. Por otro lado, obtenemos información sobre el

origen de la idea, cómo ha evolucionado y cómo ha influido la tecnología en el proceso.

Hacemos una entrevista específica para cada entrevistado debido a la heterogeneidad del género y de sus trabajos. Esto supone que vamos a trabajar de manera independiente con la información de cada entrevistado, pero con unos mismos objetivos y temáticas generales. Las entrevistas se han realizado una vez han estado visualizadas todos los ejemplos que hemos seleccionado y hecho el análisis completo de todas las obras. Tras esto, hemos identificado unas categorías principales en relación a toda la información obtenida de los análisis, que uniremos a las entrevistas en función de la modalidad de documental en la que trabaja cada entrevistado.

Somos conscientes de la amplia gama de métodos y variedades de entrevistas, en función de los objetivos de las mismas y la postura del investigador con respecto a los datos que se obtienen. Siguiendo el enfoque de nuestro trabajo y según la clasificación propuesta por Mann (2016) de entrevistas, nosotros nos situamos en la categoría de entrevista etnográfica. Esta modalidad se caracteriza por formar parte de un proceso de observación inmersiva y que se realiza generalmente de manera individual. “Las preguntas de la entrevista están generalmente relacionadas con los procesos sociales y culturales y tienen como objetivo obtener significados compartidos dentro de un grupo de personas” (Mann, 2016, p.46).

Así, las entrevistas se han pensado como parte del trabajo de campo y están estrechamente relacionadas con este, puesto que una parte de las preguntas tratan sobre la misma práctica que realizan. Mann (2016) expone que las entrevistas atienden a dos perspectivas inherentes a los

métodos de investigación: ontológicas y epistemológicas. En cuanto a las ontológicas, afirma:

¿Hasta qué punto cree el investigador que existe una realidad objetiva más allá de la construida por los individuos involucrados? Las preocupaciones sobre los métodos de entrevista están dirigidas por premisas acerca de si lo que se recopila se compara con la realidad o es, en cierto sentido, una construcción de la realidad. (Mann, 2016, p.44)

En el caso de las epistemológicas, plantea:

¿Hasta qué punto cree el investigador que la realidad puede ser captada a través de un ejercicio de recopilación de datos como la entrevista? Por ejemplo, ¿los datos de la entrevista son representativos de las creencias y los valores del encuestado o son una construcción de lo que el encuestado cree que el investigador debería escuchar? (Mann, 2016, p.44)

Con respecto a ello, consideramos que la información recopilada es una construcción subjetiva de la realidad, puesto que los entrevistados exponen sus opiniones con respecto al objeto de estudio y su propia experiencia laboral. Por otro lado, consideramos que la realidad que queremos conocer sí puede ser captada con la entrevista, dado que es la visión del autor lo que nos interesa. Los datos son posteriormente comparados con los resultados de los análisis y de la filmación. No queremos decir con ello que exista una realidad externa y objetiva, sino que es precisamente de la unión de todo ello de donde extraemos los resultados.

3.3.3.1. Selección de los entrevistados

Una vez seleccionados los casos de estudio y obtenidos los permisos para estar presentes en una jornada de trabajo y filmar, decidimos la persona adecuada para la entrevista. El entrevistado debía cumplir como requisito fundamental formar parte activa en el proceso de creación del documental y tener el máximo grado de responsabilidad del mismo. Como hemos explicado con anterioridad, una de las tres aproximaciones a las obras la hacemos desde el autor de la misma. Esto se traduce en que la persona encargada de la dirección del documental era la idónea para hacer la entrevista. En el caso de estudio *La Primavera Rosa* conseguimos hacerla en profundidad a su director, Mario de la Torre. En el caso de *Las Sinsombrero* la hemos realizado a una de sus directoras y encargada de gran parte del trabajo de investigación previa a la realización del documental, Tania Balló. En el tercer caso, *Hors-Cadre*, la entrevista la hemos realizado con la persona encargada del diseño visual, lo cual hemos considerado suficiente debido a la naturaleza de la serie documental y la importancia de la animación y el diseño.

3.3.3.2. Contexto de las entrevistas

El contexto de las entrevistas es el mismo que el del trabajo de campo. La intención es dar la mayor continuidad al estudio y que ambos métodos se complementen y no sean asumidos por parte de los participantes como independientes. Por ello, hemos intentado realizar la entrevista en el mismo lugar de la videografía o la observación filmada. Esto nos permite mantener el ambiente de trabajo y tener un espacio en el que el entrevistado se sienta cómodo y relajado al estar en un lugar que conoce y controla. Esto ha sido posible en los casos *Hors-Cadre* y *Las Sinsombrero*. Con respecto a la *Primavera Rosa*, la entrevista se ha realizado en dos momentos. Al finalizar la jornada de grabación en la que

hemos estado presentes hemos realizado también la parte de la entrevista referida a ese momento de la producción. El resto de la entrevista estaba planificada hacerse en persona, pero finalmente tuvimos que hacerla por *videollamada*.

3.3.3.3. *Planificación y equipo*

- Planificación del lugar y del tiempo de las entrevistas: espacios sin ruidos ni perturbaciones que nos permitan un registro óptimo del audio, un ambiente tranquilo, íntimo y sin interrupciones para realizar la entrevista y sin limitación del tiempo por parte de los entrevistados.
- Permisos de grabación y de utilización con fines académicos tanto de la imagen como del audio obtenidos.
- Dispositivos de grabación: dos grabaciones diferentes, grabación audiovisual principal con micro incorporado de cámara y grabación secundaria con grabadora de audio.
- Suficiencia energética de todos los dispositivos

3.3.3.4. *Grado de estructuración*

Las entrevistas que hemos realizado equivalen a la entrevista *semi-estructurada*. Esta se caracteriza por basarse en un guión previo, pero con libertad de desviación temática en función de las respuestas del entrevistado. En nuestro caso, la naturaleza de esta semi-estructuración responde a las necesidades del propio trabajo. Es decir, el hecho de que parte de la entrevista se basa en el trabajo de campo nos impide planificar totalmente las preguntas y ceñirnos a ellas, porque en función de lo que

observemos nuestros intereses pueden cambiar. Por lo tanto, el procedimiento que hemos llevado a cabo se ha basado en un gui3n con preguntas establecidas en cada caso y una serie de cuestiones improvisadas, siguiendo siempre los puntos de inter3s marcados en los objetivos.

3.3.3.5. Validaci3n y comparaci3n de resultados

Lo interesante en este aspecto es la combinaci3n de la informaci3n obtenida de las entrevistas y la comparaci3n de la misma con los datos de nuestras observaciones, de las filmaciones y de los an3lisis de la obra. La comparaci3n es importante, pero de manera interna. Es decir, no hacemos una comparaci3n entre los tres casos de estudio, sino una comparaci3n entre todos los datos obtenidos dentro de cada caso. As3 validamos y verificamos la informaci3n y ponemos en com3n datos que, combinados, hacen emerger nuevas reflexiones. Un ejemplo de ello es la comparaci3n entre la realidad observada en el trabajo de campo, la filmaci3n que de ello hacen los documentalistas y el tratamiento que se hace de ese momento en la obra final publicada.

Para finalizar este apartado, las entrevistas que hemos realizado tienen un estilo familiar a modo de conversaci3n. El marco tem3tico de las preguntas es el propio trabajo de los entrevistados, los cuales est3n muy habituados a explicarlo. Si bien es cierto que el modo de interacci3n oral es habitual, la grabaci3n audiovisual de las entrevistas y el objetivo final de las mismas en una investigaci3n son elementos que influyen en las respuestas. La dificultad est3 en que las personas pueden mentir o embellecer el discurso, en que no siempre dicen lo que piensan o en las posibles dificultades del lenguaje y malentendidos (Bruhn, 2002, p.240). Ante estas problem3ticas inherentes a la entrevista, la soluci3n viene del

conocimiento previo de aquello sobre lo que preguntamos y, especialmente, la utilización de la triangulación metodológica.

3.3.4. Aplicación de la videografía a los estudios de caso: el audiovisual como instrumento metodológico

El primer nivel es el audiovisual como objeto de estudio. Dada la naturaleza audiovisual de nuestro objeto de estudio ya mencionado, no consideramos necesario volver a centrarnos en él en este punto, puesto que lo abordamos de manera transversal a lo largo de todo el trabajo.

En base a los otros dos niveles desarrollaremos la aplicación de la tecnología durante las fases de la investigación: el trabajo de campo, el análisis de la información y la exposición de los resultados.

Con respecto al audiovisual como instrumento metodológico, abordamos la integración de los instrumentos en el proceso de investigación, es decir, qué dispositivos vamos a utilizar y cómo.

La antropología visual utiliza herramientas digitales como teléfonos móviles, buscadores, dispositivos portátiles, grabadoras, cámaras, redes sociales, blog, etc. y aborda las Tics no sólo como objeto de estudio, sino como instrumentos de la práctica científica (Domínguez, 2008). Siguiendo este enfoque, la tecnología principal que utilizamos en el trabajo de campo es el vídeo, con diferentes cámaras y microfonía que detallamos a continuación.

Partimos de una reflexión teórica sobre las posibilidades de la cámara para obtener y tratar la información, más allá de la anotación escrita y la

observación directa. El conocimiento y la experiencia con el medio audiovisual nos aseguran un buen uso del dispositivo y la obtención de imágenes con calidad (enfoque, iluminación, movimientos, control del audio, etc.). Esto nos facilita el trabajo de campo y el tratamiento posterior del material para presentar los resultados. Dicha experiencia no sólo nos supone una ventaja en los aspectos técnicos, sino que nos favorece también en el trato a los informantes, la composición de la imagen, la interpretación del material filmado y el tratamiento general de la información que obtenemos.

Este conocimiento del medio y de las herramientas nos lleva a no tener que destinar grandes esfuerzos ni atención al aspecto técnico y poder dirigir esa atención a la observación y a la participación en la actividad que filmamos. Introducimos la grabación como herramienta de investigación y de creación, ambos procesos integrados en la práctica. Utilizamos posteriormente el material obtenido como parte de la exposición de los resultados y, por lo tanto, el proceso está vinculado. Pese a ello, las herramientas están al servicio de la investigación y su utilización no está condicionada por el tratamiento posterior de las imágenes.

Durante las filmaciones experimentamos con las posibilidades del medio e introducimos la cámara como parte del proceso de manera interactiva. Esta interacción se basa en que utilizamos una de las cámaras como extensión del investigador, quien realiza una observación participante. Por lo tanto, la cámara y el proceso de filmación se integran en esta participación (Rouch, 2009). Seguimos también el enfoque antropológico visual de Lallier (2011) y su *Observación filmada*, término que utilizamos en adelante para describir el método.

La observación filmada no consiste simplemente en observar con una cámara, como si la utilización de un dispositivo por sí mismo determinara una práctica de campo. (...) De hecho, la observación filmada no pertenece a una escritura propiamente dicha o a una simple técnica de registro, sino a una práctica social: una forma singular de enfrentarse cara a cara con el objeto de nuestra representación. (Lallier, 2011, p.105)

Los sujetos que forman parte del estudio de caso son conscientes de la utilización de una cámara y de la grabación por parte del investigador, pudiendo realizar preguntas directas a los participantes al tiempo que les filma. A su vez, el hecho de filmar supone una reflexión teórica directa sobre la representación audiovisual, ya que con las imágenes grabadas el investigador crea posteriormente una representación y experimenta en primera persona parte del proceso que estudia.

Jewitt (2012) hace una diferenciación en los usos del vídeo para la investigación, de los cuales destacamos el vídeo participativo y la videografía. El vídeo participativo es un proceso de intervención en el que los participantes tienen acceso a las herramientas de grabación y/o edición para crear su propia visión sobre el objeto de la investigación. En este uso encontramos formas de investigación colaborativas muy cercanas al documental colaborativo y formas individuales más cercanas al diario filmado.

La videografía para este autor equivale a la *observación filmada* de Lallier (2011), la manera en la que nosotros hemos utilizado el vídeo. Está estrechamente relacionada al vídeo participativo y es un tipo de etnografía visual que supone la utilización de este formato para recopilar datos que lleven a una reflexión crítica más allá de las formas observacionales o descriptivas. Es una utilización de los dispositivos de

manera participativa en el sentido de que el investigador participa del proceso que filma.

La videografía se posiciona dentro de los debates etnográficos más grandes sobre cómo se conceptualiza la objetividad y la subjetividad, y la llamada a la formulación de etnografías como textos multi-vocales y "espejos reflexivos" en lugar de datos objetivos (Ruby, 1982). La videografía comprende y utiliza el vídeo como una herramienta para reorientar el poder de la mirada del investigador y para dar voz a los sujetos / participantes de la investigación. (Jewitt, 2012, p.3)¹⁵

3.3.4.1. Premisas para la utilización del vídeo 180° y 360° en los casos

La utilización de las herramientas se corresponde con la técnica exploratoria planteada por Ardévol (1998), para quien la forma de filmar dependerá del marco teórico implícito, la actitud metodológica, el bagaje cultural y la relación comunicativa que se establezca entre la cámara y los participantes del proceso. Nosotros completamos la propuesta con la riqueza documental de la multicámara y la realidad virtual con vídeo 360° de modo experimental en uno de los estudios de caso:

¹⁵ Traducción propia. "Videography is positioned within larger ethnographic debates concerning how objectivity and subjectivity are conceptualised, and the call for ethnographies to be formulated as multi-vocal texts and 'reflexive mirrors' rather than objective data (Ruby, 1982). Videography understands and uses video as a tool to re-orientate the power of the researcher gaze and to give voice to research subjects/participants." (Jewitt, 2012, p.3)

- Las cámaras se introducen desde el inicio en el trabajo de campo como instrumento de observación participante, de análisis descriptivo y de creación.
- Hay una equivalencia entre el investigador y el “documentalista”, ya que es el propio investigador quien graba.
- La grabación audiovisual es parte fundamental para la selección y elaboración de los datos.
- La grabación se utiliza de forma prospectiva y experimental: aparece desde el principio del trabajo de campo como parte central. (En oposición a la filmación del documental etnográfico expositivo, grabado a posteriori con guion).
- La filmación no parte de un guion previo. Estamos hablando de adaptación, observación, recolección de datos e interacción.

3.3.4.2. Pautas seguidas para introducir el vídeo

A continuación, especificamos la serie de procedimientos que hemos realizado para introducir el vídeo como herramienta de investigación:

Entrevistas previas para obtener el permiso de grabación e indagar sobre el contenido del momento de terreno.

Establecer horarios, localizaciones y equipo técnico para organizar el plan de grabación: complejidad principal de nuestros casos.

Establecer objetivos específicos relacionados con la actividad a desarrollar por los documentalistas, más que un guión para la grabación. Al contrario de cómo se haría si estuviéramos hablando de una producción audiovisual con fines comerciales, no hemos considerado

oportuno establecer un plan o guión previo. Sí se han establecido unos objetivos generales y la preparación de las entrevistas en profundidad, en los casos en los que se ha realizado el mismo día del trabajo de campo. Realizar un guión detallando las tomas que se van a realizar iría en contra de la utilización del vídeo de manera participativa con fines científicos. Si consideramos a la cámara como una extensión del investigador y de su mirada, la selección de la realidad que se haga en cada momento vendrá dada por la propia acción que se desarrolle y lo que considere en cada momento el investigador que debe filmar. Establecer un guión con planos haría que pensemos en la estética y en el producto final, en lugar de en la observación e interacción con los participantes.

Trabajo posterior a la grabación: realización de una ficha de registro, visionado y análisis de la información recopilada.

3.3.4.3. Descripción del equipo utilizado

Consideramos que el equipo debe adaptarse a las necesidades específicas de cada investigación: movilidad, adaptabilidad y discreción. Aunque utilicemos la cámara de manera interactiva, no se trata de acaparar la atención. Por lo tanto, un equipo discreto y a la vez funcional ha sido el adecuado en nuestro caso. Insistimos en la importancia del equipo técnico que utilizamos porque es una herramienta de investigación que ofrece múltiples posibilidades y que va a incidir directamente en el trabajo del investigador y en la información obtenida.

Siguiendo la idea de la cámara como extensión del investigador, que aumente sus capacidades y que en ningún caso suponga un problema, el mejor equipo es el menos notable. Es decir, el mejor equipo será aquel en el que menos deba pensar el investigador para que pueda centrarse en el

objeto de estudio y no en la utilización del equipo técnico. Y para conseguir este objetivo hay una serie de factores técnicos que son igualmente importantes para el buen desarrollo del trabajo de campo y que hemos tenido en cuenta:

- Equipo con suficiencia energética duradera.
- Equipo de vídeo compacto y ligero.
- Suficiente calidad profesional que permita realizar grabaciones continuadas sin cortes o límites temporales.
- Alta capacidad de grabación y espacio de almacenamiento.

Utilizamos la cámara de manera personal, como herramienta que se adapta al investigador para filmar *su mirada*. Por ello hemos decidido prescindir de instrumentos de estabilización o sujeción de la cámara como *monopiés* o trípodes. No necesitamos la cámara fija registrando todo puesto que la utilización del vídeo no responde al método observacional. Por otra parte, la figura del investigador con cámara en mano aporta mayor libertad de movimiento, seguimiento a los personajes y utilización sensible de la cámara como registro de la observación participante y de la mirada del investigador. Consideramos que es una integración más orgánica tanto para el investigador, que puede “mirar a través del objetivo”, como para los protagonistas, quienes se adaptan a que esa persona mire a través de la cámara, como si fueran uno solo.

En cuanto al audio, hemos optado por un micro de cañón incorporado a la cámara con batería independiente y larga duración. Esto se ha complementado con un segundo registro de audio independiente en grabadora de mano, lo cual nos ha permitido asegurar el registro. Hemos

seleccionado estos instrumentos siguiendo las mismas premisas que en la selección del equipo visual.

Finalmente, en lo que respecta a la iluminación y demás accesorios, no consideramos oportuno la iluminación artificial de ningún tipo por varios motivos: implicaría otro elemento en el que pensar, lo cual restaría atención a la situación que vamos a observar; estaríamos contaminando la escena con luz artificial y con todo lo que esto puede conllevar, como molestias a los protagonistas.

Por estos motivos es importante seleccionar bien el equipo, el cual debe permitirnos grabar imágenes con suficiente calidad en situaciones de baja y alta iluminación, sin tener que preocuparnos por ello. En nuestro caso utilizamos un objetivo muy luminoso, con enfoque manual y un cuerpo de cámara estabilizado para la grabación “a mano”.

3.3.4.4. Preguntas y objetivo de la filmación

Aunque estemos ante una filmación prospectiva, hay una serie de cuestiones que debemos plantearnos antes de realizar el trabajo de campo y aplicar el método visual. ¿Qué objetivo se busca con el registro? ¿Dónde se va a ubicar la cámara o quién la va a operar? ¿Cuál es el rol del investigador? ¿Qué papel tiene la cámara en relación con las personas del estudio de caso y las acciones que acontecen? ¿Cuál es el punto de vista del investigador para la grabación? ¿Para qué fin se utilizará el material registrado y cuál es su papel en la metodología?

Algunas de ellas han sido contestadas anteriormente, como el rol del investigador y la ubicación de la cámara. Son decisiones que hemos tomado siguiendo la experiencia personal del investigador con estas

herramientas y la naturaleza de la investigación. La cámara está asociada al investigador, el cual adquiere el rol de la figura investigador-documentalista.

En su conjunto, la utilización del vídeo permite al investigador tener un rol participativo, principalmente en el estudio de caso *La Primavera Rosa*, el cual se encontraba en fase de grabación cuando realizamos el trabajo de campo. Esto nos permitió formar parte del equipo documental y utilizar la cámara como un elemento natural integrado en la escena y no una herramienta externa de recolección de datos.

Una de las posibilidades que nos ofrece la utilización de esta metodología es que, además de la observación directa, podemos visualizar el material grabado y analizarlo. Para ello es importante no perder de vista que las imágenes obtenidas son, según nuestra utilización del vídeo, la mirada del investigador. También proporciona el registro de las relaciones espacio-temporales manteniendo la sucesión cronológica de los acontecimientos y el registro de gestos, palabras y sonidos. Estos procesos secundarios o gestos que en principio pueden parecer insignificantes, posteriormente podrían convertirse en elementos indispensables del proceso que estudiamos y que han quedado registrados. El mismo hecho de utilizar el vídeo de la manera propuesta implica una visión y un trabajo de terreno concreto, en el que el investigador tiene que tomar decisiones en el momento sobre qué grabar y cómo.

Finalmente procedemos al cruce de datos a partir de lo grabado, las observaciones no grabadas (no siempre hemos podido grabar), las entrevistas informales, las anotaciones, los análisis y las entrevistas en profundidad, para obtener los resultados.

3.3.4.5. *Desarrollo de la videografía en los estudios de caso*

Hemos utilizado el vídeo en los tres estudios de caso que conforman la base de nuestra investigación y en las entrevistas en profundidad a sus directores. Pink (2001) dedica parte de su estudio a analizar el proceso de grabación y una de las conclusiones a las que llega es que cada informante se encuentra preparado para introducir la tecnología en un momento diferente en función de la relación con el investigador, la estrategia de introducción de los dispositivos o el camino que lleve el estudio. En su proyecto *Home from home* explica cómo una de las informantes evoluciona con el transcurso de la investigación, pasando de negarse a ser grabada a pedir voluntariamente participar en las entrevistas y en la filmación.

Trabajamos con documentalistas habituados a ponerse en nuestro lugar y a tratar con sus sujetos de la representación. Ahora cambia su rol habitual, pero siguen siendo conscientes de lo que significa y están predispuestos, negativa o positivamente, en función de sus hábitos de trabajo y experiencia previa. Tras un acuerdo previo de las condiciones, nuestro modo de actuación es que la cámara se introduce desde el primer momento en el trabajo de campo como una extensión del investigador. Con esto pretendemos que los informantes acepten el dispositivo como un instrumento de trabajo más y se acostumbren lo antes posible a la presencia del mismo, uniéndolo a la figura del investigador. Pese a ello, el trabajo de campo y la introducción de la cámara han estado condicionados por la sucesión natural de los acontecimientos en cada momento. En el desarrollo de cada caso explicaremos con detenimiento la introducción de la cámara como herramienta de investigación, así como las limitaciones de su uso bajo determinadas circunstancias. En el

capítulo 6 profundizamos sobre el desarrollo del trabajo de campo y la selección de cada caso de estudio.

Características de la grabación y fase de cada caso:

Caso 1. Documental *La Primavera Rosa* (2016 -2018):

Fase del documental: producción. Concretamente, la grabación de la última entrevista del capítulo *La Primavera Rosa en España*.

Equipo: vídeo cámara *miorroles* con un objetivo 50 mm de focal fija, operada por el investigador.

Utilización de grabación de audio independiente.

Caso 2. Documental *Las Sinsombrero* (2015-2019):

Fase del documental: postproducción. Hemos asistido a una jornada de edición del segundo capítulo *Ocultas e Impecables*.

Equipo: vídeo cámara *miorroles* con un objetivo 50 mm de focal fija, operada por el investigador.

Utilización de grabación de audio independiente.

Caso 3. Documental *Hors-Cadre* (2017-2019):

Fase del documental: postproducción del capítulo *Intimités* y preproducción del capítulo sobre *Holder*.

Equipo: vídeo cámara *miorroles* con un objetivo 50 mm de focal fija, operada por el investigador y cámara Samsung 360°, fija sobre trípode.

Utilización de grabación de audio independiente.

Las fases de los documentales sobre las que hemos realizado el trabajo de campo no han sido una elección propia, sino que han dependido de las

lógicas de producción de cada documental. Pese a ello, las fases han resultado idóneas para conocer cómo se construye dicha representación porque no han coincidido entre ellas, dándonos un mayor abanico en ese aspecto. Durante la etapa de filmación observamos y grabamos el proceso que implica la selección de imágenes en la producción, la entrevista completa, y el trabajo de los documentales antes, durante y después de la misma. Es entonces cuando tiene lugar una parte importante de la construcción de la representación, puesto que desde ese momento ya se está haciendo una selección de lo que graban. Además, al ser la última entrevista, los documentalistas tenían una idea previa de lo que querían obtener de ella y un enfoque con respecto al resto de material que ya tenían grabado. Con nuestra observación hacemos una comparación entre el tratamiento que se hace de la realidad durante la filmación en comparación a la representación final de ese momento en el capítulo publicado.

Además de las grabaciones, durante el trabajo de campo se han realizado pequeñas entrevistas a los participantes para conocer aspectos concretos. Las conversaciones en la fase de producción resultan cruciales para conocer el porqué de la colocación de la cámara, la realización de la secuencia, el interés que tiene el director en cada protagonista, etc. Es necesario conocer estos detalles que pueden escaparse de una observación “objetiva”. Al interactuar con la finalidad de obtener cierta información podemos contrastar las respuestas con lo observado y generar mayor contenido del cual conseguir los datos. En lo que respecta a la fase de postproducción, han resultado igualmente cruciales las conversaciones para obtener información detallada sobre la estructura transmedia o el objetivo que persiguen con cada decisión.

Del trabajo de campo no sólo obtenemos imágenes, sino que conseguimos datos de la propia experiencia e impresiones que posteriormente son contrastados con el material grabado. Las tres ramificaciones del método durante el trabajo que desarrollamos son inseparables unas de otras en la práctica. La grabación, las conversaciones y la observación se realizan a la vez, solapándose unas con otras de manera fluida. No estamos ante un método completamente estructurado, las conversaciones del trabajo de campo no están premeditadas, ni tampoco la ubicación de la cámara en cada momento, porque no existe un guión sobre los actos de los documentalistas en cada momento. Es el investigador quien, a partir de establecer los objetivos de la metodología, lo pone en práctica según cómo se desarrollen los acontecimientos que tienen lugar durante el trabajo de campo y participa, interactúa y decide qué grabar y con quién conversar.

3.3.5. Aplicación de la videografía a los estudios de caso: el audiovisual como creación y exposición de los resultados de investigación

Para entrar en el tercer nivel -el audiovisual como forma de exponer los resultados- tenemos que preguntarnos sobre cómo componer un producto audiovisual que se base en el trabajo de investigación utilizando parte del material visual obtenido.

Para ello hemos realizado una obra en realidad virtual basada en la presente investigación como proyecto piloto a partir del cual continuar trabajando. Tomando como base la información y las imágenes que obtenemos durante la investigación pasamos a editar el material y darle forma para crear un producto audiovisual sobre el propio proceso. Esto

significa que no sólo vamos a estudiar desde los tres enfoques explicados la representación audiovisual, sino que hemos realizado una obra utilizando como formato la realidad virtual. La realización de esta experiencia *meta-documental* forma parte del trabajo de investigación, ya que la creación está integrada en la metodología. El proyecto piloto puede consultarse en la dirección web www.albamarincarrillo.com que recoge además la presente investigación se irá actualizando paulatinamente con producciones complementarias. Si bien es cierto que resulta tremendamente complejo adaptar un contenido teórico a una experiencia visual, el producto resultante está vinculado a los resultados del presente trabajo. Finalmente, un aspecto considerable es la reflexión en torno a la figura del investigador/creador y el propio proceso de representación audiovisual que ha tenido lugar durante la conceptualización y el desarrollo de la obra.

Para este proyecto no partimos de un guión preparado previo a la grabación, sino que utilizamos parte del material que hemos obtenido para darle forma en la edición. Las tecnologías digitales son, además de herramientas de investigación, una forma alternativa de publicar los resultados creando una vinculación entre el objeto de estudio y la forma de exposición. Para esta propuesta inseparable de la metodología de investigación nos basamos en el proyecto sobre la percepción y proyección personal de los jugadores [*Visual Distance FIFA 2016*](#).¹⁶

16 Proyecto creado en el Master 2, Creación Digital de la Universidad Savoie Mont Blanc.

Tomamos también como referencial el proyecto COME/IN/DOC¹⁷ (Gifreu, 2013). A diferencia de nuestro proyecto, este no tiene relación directa con la metodología empleada por el autor, pero sí surge del aprovechamiento de toda la información obtenida durante la investigación. El autor no realiza un trabajo antropológico ni utiliza metodología visual para su tesis doctoral, sino que se centra en analizar documentales interactivos. Se trata de un proyecto creado posteriormente con un equipo especializado y que tiene como objetivo describir y explicar el documental interactivo como género propio, utilizando para ello la forma del mismo.

El proyecto, además de ser un i-docs, es transmedia y está conformado por una plataforma web, una instalación interactiva y el uso del material para formación. A su vez, la web se compone de un documental interactivo, de su versión lineal, de un conjunto de materiales que muestran la historia y evolución del documental, de una base de datos con entrevistas a expertos y de directrices para crear un proyecto de características similares.

Este documental transmedia e interactivo no se presenta como una forma de exposición de los resultados de investigación, puesto que va más allá de la investigación que se realizó. Se sirve de ella, pero la amplía con una intención de informar, recopilar y formar. Sin embargo, es la utilización del conocimiento generado en su tesis doctoral lo que tomamos principalmente como referente, así como la utilización del mismo formato que se investiga.

¹⁷ El proyecto completo puede consultarse en su web <http://comeindoc.com/> (Gifreu, 2013).

Nuestro proyecto se plantea desde el origen vinculado a la investigación con el objetivo de conocer lo audiovisual desde lo audiovisual en todos los sentidos. Igualamos objeto de estudio, método y exposición para realizar una investigación utilizando herramientas digitales visuales en todas sus etapas y aproximarnos a las nuevas formas de representación desde la propia experiencia con dichas formas.

3.3.6. Registro, revisión y análisis del material filmado

Para llevar un buen registro de la fase etnográfica, además de realizar el trabajo de campo en el que obtenemos material filmado, hemos realizado un modelo de ficha de registro que aplicamos a cada sesión. La ficha se compone de la siguiente información:

- Fecha
- Hora
- Lugar
- Participantes
- Actividades previstas
- Preguntas planificadas para las entrevistas
- Descripción de la grabación
- Descripción de la experiencia y datos observados:
- Rol e integración en el equipo

- Experiencia y observación
- Aspectos técnicos
- Transcripción de las entrevistas

Resulta crucial llevar a cabo la cumplimentación detallada de toda la ficha puesto que hay multitud de detalles provenientes de la observación que son de relevancia para la investigación. Estos datos los hemos comparado posteriormente con la información obtenida durante la grabación. Además de servir como registro del trabajo de campo, incluyendo las anotaciones de la observación, sirve de seguimiento completo de la evolución de nuestro propio trabajo, incluyendo los problemas técnicos o limitaciones con las que nos encontramos a modo de diario de investigación.

En nuestra investigación, el análisis será posterior al trabajo de campo, lo cual no excluye que durante el trabajo hayamos desarrollado ideas a partir de la experiencia práctica, relaciones entre conceptos teóricos o comparaciones con respecto a los resultados obtenidos del análisis de la representación realizado con anterioridad.

De hecho, las ideas desarrolladas durante el trabajo de campo o los significados dados en ese momento a las imágenes que grabamos pueden ser contrastadas con la interpretación que se realice durante el análisis. Las imágenes se interpretan de manera diferente según la fase de la investigación y el contexto en el que se encuentren. No tendrán el mismo significado cuando estén inmersas en la cultura académica, en la que están separadas de la acción e interpretadas desde la teoría, que en el momento de filmarse. Pink (2001) se refiere a este proceso como la biografía que tienen las imágenes, las cuales se mueven de un contexto a

otro cambiando las condiciones en las que son visualizadas y transformando su sentido aunque el contenido permanezca inalterado.

El propósito del análisis no sería traducir la evidencia visual en información verbal, sino explorar la relación entre la información visual y otros tipos de conocimiento. (Pink, 2001, p.94-95)¹⁸ El análisis de las imágenes que realizamos con un proceso de edición no se basa únicamente en pasar toda la información que obtenemos a papel. A partir de la revisión visual podemos establecer relaciones con la experiencia propia del investigador en el mismo momento de grabar, contrastar las impresiones y realizar comparaciones con los análisis de la representación realizados a las obras completas.

La edición del material filmado se incluye en el trabajo de análisis ya que proporciona al investigador información distinta a la revisión secuencial. Se establecen asociaciones de imágenes que pueden dar lugar a relaciones de conceptos e ideas a las cuales no llegamos simplemente con una revisión del material *en bruto*. Es el trabajo de edición el que “fuerza” a crear uniones para contar una historia, lo que nos lleva a un análisis con un enfoque diferente y enriquecedor. Consideramos, por tanto, la edición como parte del análisis y como componente fundamental del proceso de investigación.

Sara Pink explica como obtuvo información poniendo como ejemplos sus trabajos de investigación realizados en España (1997) y en Guinea

¹⁸ Traducción propia de Pink (2001): "The premise that the purpose of analysis is not to translate 'visual evidence' into verbal knowledge, but to explore the relationship between visual and other (including verbal) knowledge.

Bissau (1997) a partir de sus diarios, notas, grabaciones de vídeos y fotografías. Durante el trabajo utilizó diferentes métodos para representar la historia de la investigación y cada medio evoca elementos diferentes de la experiencia del trabajo de campo. La fotografía no sólo es un modo de ilustrar las notas y el vídeo es algo más que una evidencia de la conversación o las interacciones. Como explica, todos los elementos se contextualizan entre sí y dan lugar a un conjunto de representaciones de una misma investigación.

Otro de los puntos claves del análisis es la contextualización, el contexto en el que se ha producido la imagen y el contenido de las mismas. Collier & Collier (1986) defienden la utilización del vídeo como documentación visual basándose en la idea de que al grabar se consigue una visión más completa de la cultura, principalmente al registrar el realismo del tiempo y el movimiento. El registro del tiempo implica también el registro de la frecuencia de determinados actos o las relaciones interpersonales. La cadena emocional estará mejor captada en vídeo que únicamente en fotografía. En esta, los intervalos de tiempo están separados y eso dificulta trabajar el flujo emocional. En vídeo obtenemos el registro de las relaciones espacio-temporales manteniendo la sucesión de los acontecimientos (Asch & Asch, 1995).

La película y el vídeo son importantes herramientas de investigación cuya promesa especial es el registro del movimiento, a menudo con sonido sincronizado y, en el caso del vídeo, la posibilidad de una rápida retroalimentación y revisión de las imágenes. Por encima de todo, está su potencial para la grabación ininterrumpida de acciones o eventos que ofrece una variedad de posibilidades de investigación. (Collier & Collier, 1986, p.145)

Con la grabación intervenimos en el proceso al que nos acercamos y las imágenes que obtenemos son, en parte, resultado de esa intervención y no una visión completa del proceso. Al igual que ocurre con el problema de la realidad y la ficción en el documental o en cualquier proceso en el que se utilice el vídeo o la fotografía de “no ficción”, debemos concretar nuestro posicionamiento sobre el registro visual.

A diferencia de la noción de la imagen como prueba y la posibilidad de utilizar el vídeo como registro objetivo de la realidad, consideramos imposible registrar por completo un proceso de manera objetiva, por lo que no sería posible hacer un análisis total de la realidad a partir de las imágenes. El análisis no pretende esto, sino analizar una mirada académica. La filmación no se realiza como una documentación visual, sino como instrumento del que se sirve el investigador, y el análisis de la filmación es una interpretación de una narrativa visual subjetiva y no de una imagen objetiva (Pink, 2001).

La importancia del trabajo de campo es la experiencia en primera persona, lo que se verá reflejado en la filmación y será el objeto del análisis. “Un dato etnográfico puede ser cualquier cosa que la etnógrafa decida que es un dato etnográfico” (Ardévol, 2017, p.33). Según esta autora, el dato etnográfico es el producto de la relación entre la memoria de la experiencia en el campo y las categorizaciones y marcos teóricos. Es la experiencia en primera persona lo que distingue el conocimiento que se obtiene con la etnografía de otros métodos y “es lo que convierte un registro audiovisual, una anotación, una serie temporal de fotografías o una nube de etiquetas en un dato etnográfico capaz de contribuir a una descripción densa” (Ardévol, 2017, p.33).

A partir del material obtenido se realiza una estructuración y categorización del contenido, en función de la hipótesis y los objetivos de la investigación. Las categorías se extraen no sólo de las imágenes que hemos grabado, sino de la relación entre estas y el estudio, la revisión del panorama del documental contemporáneo y el trabajo de edición posterior para el proyecto expositivo.

SEGUNDA PARTE:

**Evolución histórica de un
género híbrido**

4. ORIGEN Y EVOLUCIÓN DE UN GÉNERO HÍBRIDO: EL DOCUMENTAL.

4.1. Introducción

En el presente capítulo hacemos un breve repaso histórico en paralelo del cine, el vídeo y el periodismo en relación al documental para exponer su relación desde los orígenes del cine y su evolución hasta la irrupción del vídeo y la diferenciación actual de subgéneros documentales que separan el estilo periodístico de otros más creativos o cinematográficos. Proponemos así también una reflexión sobre cómo la difuminación de las fronteras del documental es una tendencia propia del género híbrido que no sólo está asociada al desarrollo digital. Un ejemplo actual de ello es la producción de docu-ficción o docu-dramas.

Por otro lado, puede entenderse como justificación del enfoque periodístico de la tesis, puesto que consideramos que, en el objeto de estudio el elemento periodístico y su relación con el mismo es fundamental. No entendemos el documental como un género periodístico o como un género cinematográfico, sino como género único e híbrido con elementos de diversas disciplinas como el cine y el periodismo en su vertiente tradicional, pero con muchas otras, en mayor o menor medida, en sus producciones contemporáneas.

Comenzamos con una aproximación al concepto de documental en sí mismo y desde una perspectiva teórica para mostrar los conflictos que

supone su terminología y realizar aclaraciones al respecto. A continuación, vamos a los orígenes del documental y el periodismo cinematográfico para mostrar su relación. Muy relacionado, el documental social y el cine militante se desarrolla para algunos autores como antecedente del documental periodístico, por lo que continuamos así nuestro breve repaso histórico sobre el documental social con énfasis en la vinculación entre periodismo y documental. Posteriormente tratamos la identificación del subgénero el *documental periodístico*, así como las consecuencias de la bifurcación de subgéneros. Como contrapunto, nos centramos en la creatividad del periodismo audiovisual y la base común con el documental que sería ese tratamiento creativo de la realidad para apreciar influencias y problemáticas comunes derivadas del mismo. Finalmente, concluimos este capítulo con la aparición del vídeo y lo que supuso no sólo en la creación documental y en su vertiente más social, sino en la relación entre el arte, la tecnología y la comunicación.

4.2. La problemática de la representación de la realidad

Desde los orígenes del documental, muchos son los investigadores que se han embarcado en la ardua tarea de poner orden sobre el género que nos atañe y dan muestra de su complejidad. La diversidad del género, modos narrativos, formas, estilos y temas que adopta, ligado a la problemática de la representación de la realidad, provoca confusión en cuanto a su naturaleza genérica y la terminología con la que referirnos al mismo. El tratamiento creativo de la realidad es la característica tradicional más evidente del documental.

Mi reclamación para el documental por separado es simplemente que, en su uso del artículo vivo, también hay una oportunidad para realizar un trabajo creativo. Quiero decir también que la elección del medio documental es una elección claramente distinta como la elección de la poesía en lugar de la ficción. Tratar con diferentes materiales es, o debería ser, tratar con problemas estéticos diferentes a los del estudio. (Grierson,1934, p.98)¹⁹

La información se vincula al cine desde sus orígenes, lo cual alcanza su punto álgido con la aparición de los noticiarios cinematográficos. El tratamiento de la realidad es el vínculo entre el documental y el periodismo y es lo que ha venido marcando la línea que separaba al cine de ficción del documental. Una distinción basada en el compromiso del texto con determinados estándares de objetividad y no en la técnica o estilos formales utilizados (Bordwell & Carroll, 1996).

El término *documental* se acuña tras ser utilizado por John Grierson. Es en 1929 cuando se refiere a *MOANA*, de Robert Flaherty, como una recopilación de hechos sobre la vida con valor documental. (Grierson, 1979) También durante los años 20, en Francia se utilizó el término *documentaires* para clasificar las películas de viajes y actualidades que entonces se realizaban (Cock, 2009, p.40). El cine tomó el concepto de documento para designar a las películas o tomas ligadas a la realidad, y

¹⁹ Traducción propia de: “My separate claim for documentary is simply that in its use of the living article, there is also an opportunity to perform creative work. I mean, too, that the choice of the documentary medium is a gravely distinct a choice as the choice of poetry instead of fiction. Dealing with different material, it is, or should be, dealing with it to different aesthetic issues from those of studio”. (Grierson, 1934)

este estatuto de documento marcará las primeras discusiones teóricas en torno al documental y su conformación como discurso.

Grierson es el primero que define al documental como “el tratamiento creativo de la realidad” y establece tres principios para delimitarlo: es una “nueva y vital forma artística” que “retrata la escena viva y la historia viva”; los personajes y escenas son tomados de la realidad y los materiales extraídos del mundo reflejan su esencia. Este autor plantea un concepto de documental abierto: “Mi argumentación separada para el documental es simplemente que en su uso del artículo vivo existe *asimismo* una oportunidad de realizar un trabajo creativo” (Grierson, 1932, p.34).

En un breve repaso por los principales autores y documentalistas que han ofrecido su propia definición del documental vemos como todas giran en torno a unas cuestiones conflictivas: la diferencia entre ficción y no ficción, el tratamiento de la realidad, la objetividad, la representación de la sociedad, la intención artística y su diferencia con respecto al periodismo. Estas son las cuestiones principales que aparecen en las discusiones teóricas entorno a su definición y categorización.

Barsam lo distingue de la ficción proponiendo la categoría película de no ficción y relega el término documental a aquellas producciones que tengan un mensaje y puedan ser considerados como obras de arte (Barsam, 1992). Rotha (1960) defiende el uso del medio cinematográfico en el documental en términos sociales, para mostrar una representación total de la sociedad. Para Flaherty la finalidad del documental es la siguiente:

La finalidad del documental, tal como yo lo entiendo, es representar la vida bajo la forma en que se vive. Esto no implica en absoluto lo que

algunos podrían creer; a saber, que la función del director del documental sea filmar, sin ninguna selección, una serie gris y monótona de hechos. La selección subsiste, y tal vez de forma más rígida que en los mismos films de espectáculo. (Flaherty, 1939, en Romaguera y Alsina, 1993, p.151)

Flaherty (1939) apunta a un elemento crucial en el debate sobre el documental: la introducción de la subjetividad del director con el simple hecho de seleccionar. Como explica León (2009), una de las principales definiciones, obsoleta actualmente, es la propuesta en 1984 por la *World Union of Documentary*. Aunque no pueda aplicarse al documental contemporáneo resulta crucial para entender la evolución del término. Un documental es:

Todo método de registrar en celuloide cualquier aspecto de la realidad interpretado bien por la filmación de hechos o por la reconstrucción veraz y justificable, para apelar a la razón o la emoción, con el propósito de estimular el deseo y ampliar el conocimiento y la comprensión humanos, plantear sinceramente problemas y soluciones en el campo de la economía, la cultura y las relaciones humanas. (Barsam, 1992, p.30-31)

Siguiendo con la tónica general, es una descripción que limita claramente el término al género cinematográfico. En la misma línea, Barroso (1996) defendía que el término documental “daba cabida a todo aquello que no sea ficción, ni periodismo y que esté producido por procedimientos cinematográficos en soporte cine o vídeo” (Barroso, 1996: 505). Català (2007) prefiere hablar de “cine de lo real” en lugar de utilizar la palabra documental. Decide abandonar este concepto que es, según él, ambiguo e inexacto:

Hablar de cine de lo real en lugar de referirnos a documentales supone un paso en la dirección correcta, puesto que por lo menos, al poner en evidencia todas las contradicciones de la antigua denominación, hemos dejado atrás el engaño y la serie de malentendidos que la palabra documental arrastraba consigo. (Catalá, 2007, p.49)

Las contradicciones a las que este autor alude provienen principalmente del significado y la etimología del término *documental*, ya que hace referencia a la capacidad de probar algo con datos fidedignos. Por ello, la intención de cambiar el término es constatar la imposibilidad de grabar la realidad. Esta contradicción responde, al igual que la imagen fija, al *principio de atestiguamiento* según el cual la fotografía es testimonio, pues remite irremediabilmente a su referente y atestigua la existencia de lo que muestra (Dubois, 1994). De igual modo, responde a la creencia de la imagen como huella, a la función de la fotografía como huella de lo real. Las contradicciones asociadas al documental no vienen sólo del término, sino que van unidas al propio acto de captar una imagen y a las nociones de verdad, objetividad y realidad cuya concepción ha ido cambiando. Consideramos que estas contradicciones y confusiones asociadas al documental no se suprimen con el mero hecho de cambiar el nombre, puesto que van asociadas a su propia naturaleza.

Es precisamente para paliar esta ambigüedad, acabar con la idea de género híbrido y separarlo del periodismo por lo que se añade el término *cinematográfico*:

El complemento *cinematográfico* se incorpora paulatinamente a partir de finales de los años cincuenta como una necesidad estética y de posicionamiento frente al medio televisivo para significar aquellas producciones documentales que no sólo se realizaban con medios cinematográficos, sino que además su producción estaba destinada a las

pantallas cinematográficas con exclusión de la difusión televisiva.
(Barroso, 2009, p.16)

Esta concreción terminológica aumenta la distancia entre el documental y el periodismo y lo encuadra definitivamente como género cinematográfico. Entre las causas apuntamos, además de la diferenciación con la televisión, también a la reivindicación de la subjetividad en el documental y a la intervención inevitable del documentalista. Algo que aún hoy se entiende de manera equívoca como un elemento contrapuesto a cualquier forma de periodismo, olvidando los géneros de opinión.

Vamos a tomar como referencia la definición que propone Bienvenido León (2009), puesto que recoge la tradición terminológica del documental y sus principales características. Lo distingue del reportaje de actualidad sin excluir al elemento periodístico y no lo encierra como género únicamente cinematográfico. Por ello, se acerca a lo que podría ser una definición general del género documental aplicable a las producciones contemporáneas:

... proponemos aquí considerar como documental aquel enunciado audiovisual, de naturaleza artística y vocación de pervivencia, que interpreta la realidad, a través del registro de hechos reales o de su reconstrucción fidedigna, con el propósito de facilitar al público la comprensión del mundo. (...) Del mismo modo, podrían considerarse fuera de sus límites aquellos discursos que, como el reportaje de actualidad, no llevan a cabo una verdadera interpretación sino más bien una mera transcripción de hechos reales, y que generalmente carecen de inquietudes artísticas. (León, 2009, p.20)

La evolución del documental en los últimos años hace que esta definición, aunque bastante abierta, quede en parte obsoleta debido a la

falta de inclusión de los nuevos formatos documentales que van más allá del enunciado audiovisual. Como veremos a continuación, a las complejidades tradicionales del género documental que hemos repasado se suman la multitud de nuevas propuestas que aparecen a partir del documental web y que provocan la ruptura de los límites tradicionales del mismo.

4.3. Los orígenes: el documental y el periodismo cinematográfico

Nos remontamos a la primera etapa cinematográfica, cuando el cine era el único medio que proporcionaba información audiovisual de lo que pasaba en el mundo. (Paz y Sánchez, 1999). El periodismo se vincula al cine desde sus propios orígenes y al cinematógrafo se le atribuye una confianza plena como dispositivo capaz de reflejar la realidad; la misma que hasta ese momento se le había atribuido a la fotografía. Desde ahí surge ya una vinculación inmediata entre la imagen cinematográfica y la realidad, que lleva implícita el atributo de la credibilidad (Aparicio, 2013, p.140).

Georges Méliès, en su primer contacto con el medio cinematográfico, lo describe como una fotografía que recoge el movimiento: los dos principales referentes del cine. Según describen Montero y Paz (1997), en la prensa parisina se podían leer impresiones semejantes en las crónicas y reseñas de las sesiones. Tras la primera sesión pública se pudo leer:

Cuando estos aparatos (la máquina de los Lumière) estén al alcance del público, cualquiera podrá fotografiar a sus seres queridos, pero no

inmóviles, sino con sus movimientos característicos, en acción, con sus gestos familiares, con la palabra a flor de boca. Entonces, la muerte habrá dejado de ser absoluta. (Montero y Paz, 1997, p.33)²⁰

La importancia de este referente estriba en su concepción como reflejo de la realidad, lo cual marcará la historia cinematográfica, la distinción de géneros y la relación entre el periodismo y el cine. “Esta veta fotográfica en el origen del cinema es el eslabón que une al nuevo medio con los periódicos” (*Ídem.*).

Las primitivas *vistas* o las *actualidades* propias de la primera etapa de la historia del cine, constituyen el embrión de los noticiarios cinematográficos. Eran entendidas como registros directos de la realidad y se centraban en actividades cotidianas y asuntos de actualidad. Algunos ejemplos de estas primeras manifestaciones son las filmaciones cotidianas de los hermanos Lumière en 1895: *Sortie d'usine, Repas de bébé, Démolition d'un mur, Le Jardinier et le petit espiègle, Arrivée d'un train en gare à La Ciotat*, etc.; la primera aparición de nativos americanos en *Buffalo dance*, de William Heise (USA, 1894) en Edison Manufacturing Co o *Sick Kitten*, de George Albert en 1903.²¹

²⁰ Publicado en *La Poste*, 30/12/1895, “Lorsque ces appareils seront livrés au public, *écrivait un journaliste en 1895*, lorsque nous pourrons photographier les êtres qui nous sont chers, non plus dans leur forme immobile, mais dans leur mouvement, dans leur action, dans leurs gestes familiers, avec la parole au bout des lèvres, la mort cessera d’être absolue.” (Toulet 1988 cit. en Habib, 2007)

²¹ Muchos de estas primeras obras pueden verse en la recopilación publicada por el British Film Institute, *Early cinema. Primitives and Pioneers (1895-1910)* G, 2005), una compilación de 60 films realizados antes de 1911. Se puede

Aparece también en la primera etapa del cine la noticia filmada, el primer producto periodístico audiovisual. Estas, a diferencia de las vistas o las actualidades, tenían mayor tratamiento de la información y estaban compuestas por un solo plano o por varios editados. Eran el equivalente a las noticias del informativo actual, las cuales igualmente solían presentarse agrupadas conformando los *noticiarios* o las *revistas cinematográficas*.

En el contexto soviético del desarrollo del cine propagandístico de la Rusia comunista, Lenin expone que esta producción de material que inspiren las ideas comunistas deben empezar con las producciones de actualidad:

Según Lenin, era necesario apuntar a las actualidades como “periodismo artístico, en la línea y el espíritu seguidos ya por los mejores diarios soviéticos”. Estas definiciones de Lenin rodeaban a los verdaderos actores del cine soviético: afirmaban el carácter realista del arte, el principio de su conexión con la realidad, que exige al artista una aguda observación de la vida. (Abramov, 1965, p.3)²²

obtener en <http://shop.bfi.org.uk/early-cinema-primitives-and-pioneers-dvd-bluray.html#.Wpl-IOjOWMo>

²² Traducción propia: Selon V.I. Lénine, on devait viser à des Actualités qui dussent "journalisme artistique, dans la ligne et l'esprit suivis déjà par les meilleurs quotidiens soviétoques".

Ces éfinitions de Lénine cernaient les acteurs réels de prgrès du cinéma soviétique: elles affirmaient le caractère réaliste de l'art, le principe de sa liaison avec la réalité, laquelle réclame de la part de l'artiste une observation aiguë de la vie.

En estas noticias se pueden diferenciar las filmaciones directas y las escenificaciones. Estas últimas comenzaron a realizarse ante la dificultad de filmar ciertos acontecimientos por la distancia a la que sucedían o por su inmediatez. Las reconstrucciones se utilizaban para ilustrar principalmente las noticias de conflicto bélico, de las cuales podemos mencionar *El hundimiento de la escuadra del almirante Cervera*, filmada en 1898 sobre la guerra hispano-norteamericana por Edward H. Arnet o *La Révolution russe* de Lucien Nonguet rodada en Francia en 1905. También destaca el caso de *La coronación de Eduardo VII*, para lo cual Georges Méliès recreó la secuencia con un grupo de actores antes de que esta se desarrollara. Las *actualidades reconstruidas* de Méliès tenían la intención de recrear objetivamente eventos importantes para informar, lo cual da pie al desarrollo de la dramatización en el documental (Gauthier, 2008).

Las noticias filmadas se agrupaban en noticiarios, que tuvieron su esplendor entre 1920 y 1950. El nacimiento de los noticiarios modernos a principios del siglo, en 1905 en Estados Unidos y en 1908 en Francia con Pathé, da un carácter más estrictamente informativo a las imágenes proyectadas: con la periodicidad regular de las ediciones de información filmada, se impuso un cierto criterio periodístico en la selección de temas y una organización acorde con este objetivo (Paz y Sánchez, 1999, p.1).

Su periodicidad era de una o dos veces por semana y la temática variaba desde las noticias de sociedad hasta las políticas y sociales, sin olvidar los noticiarios de guerra. Fueron la principal fuente de información para gran parte del público y la única información audiovisual que había hasta la llegada de la televisión. Los países con cierto grado de desarrollo económico contaron con uno o varios noticiarios estables y sufrieron un fuerte control oficial. Algunos casos son el *Pathé-Journal* (Francia, 1908),

el *Pathe's Animated Gazette* (Gran Bretaña, 1910, posteriormente *British Pahte News*) o el *Pathe News* de Estados Unidos (1910-56).

En el caso de los estados totalitarios los noticiarios fueron directamente monopolizados y convertidos en propaganda de Estado. Así son los casos de los noticiarios soviéticos y alemanes, por ejemplo, los cuales tenían una gran calidad debido al mantenimiento oficial: *Kino-Nedelia* (Cine-Semana, URSS, Dziga Vertov, 1918-19) o *UFA Wochenschau* (Alemania, 1925-30). Posteriormente, pero con las mismas características, tenemos en España el caso del NO-DO, (Noticiario Cinematográfico Español, 1942-81).

...mientras que la presa escrita perdió credibilidad y su mito se esfumó con las “grandes mentiras” y la propaganda de la I Guerra Mundial, el género cinematográfico informativo se convirtió en un elemento imprescindible en la mentalidad colectiva, a la que aporta la visión más impactante de los grandes acontecimientos del mundo. Es entonces cuando el cine estadounidense acabó con el predominio de la producción europea, particularmente sobre la realizada en Francia que hasta entonces había poseído un poder incontestable en el mundo entero. (Paz y Sánchez, 1999, p.2)

La década de los treinta fue la época clave, especialmente por el impulso que supuso la llegada del cine sonoro, que en 1931 ya había sido adoptado por la gran mayoría de las productoras, y por la reorganización empresarial que supuso la crisis económica del 29. Su uso se generalizó rápidamente acompañando discretamente a la imagen. Otras novedades de la época fueron las ediciones especiales y las ediciones extranjeras, grabadas en la lengua del país donde se fueran a distribuir, o la apertura de salas dedicadas exclusivamente a la proyección de noticiarios. Pese a la dificultad de encontrar información exhaustiva sobre la distribución y

el alcance de los noticiarios, su impacto fue tal que llegaron a instalarse salas en lugares de paso como el ferrocarril y dedicadas a la exhibición de noticiarios.

A finales de los 40, el sector de los noticiarios cinematográficos, incluidos los de repercusión mundial, se vio amenazado por la competencia de la televisión, cuyo alcance geográfico era cada vez mayor. Aunque los noticiarios se concebían como un espectáculo y eran frecuentes los acontecimientos sensacionalistas y los fenómenos curiosos, tienen un alto valor histórico como muestra de la primera unión del cine y el periodismo. Según Montero y Paz, de manera paralela a la evolución de los noticiarios avanza la creación documental y, en ocasiones, llegan a encontrarse. En la primera época el documental no tiene un estilo definido y se mezcla con los noticiarios y reportajes.

Abramov (1965) en relación al trabajo de Vertov expone la producción de sus actualidades como las primeras manifestaciones de lo que posteriormente sería el documental. Precisamente, otorga la aparición del documental al desarrollo de las actualidades durante los años veinte como “un nuevo tipo de arte cinematográfico - como el documental - que estableció en principio la organización artística y estética del material grabado” (Abramov, 1965:3). De lo cual, Dziga Vertov fue el principal representante de estas producciones propagandísticas que aúna por primera vez el arte cinematográfico y el periodismo.

4.4. Documental social, comprometido y de intervención

Siguiendo el rastro histórico de las relaciones entre periodismo y documental, nos topamos con lo que diferentes autores han denominado antecedentes del Documental Periodístico o Documental Informativo, aunque no existe un acuerdo sobre los mismos.

Algunos de ellos marcan los antecedentes en los orígenes del cine, otros en los noticiarios cinematográficos. Para Fernández (2015) los orígenes de este documental se sitúan en el programa *The March of Time* (Louis de Rochemont y Richard de Rochemont, 1935), puesto que el formato ofrecía características propias del documental periodístico y se diferenciaba de los informativos de noticias porque fue más allá de las imágenes de archivo.

El documental informativo recogería temas sociales con un tratamiento informativo o periodístico. Por ello, diferentes autores citan como antecedente de este subgénero documental tanto al *cine directo* y el *cinema vérité*, como al documental propagandístico o el cine militante. En general, el documental social comienza a realizarse a finales de los años 20, con intención tanto revolucionaria como reformista. Algunos de los principales exponentes de esta corriente documental social son Dziga Vertov, Joris Ivens, John Grierson o Jean Rouch, salvando las distancias entre ellos. Este documental puede verse como antecedente del *documental periodístico*, etiqueta con la que no coincidimos, o como parte de la historia del documental social. De cualquier manera, consideramos que es imprescindible para este trabajo exponer la obra y los autores claves en la historia del documental desde su vertiente social hasta la

intervencionista. Si seguimos la tradición francesa estaríamos hablando del *documental comprometido* y el *documental de intervención*.

4.4.1. Dziga Vertov y el Cine-ojo.

“Yo soy el «Kino-Glaz», soy el ojo mecánico. Soy la máquina que muestra al mundo tal como es, como solamente yo puedo verlo. Desde hoy me libero para siempre del inmovilismo humano. Me sitúo en ininterrumpido movimiento. Me aproximo a los objetos y me alejo, me deslizo por debajo y por encima, penetro en ellos, me muevo a grupas de un caballo que huye al galope, irrumpo en plena carrera en medio de la multitud; corro por delante de los soldados que corren, me tumbo de espaldas, me elevo en avión” (Vertov, 1973, p.26-27).²³

Este fragmento de texto forma parte de un proyecto de memoria redactado por el *Consejo de los Tres*, en el que resumían el contexto en “el frente de cine” y apuntaban líneas de acción. Denis Akadievith Kaufman (Dziga Vertov) comienza su carrera cinematográfica en el campo del cine periodístico o periodismo cinematográfico, concretamente en el primer periódico soviético sobre actualidad cinematográfica como redactor jefe del *Kinonedelija* (cine-Semana), dirige la revista filmada *Goskino Kalendar* entre 1923 y 1925 y funda el noticiario *Kino-Pravda*. Este noticiario no tenía nada que ver con las anteriores actualidades que se realizaban, puesto que no se limitaban a la información, sino que dieron una interpretación artístico-periodística, siempre basada en la realidad soviética (Abramov, 1965).

²³ Información extraída de La Resolución del Consejo de los Tres de 10 de Abril de 1923. Cf. Dziga Vertov, *El cine-ojo*, Ed. Fundamentos. Madrid. 1973. Artículos pp. 23-26)

Vertov funda el consejo de los Kinoks-documentalistas, que posteriormente pasaría a llamarse el *Consejo de los Tres*. En su primer manifiesto, *Nosotros*, publicado en 1922, exponen los principios de la teoría del *cine-ojo*, la postura cinematográfica y su ideología política.

Este manifiesto es uno de los más violentos que publicaría Vertov al frente de los *kinoks* y del *Consejo de los Tres*. Sin embargo, y pese al empleo poético del lenguaje en la línea de Maiakovski, queda patente un rasgo muy claro de lo que sería la esencia del cine de Vertov: la técnica. Esencialmente Vertov creció en el cine como montador. La técnica es el rasgo evidente en sus films: superposiciones, dinamismo y maquinismo están muy presentes en sus obras documentales (Ara, 2008, p.11).

Pese a un montaje destacable, el objetivo principal de sus documentales era mostrar la realidad tal y como es, por lo que se llegaron a denominar “enemigos de la ficción”. Su manifiesto se puede resumir en la grabación directa de la realidad, sin utilización de guión ni actores y sin intención ni intervención alguna en la toma de imágenes. Estas imágenes eran compiladas a través de una llamativa y trabajada edición, lo cual alejaba finalmente la representación de la realidad. Ideológicamente, los *kinoks* se consideraban mostradores de la realidad con un fin más docente que lúdico.

Para Vertov, el cine de ficción era su enemigo. Siempre decía, “hay que mostrar la vida tal cual es, la verdad de la vida” (Ara, 2008, p.13) A ello hay que sumarle la contradictoria visión de Vertov sobre sus propias obras, pues paradójicamente se encuadran en el documental propagandístico.

La obra de Dziga Vertov y la de aquellos influidos por él sirvió incuestionablemente de propaganda para el gobierno soviético a principios y mediados de la década de 1920. Sin embargo, Vertov no se consideraba un propagandista; creía que era un reportero y que su misión consistía en encontrar y comunicar hechos reales. En la primera época de Vertov a nadie se le ocurría todavía que pudiera haber un conflicto real - o conflicto potencial- entre las obligaciones de un periodista y las exigencias doctrinarias. Pero ese dichoso momento pasó rápidamente. (Barnouw, 2005, p.66)

Por su parte, Gauthier (2008) destaca la manera en la que se ha encasillado a Vertov en el documental propagandístico, olvidando parte de su trabajo tras la normalización del régimen bajo el mandato stalinista. “Dziga Vertov, el brillante cineasta soviético que se opone al igualmente brillante Flaherty, es más un artista de vanguardia que practica alguna forma "collages" basados en fragmentos de realidad que un propagandista (...) o un documentalista” (Gauthier, 2008, p.53).

La obra maestra del cine-ojo es el documental *El hombre de la cámara* (Dziga Vertov,1929). En ella puede verse la supremacía de la máquina (*ojo superior*), carente de la subjetividad humana, y la fuerza del montaje. En lo que corresponde al cine soviético o cine revolucionario ruso, el montaje va a convertirse en un momento de creación sobre la realidad. Poudovkine, Vertov, Eisenstein y Koulechov se convierten en los principales realizadores que experimentan con el montaje en el documental y demás géneros cinematográficos de no ficción como las actualidades, los films-slogans o los reportajes de guerra. Atendiendo a las consignas de Lenin y a los propósitos tanto didácticos como propagandísticos de las obras, la innovación se centra en desarrollar un

nuevo lenguaje cinematográfico basada en la fuerza del montaje (Prédal, 2012).

Algunos ejemplos de ello son los experimentos sobre la capacidad creativa del montaje que desarrolla Kuleshov en su laboratorio para utilizarlo como proceso expresivo y metafórico. Reflexionan así con la capacidad de descontextualizar elementos grabados de manera fraccionada para crear nuevas realidades a través de su unión. Por la yuxtaposición de imágenes llega también a teorizar sobre la unión de diferentes espacios geográficos, manipularlos y crear el llamado “espacio cinematográfico”. El conocido efecto Kuleshov es otro ejemplo de la importancia del montaje, así como las grandes obras cinematográficas de Eisenstein en los que utilizó el montaje como técnica con la que manipular y guiar las emociones del espectador. Por mencionar alguno de los filmes más representativos, *El Acorazado Potemkine*, (Einsentein, 1925) o *La Mère* (Poudovkine, 1926).

4.4.2. Jean Vigo y el compromiso social

El director francés Jean Vigo fue otro de los principales representantes del documental social. Su documental más destacado, *A propósito de Niza* (Vigo y Kaufman, 1929), critica las desigualdades sociales en Niza, una crítica a la burguesía con humor negro y planos espectaculares. Pese a su temprana muerte a los 29 años su producción tuvo una gran influencia en el cine francés y es considerado como uno de los principales representantes del documental social en la vertiente reformista. El propio Vigo explica en la presentación de su obra su compromiso social, la importancia del posicionamiento personal y, en definitiva, su visión del documental social:

Este documental social se diferencia del documental sin más y de las actualidades semanales por el punto de vista defendido inequívocamente por el autor. Este documental social exige que se tome posición, porque pone los puntos sobre las íes. Si no implica a un artista, por lo menos implica a un hombre. Eso vale la pena (Vigo, 2002, p.35) ²⁴

Según explican Lherminier (2007) y Vigo (2002), Vigo era un hombre de izquierdas, posicionado políticamente en contra del fascismo, que unía su ambición de creación cinematográfica con su compromiso social. Su cine social refleja esa crítica a la intolerancia, la injusticia y la represión. Lherminier resalta la unión del realismo y el “esteticismo” en la obra del cineasta, manipulando con diferentes recursos lo filmado: poesía, burla, sátira, o fantasía aparecen como adjetivos de sus obras. Desde su película *A propos de Niza*, el realismo del documento es superado por el punto de vista del autor y todo lo que este agrega:

Lejos de ser un simple registro servil de la realidad, la imagen se interpreta, se tuerce, se deforma incesantemente, en el sentido de caricatura, cuando no se modifica radicalmente por la fantasía o el

²⁴ El texto forma parte de la presentación de *A propos de Nice* realizada por Jean Vigo en 1929. La cita es una traducción. “Ce documentaire social se distingue du documentaire tout court et des actualités de la semaine par le point de vue qu’y défend nettement son auteur. Ce documentaire social exige que l’on prenne position, car il met les points sur les i. S’il n’engage pas un artiste, il engage du moins un homme. Ceci vaut bien cela” que se recoge en la obra publicada por su hijo Luce Vigo, 2002. Puede consultarse también en español en Vigo, J. (1993) “El punto de vista documental. *À propos de Nice* (1929)”, texto publicado en Romanguera, J, y Alsina, H. (eds) *Textos y manifiestos del cine*. Madrid. Cátedra.

esteticismo -al límite, a veces, del “juego consciente” dado a priori como intolerable. (Lherminier 2007, p.263)

4.4.3. John Grierson y Paul Rotha. *La Escuela Documental Británica*:

Los autores de la Escuela Documental Británica, con Grierson como principal representante, son quienes mejor ejemplifican la tendencia social del documental por su vertiente educativa y social. El primero de estos documentales con perspectiva sociológica y atención en la cotidianidad fue *Pescadores a la deriva* (1929), primero también de su director, Grierson. Muestra el trabajo diario de pescadores en la industria del arenque a finales de los años 20 en Inglaterra y sienta la base estética e ideológica de la Escuela Documentalista Británica. Estas se basan en la idea de reflejar las preocupaciones contemporáneas, en realizar un documental como herramienta al servicio del pueblo, sin caer en el documental de propaganda. Su punto fuerte pretendía ser social y no estético (Gauthier, 2008)

Grierson, en su texto *Postulados del documental* (1932-34) defiende que el término *documental* debería ser sólo utilizado para la “categoría superior”, diferenciándola de las que él considera “categorías inferiores” del documental, que no deberían ser denominadas como tal. Ejemplo de estos géneros menores son los noticiarios, a los que recrimina principalmente su falta de estética.

El noticiario en un periodo de paz es una instantánea veloz de algún acontecimiento totalmente trivial. (...) Su habilidad es puramente periodística. Describen novedades en forma novelada. (...) No dramatizan, ni siquiera dramatizan un episodio; describen y exponen, pero en cualquier sentido estético sólo rara vez son reveladores. Allí está su límite formal, y es improbable que puedan hacer alguna contribución

La evolución del documental audiovisual: de los formatos interactivos a las experiencias inmersivas

considerable al arte mayor del documental. (Grierson, 1932-1934, cit en Romagnuera y Alsina, 1993, p.140-141)

Otros de los componentes destacados de esta escuela son Paul Rotha y Robert J. Flaherty, de los que podemos mencionar trabajos sociales como *Industrial Britain* (Grierson y Flaherty, 1933), *Man of Aran* (Flaherty, 1934) o *The face of Britain* (Rotha, 1935). Para Flaherty, el objetivo de su cine documental era contribuir al entendimiento entre los pueblos:

Nunca como hoy el mundo ha tenido una necesidad mayor de promover la mutua comprensión entre los pueblos. El camino más rápido, más seguro, para conseguir este fin es ofrecer al hombre en general, al llamado hombre de la calle, la posibilidad de enterarse de los problemas que agobian a sus semejantes. (...) El cine resulta particularmente indicado para colaborar en esta gran obra vital. (Flaherty, 1937, citado en Romagnuera y Alsina, 1993, p.151)

Por su parte, Paul Rotha tenía una visión del documental más cercana a los planteamientos de Vertov. Según Cebrián (1988), Rotha buscaba a partir del documental la toma de conciencia de los ciudadanos sobre los problemas sociales:

Rotha se centra en el documental de tesis porque a través de él penetra en la realidad de manera más amplia que mediante los cines de argumento o descriptivos. El documental incide en la realidad del presente. No debe buscar conclusiones. Debe limitarse a presentar la realidad tal como se presenta, siguiendo la corriente de Vertov. (...) El objetivo del documental será buscar las técnicas de persuasión posible para que los espectadores tomen conciencia de los problemas que les rodean. (Cebrián, 1988, p.548)

Su visión del documental es la que, desde nuestra perspectiva, podría estar más cercana al enfoque periodístico, ya que incide en el presente, en la actualidad de los acontecimientos, en el análisis de la sociedad e, incluso, en la contextualización y búsqueda de antecedentes.

Por encima de todo, el documental debe reflejar los problemas de las realidades del presente. No puede derramar lágrimas sobre el pasado, y le resulta peligroso vaticinar el futuro. Puede, en cambio (y no se priva de hacerlo), excavar en el pasado para estudiar (...) Se trata, al contrario, de hechos y acontecimientos contemporáneos mostrados en su relación con los grupos humanos. (Rotha, 1936, citado en Romagnuera y Alsina, 1993)

Un paso más allá del reflejo de la cotidianidad o de la muestra de los problemas sociales se encuentran los documentales de tipo combativo, propagandístico y militante, claves también en la relación histórica entre el periodismo y el cine en el documental. Apunta al documental radical y de compromiso político que prolifera en EEUU en los años 30 y 40 como un importante hito en el desarrollo del documental informativo en cuanto a los contenidos y los aspectos creativos.

4.4.4. Workers Film and Photo League

En Estados Unidos se desarrolla un documental radical entre los años treinta y cuarenta, una etapa clave en la historia del documental comprometido. La *Workers Film and Photo League* fue una organización de cineastas, fotógrafos y escritores que creían en el cine y la fotografía como instrumentos para el cambio social. Produjo películas y noticiarios que servían para contrarrestar la visión negativa que la Unión Soviética

tenía en Estados Unidos y para llamar a la acción en la lucha contra el hambre, la pobreza, la violación de derechos civiles.

La preocupación por ir más allá en el aspecto social de los documentales de denuncia llevó a estos realizadores a autoexigirse un mayor y mejor tratamiento de los temas, intensificando los recursos expresivos y buscando fórmulas de identificación con los personajes que consiguieran implicar de lleno al espectador. Únicamente con lograr la visibilidad de colectivos que generalmente no son representados, conseguía llegar a estos mismos grupos con la intención de movilizarlos. *The National Hunger March* (Workers Film and Photo League, 1931) es un ejemplo de representación de colectivos de trabajadores y luchas sociales que busca la identificación de los trabajadores con esa misma movilización.

4.4.5. Joris Ivens y la Frontier Films

La compañía cinematográfica independiente *Frontier Films* fue fundada en EEUU en 1937 por Paul Strand, Leo Hurwitz y Joris Ivens. La producción que hacía se orientaba hacia dos frentes: la producción de documentales sobre problemas sociales estadounidenses, como el *Dust Bowl* o el *Crack del 29*, y el tratamiento de conflictos internacionales con énfasis en la contención del fascismo en diferentes puntos geográficos. Según Gauthier (2008) y como el propio Paul Strand explica, estos documentalistas buscaban registrar la realidad, pero también tomar parte de ella. Según este autor, en referencia a las declaraciones de Strand sobre la necesidad de tomar partido de la realidad y no solo de representarla a través del cine o la fotografía: “Estas declaraciones, con más de treinta años de diferencia, dedicadas a dos artes de la imagen, enmarcan el período del

humanismo roosveltiano y lo proclaman a su manera: la verdad de la imagen es revolucionaria” (Gauthier, 2008, p.71)

El realizador holandés Joris Ivens, otro de sus principales representantes, destaca por el compromiso social de sus documentales, aunque con tintes experimentales. Algunos trabajos destacados y que coinciden con el tratamiento de conflictos internacionales son las películas sobre la Guerra Civil española filmadas entre 1937 y 1938: *The Spanish Earth* (Joris Ivens y John Ferno, 1937), *Heart of Spain* (Herbert Kline y Charles Korvin, 1937) y *Return to Life* (Henri Cartier-Bresson, 1938). El tratamiento fue más allá de la pura documentación o narración de los hechos alcanzando fines propagandísticos. García destaca las estrategias narrativas de los miembros de *Frontier Films* al recurrir a la teoría del montaje de Eisentein. Así, el montaje, la música o el ángulo adquirirían la finalidad propagandística de convencer a los espectadores y llevarlos a la acción.

De acuerdo con Aparicio (2013), el documental en las primeras décadas del siglo XX reclama un uso propagandístico del mismo, pero también acoge a documentalistas de lo social en la búsqueda de una estética propia. En la misma línea del documental social que se desarrolla en las primeras décadas del siglo XX, el *cinéma vérité* es heredero del cine etnográfico de Robert J. Flaherty, el cine-ojo de Vertov y el cine social de Jean Vigo. Uno de sus máximos representantes, Jean Rouch, consideraba, de modo diferente a sus predecesores, a la cámara como un ente vivo que registra la realidad presentando la subjetividad del realizador, a diferencia de la no intervención que buscaba el cine directo. (Fernández, 2015, p.69). El culmen es la revolución que produjo el 16 mm, con la consecuente reducción de los equipos de grabación.

4.5. La entrada del vídeo como punto de inflexión: experimentación y contrainformación en el audiovisual.

En paralelo a la adaptación del documental a las dinámicas del medio televisivo, el vídeo revoluciona el panorama audiovisual a partir de la década de los 60. Es en este contexto en el que la ligereza de los equipos lleva a la creación de estilos urbanos como los primeros films videográficos: las *Street tapes* o cintas de la calle. Estos vídeos fueron realizados por Les Levine, ayudante de Nam June Paik, y principalmente por Paul Ryan y Frank Gillette, cofundadores del grupo Raindance.

Como indican Torreiro y Cartán (2005), utilizando como base las características del soporte del vídeo se establece un estilo visual y se marcan las nuevas bases para la creación documental. El vídeo no aparece hasta 1956 con el magnetoscopio de Ampex como soporte para conservar los programas de televisión y no será hasta mediados de los sesenta cuando comience a tener entidad con las primeras prácticas del videoarte (Checa, 2008). Su aparición, por la misma época que el Nuevo Periodismo, presentaba en su primera etapa el espíritu de finales de los años 60. El nuevo medio era un territorio por explorar:

El nuevo territorio videográfico era, pues, una especie de *terra incognita*. El uso del nuevo soporte estaba cargado, por un lado, con el prestigio simbólico de los nuevos tiempos, y por otro, resultaba un territorio completamente virgen. Había que inventarlo todo en un nuevo medio que, para bien o para mal, se desarrollaba al margen de la adscripción de sus trabajos a algún tipo de tradición audiovisual previa. (Torreiro y Cartán, 2005, p.169)

En su primera etapa, las creaciones abarcan desde lo que posteriormente se llamará videoarte hasta las nuevas prácticas documentales. Las bases documentales de las prácticas de aquel momento pasan por el video comunitario y los trabajos realizados para televisión. La aparición del vídeo supone un nuevo punto de inflexión en la evolución del género documental. De nuevo, una variación en la historia del cine documental ligada a cambios en las herramientas técnicas. “El paso de la tecnología del cine a la tecnología del vídeo generó pues, cambios fundamentales para poder comprender las propuestas contemporáneas en el ámbito de la imagen y la comunicación” (Sucari, 2009, p.68).

La aparición del vídeo hace que se replantee el concepto documental ya que, además de la experimentación de los nuevos videastas, una parte de los cineastas vieron las posibilidades estéticas que permitía. Estas posibilidades se traducen en nuevos modos de contar puesto que, siguiendo a Weinrichter (2010) un nuevo medio impone -o posibilita- un nuevo lenguaje:

Yo nunca vi al vídeo como a un enemigo o como a un intruso. Cuando a mediados de los años 80 se me cerraron todas las puertas del cine, vi al vídeo como a una especie de resurrección. Murió el cine, viva el vídeo (...) El vídeo me permitió trabajar en una especie de *collage* posmoderno permanente, en el cual podía mezclar todos los formatos, incorporar materiales de archivo de fuentes diversas, generar textos y hacer efectos especiales que en cine tendrían costos prohibitivos. (Luis Ospina en Weinrichter, 2010, p.219)

El dispositivo de grabación y reproducción mediante imagen electrónica posibilita la experimentación con la narratividad y cambia los modos de construcción de la representación de la realidad. Además de

suponer cambios en la estética de la imagen, “supuso la adopción de nuevos conceptos alrededor de las nociones de tiempo y espacio, conformando nuevos paradigmas en las formas que había adoptado la Modernidad desde el nacimiento del cine” (Sucari, 2009, p.68). El vídeo posibilita la simultaneidad entre el suceso, su grabación y su visualización.

Los primeros videastas se sienten atraídos por las implicaciones culturales, políticas y sociales de su utilización. Manuel Palacio en su búsqueda del *eslabón perdido* del documental explica cómo en el primer periodo del vídeo, que llega hasta principios de los 70, no existe un nombre claro para este medio ni una línea estilística. “Sus creadores y público ignoran si las prácticas caminan hacia el llamado videoarte o hacia un uso social o documental del medio” (Palacio, 2014, p.100).

Desde la contrainformación, los videastas se relacionan con el medio televisivo. El pionero español Antoni Muntadas explora en sus obras las relaciones con los medios y el mundo televisivo. Su trabajo *Cadaqués Canal Local* (1974) es el primer ejemplo del uso alternativo de la televisión realizado en España. Se crean obras a medio camino entre el videoarte, el documental y el cine como las prácticas del *fond footage*, de metraje encontrado y remezcla, tan actuales en el arte digital (Prada, 2012). De las características de estas creaciones videográficas nacidas de la experimentación con el medio podemos destacar una en relación a su repercusión en el documental contemporáneo: la interactividad.

La participación y la interactividad pasa a ser central en el video comunitario desde el proceso de grabación hasta su exhibición. “La creación de un espacio común (interactivo) que comparten el videasta y el espectador y que nos acerca a una nueva manera de convenir los

procesos audiovisuales contemporáneos (Torreiro y Cartán, 2005, p.175). Se introduce así un concepto nuevo para el documental y que será clave para entender las trayectorias del documental digital contemporáneo donde la experiencia del usuario es la base de la narrativa.

Tras la expansión de la televisión y el vídeo, las nuevas producciones videográficas de no ficción se bifurcan entonces en tres vertientes. Por un lado, el documental periodístico adaptado a las pautas de la producción periodística, los recursos y las estructuras narrativas del reportaje de investigación o reportaje en profundidad. Por otro, las creaciones de los videastas que experimentan con el nuevo dispositivo, alejados de la televisión y cercanos al mundo del arte. Y, en tercer lugar, las prácticas de vídeo comunitario relacionadas con el activismo y el documental social.

4.6. La aparición de la televisión y el desarrollo del documental periodístico

La aparición de la televisión supone un hito histórico en la historia del documental. Es una revolución mediática que permitió que se desarrollara el periodismo audiovisual y el documental periodístico. El documental se adapta al ritmo de producción del nuevo medio y a sus dinámicas de consumo. Del mismo modo, en el periodismo aparecen nuevos géneros y formatos que aprovechan las posibilidades que el medio ofrece, lo que supone una paulatina pérdida del periodismo cinematográfico que existía hasta el momento.

A finales de los cuarenta se abre la era de la Televisión. El innovador medio articulará un nuevo modo de informar mediante imágenes cuyo

La evolución del documental audiovisual: de los formatos interactivos a las experiencias inmersivas

espacio geográfico, calidad e inmediatez conquistaron al público. Los noticiarios cinematográficos no pudieron superar técnicamente esta oferta: evolucionaron hacia el *magazine* explicando al público de forma recreativa las noticias y su significado (...). Pero mientras que la TV se encumbró, los noticiarios cinematográficos fueron desapareciendo paulatinamente. (Montero y Paz, 1997, p.44)

Esta etapa de cambio y consolidación en el nuevo medio tuvo la consecuente caída del cine documental en las salas cinematográficas. Los conflictos teóricos sobre su naturaleza se agudizan debido a su adaptación al nuevo medio. Según Francés, la televisión fue necesaria para la consolidación de la industria documental y es algo en lo que todos están de acuerdo (2003, p.71). El documental se adapta a la televisión de tal modo que parece su hábitat natural: “si el documental obtenía de la televisión un medio privilegiado de difusión, el nuevo medio veía en el documental un formato idóneo para la información en profundidad” (Plana y Prado, 2014, p.842).

Para marcar una diferenciación, se establecen de manera algo superficial los subgéneros *documental cinematográfico* y *documental televisivo* o *periodístico*. Barroso (2009) establece distinciones entre el documental cinematográfico, el televisivo y el periodístico o reportaje.

La radio y la televisión han producido, además, otro tipo de documental que tiene como materia los hechos noticiosos generados por una sociedad. Su manera de afrontarlos es con un criterio informativo que profundiza en los aspectos documentales, de permanencia y trascendencia para la sociedad. Hay que hablar por tanto, también del documental informativo en sentido restringido, en cuanto afronta los hechos producidos por la realidad informativa. (Cebrián, 1992, p.221)

Con el soporte televisivo, las fronteras entre el documental y el periodismo comienzan a desvanecerse y el género, que hasta el momento había sido indiscutiblemente cinematográfico, aunque sin abandonar su relación con el periodismo, comienza a expandirse. Entre los autores que reflexionan sobre el documental periodístico o informativo destacan Cebrián (1992), Hernández-Corchete (2004), Sánchez (2002), Francés (2003), Nichols (1997), Pancorbo (1986), León (1991) y Fernández y Roel (2014).

Según Pancorbo, en televisión la mezcla de géneros y formatos es tal que “un buen reportaje se parece a un documental, y ciertos documentales parecen telefilmes, los cuales, a menudo, vuelven a parecerse a fragmentos del telediario” (Pancorbo: 1986, p.13). Francés apunta en esta misma línea (2003):

El documental, a partir de su proliferación en la pequeña pantalla, se presenta como un producto híbrido, lleno de dudas sobre su paternidad: ¿Es hijo del Cine?, ¿del Periodismo? Los periodistas televisivos, recién llegados al reino audiovisual, rebautizaron el género y lo llamaron *reportaje*. Y los cineastas, ofendidos, lo calificaron ampulosamente de *documental de creación*, con el fin de distanciarlo y elevarlo sobre tanta calderilla como aparece en la pequeña pantalla. (Francés, 2003, p.7)

El documental realizado expresamente para su difusión por televisión adquiere las pautas de producción televisiva, las estrategias del periodismo de investigación y la estructura y el estilo narrativo de los reportajes en profundidad. Adquiere carácter propio a partir de la utilización del lenguaje periodístico, lo cual lo situará un escalón por debajo del documental cinematográfico o de las prácticas vinculadas al videoarte que comienzan a realizarse alejados de los circuitos mediáticos.

Por otro lado, lo cinematográfico no se mide por el formato físico de registro, ya sea este cine (celuloide) o vídeo. El concepto de “cine” va más allá de su relación con la técnica utilizada o el medio por el que se difunda: posee unas connotaciones culturales que desbordan lo material.

El cine constituye un proceso sígnico que puede ser estudiado tanto a nivel sintáctico [...] como a nivel semántico [...]. El cine, en definitiva, es un lenguaje. Es un fenómeno de orden cultural, pero al mismo tiempo un hecho social de enorme importancia. (Soler, 1998:69 en Mamblona, 2012, p.64)

Barroso introduce el vídeo en su definición de documental, pero excluye al periodismo y hace referencia a Gordo Croton (1986, p.35), documentalista de la BBC que recoge en una obra dirigida al sector profesional unos criterios de definición del documental. Destacamos los más pertinentes para nuestro estudio:

- El documental explora, investiga, un tema de la realidad con profundidad. No se limita a mostrarlo, descubre lo oculto, lo velado. No sólo informa, sino que la profundización provocará un conocimiento, reflexión y comprensión.
- El documental siempre refiere hechos indiscutibles de la realidad, - aunque pueda en ocasiones recurrir a la interpretación u opinión sobre los hechos evidenciados de esa realidad.
- Por ello, sin hacer dejación de la responsabilidad del tema o asunto del documental, el director está obligado a mantener el interés de la audiencia, su atención y su participación. Para ello recurrirá a las técnicas y recursos propios del film de ficción, el

periodismo e incluso la dramatización en la presentación de su documental.

Estas características no son excluyentes de la utilización de recursos periodísticos en el documental, aunque muestra la utilización de los mismos como herramientas de lo ajeno. Barroso (2009) y Francés (2003) hacen una diferenciación entre el reportaje y el documental. Según Barroso, al gran reportaje se le diferencia por su duración (extendida hasta los 50 ó 60 minutos), aborda la actualidad relativa, profundiza en los hechos y son trabajos de autor en los que el realizador proyecta su estilo y su visión.

Por otro lado, el reportaje de investigación se caracteriza por ser un trabajo documentado y con testimonios de difícil acceso, supone que el conocimiento de ciertos hechos es ocultado o difícil de obtener y, en definitiva, se diferencia del reportaje por la intensidad de su tratamiento (Barroso, 2009, p.342). Pancorbo (1986) simplifica estas diferencias, antes de entrar de lleno en el terreno pantanoso de su hibridación: “Mientras el documental, desconectado de la actualidad, trata de describir un tema en profundidad y con lujo de técnicas cinematográficas, un reportaje, sin perder de vista la actualidad, mediata o inmediata, concentra su esfuerzo en la agilidad de realización” (p.19).

Deducimos que hay lenguajes diferentes en función de las características de cada medio y los tiempos de producción, los cuales son inferiores en televisión que en cine. De lo que no estamos tan seguros es de que estas diferencias sean suficientes como para tratarlos como géneros independientes. Cebrián (1992) centra la diferencia entre ambos en la actualidad. El reportaje, como género periodístico, siempre gira en torno de la actualidad, entendiéndola en su diversidad, y el documental

no. La televisión da paso así a un tipo de producción a medio camino entre el documental y el reportaje, aquello que han llamado “Documental Periodístico” o “Informativo”.

La radio y la televisión han producido, además, otro tipo de documental que tiene como materia los hechos noticiosos generados por una sociedad. Su manera de afrontarlos es con un criterio informativo que profundiza en los aspectos documentales, de permanencia y trascendencia para la sociedad. Hay que hablar, por tanto, también del documental informativo en sentido restringido, en cuanto afronta hechos producidos por la realidad informativa. (Cebrián, 1992, p.221)

Daniel Aparicio, que centra su tesis doctoral en la creatividad en el documental informativo, hace una aclaración en cuanto a las características necesarias que el documental debería tener para ser considerado informativo en sentido estricto. Nuestra aproximación al documental se hace desde el periodismo y no desde el cine. Por ello, no nos centramos tanto en lo informativo, sino que abrimos el abanico periodístico. Cabe destacar que Cebrián, en *Géneros informativos audiovisuales* utiliza el término informativo como sinónimo de periodístico, por lo que incluye al documental dentro de los géneros periodísticos. En nuestro caso, utilizaremos el término *informativo* no como sinónimo de periodismo, sino siguiendo la terminología utilizada para la tipificación de géneros periodísticos.

Con respecto al *Documental Informativo* (o periodístico) que define Aparicio (2013), las características necesarias de este subgénero se basan en los parámetros expuestos por Cebrián (1998, p.32): actualidad y novedad del mensaje, interés común y difusión. En definitiva, las características básicas de todo producto periodístico.

Además de cumplir con estos condicionantes, deben de caracterizarse por el rigor en el tratamiento de los contenidos, informando con la máxima aproximación posible a la objetividad, veracidad, claridad y explicación para que el destinatario del mensaje los contraste con otros y elabore su concepción particular sobre la cuestión. Un documental que cumpla con todas estas características es entonces un documental informativo. (Aparicio, 2013, p.42-43)

A lo cual nosotros sumaríamos la utilización del lenguaje y estructuras narrativas propias del periodismo. Cebrián encuadra al documental informativo dentro de los géneros audiovisuales, en concreto como género referencial o expositivo junto a la noticia, el reportaje, el reportaje de investigación y el informe periodístico. Siguiendo la clasificación de Martínez-Albertos (1983) se incluirían en los géneros informativos, aunque como parte del periodismo cinematográfico.

Cebrián se refiere al documental informativo como la evolución del documental cinematográfico al televisivo. De acuerdo con este autor, el documental tiene entidad por sí mismo independientemente del sistema de producción y la forma de divulgación y exhibición. Dentro del género, hay una gran diversidad y diferencias en función del medio para el que se produzca. A rasgos generales, la televisión da preferencia al estilo informativo y el cine no sigue de cerca la actualidad, al contrario que la televisión. “El documental televisivo sigue los fenómenos de la realidad, la actualidad, la dimensión informativa profunda y permanente.” (Cebrián, 1992, p.218)

El documental adquiere gran personalidad con el transcurso del tiempo. (...) El documentalista transmite su manera de ver la realidad. No se fija tanto en el criterio del acercamiento objetivo de la realidad cuanto en la interpretación personal de los hechos. El documental le brinda

abundantes posibilidades para su expresión particular y desarrollo de un estilo personal. (Cebrián, 1992, p.217-218)

Por otra parte, el documental cinematográfico recoge la dimensión estética, expresiva, al margen de su actualidad (Cebrián, 1992). Claro está, no hablamos de categorías o subgéneros estancos, puesto que si unimos la teoría y la práctica podemos comprobar que no se dan géneros, ni subgéneros puros, y menos en el documental. Existen documentales cinematográficos realizados con estrategias periodísticas y apegados a la realidad, que utilizan el lenguaje cinematográfico, al igual que hay documentales realizados para la televisión con una preocupación estética. Aparicio destaca tres indicadores: reflexión, análisis e interpretación de la realidad. Estos indicadores unidos al sentido de actualidad, dan muestra del valor informativo de muchos trabajos documentales. (Aparicio, 2013)

Por su parte, Fernández y Roel (2014) hablan de “Documental Periodístico”, refiriéndose al mismo subgénero. Lo incluyen en la *non fiction*, aunque sin nombrarlo como género periodístico lo igualan a la noticia, la crónica o el reportaje, llegando a definirlo como género informativo. Dejando a un lado la confusión terminológica que puede apreciarse en cuanto a *periodístico, informativo y televisivo*, concluyen que está vinculado a la información de actualidad y consideran que “el género se aborda desde la técnica del periodismo en profundidad, es decir, considerando los documentales como un espacio monográfico para plantear el análisis y la reflexión de un relato bien construido” (Fernández y Roel, 2014, p.691).

Estos autores defienden el subgénero y concluyen su investigación atribuyéndole una serie de características propias del género informativo.

Destacan la ausencia de ficción y ponen de manifiesto la falta de atención y confusión terminológica al respecto:

Hemos detectado una cierta confusión de la terminología a partir de las obras de algunos autores que igualan el documental periodístico al reportaje y al gran reportaje. Barroso García (2002) en su definición de los géneros informativos en televisión, no distingue entre la modalidad de reportaje y documental periodístico (Fernández y Roel, 2014).

Toda esta discordancia, que aumenta paulatinamente, nos lleva a la necesidad de aclarar varias cuestiones. Por una parte, el periodismo queda en ocasiones reducido al género informativo, una confusión que puede venir motivada por las diferentes clasificaciones y términos utilizados para designar a los géneros periodísticos. Este error podemos verlo en el caso del documental periodístico, el cual se iguala al documental informativo y al que se le atañen las mismas características que tiene el periodismo informativo y otros géneros como la noticia o el reportaje. Esto lleva implícito que todo documental que no sea informativo, por ende, no es periodístico (siempre que no se utilicen ambos términos como sinónimos). Y, es más, si se entendiera el documental periodístico como un género informativo habría que apartar, en lo posible, la subjetividad y la opinión del periodista.

En cuanto al reportaje en profundidad, el reportaje de investigación, el documental periodístico, el documental televisivo o el documental informativo existen tantas semejanzas que dificultan su diferenciación. El reportaje de investigación coincide incluso con la primera característica que señalaba Croton (1986) del documental, por lo que vemos claras relaciones que difuminan las barreras entre ellos. Unas diferencias que se

vuelven obsoletas e innecesarias sin nos trasladamos al panorama de las formas del documental digital contemporáneo.

Siguiendo las pautas de Mamblona (2012), podemos añadir los diferentes términos que se utilizan entorno al documental. Barsam utiliza el término *non fiction* para referirse al cine basado en la realidad, cine etnográfico, documental propagandístico, *cinema vérité* o *direct cinema*, pero no incluye el cine experimental, abstracto o de animación (Barsam, 1992, preface). Para Weinricheter (2004) en la ausencia de esta fórmula está la clave. Al no haber una definición clara, hay mayor libertad para mezclar formatos e innovar: “nada parece estar menos en crisis que el cine de no ficción, nada lo está más que la noción clásica de documental” (Weinricheter, 2004, p.11).

En contraposición, Soler argumenta en una entrevista realizada por Mamblona (2012) “no alteraría el nombre del documental, que es como nos hemos entendido durante 100 años todos los cineastas, aun sabiendo lo que tenemos entre manos” (Mamblona, 2012, p.45). Como apunta Nichols (1997), definirlo, estudiarlo y categorizarlo es teóricamente necesario, puede ser limitador (Mamblona, 2012), pero es un modo de revisión y ampliación permanente que permite dar marco teórico a todas las nuevas formas que rompen constantemente las barreras y obligan a estar en continua revisión.

De acuerdo con Margarita Ledo los valores tradicionales del cine documental pueden estar desvaneciéndose, pero estamos ante un género que ha sido híbrido desde sus orígenes y con el que se ha experimentado paulatinamente en paralelo a la evolución de los medios, soportes y formatos audiovisuales. Por ello, utilizaremos el término documental

como género en sí mismo, híbrido y abierto, en permanente evolución y adaptación, y en el que se unen arte y tratamiento de la información. Ç

4.7. El tratamiento creativo de la realidad

Los periodistas escriben sobre hechos concretos y ciertos en forma exacta. No inventan. Por este motivo es fácil descartar la creatividad y la imaginación y creer que no tienen un papel en el periodismo. Después de todo, son los ingredientes básicos de la literatura - o del cine - ¿no? Y los periodistas no inventan. (Hall y Merino, 2006, p.14)

Con la bifurcación en el documental tras la aparición del vídeo y la televisión, se establece también una oposición entre el documental periodístico y el documental “creativo” o el cinematográfico. Una diferenciación que apartará la dimensión estética del documental periodístico y el elemento periodístico del resto de producciones documentales, marcando incluso como negativo cualquier atisbo que suene a periodístico.

Daniel Aparicio (2013), bajo la dirección de Mariano Cebrián, investiga en su tesis doctoral la creatividad en el documental informativo en España. Este autor une el periodismo y el documental a una de las características que apuntábamos al principio: la creatividad y el factor artístico en el documental. La reflexión de Cebrián (2008 en Aparicio, 2013) que recoge el autor nos parece esclarecedora, ya que se explica cómo la creatividad no entra en contradicción alguna con el tratamiento de la información o el rigor periodístico, puesto que ésta se plantea sobre la forma y no sobre la realidad que representa.

Los conceptos periodismo y la creatividad pueden estar en perfecta armonía y no tendría que resultar algo paradójico, incluso si utilizamos la equivalencia periodismo - género informativo. En función de la flexibilidad del género periodístico, podemos hablar de un grado mayor o mejor de creatividad; es evidente que no admite la creatividad de igual forma una noticia que un reportaje. De cualquier modo, la creatividad no está reñida en ningún caso con el tratamiento de la realidad; en palabras de Leila Guerreiro (2017):

La posibilidad de entender el periodismo como una forma más de expresión artística cuya esencia reside, eso sí, en la narración de hechos reales. (...) Excepto el de inventar, el periodismo puede, y debe, echar mano de todos los recursos de la narrativa para crear un destilado, en lo posible, perfecto: la esencia de la esencia de la realidad. (Guerreiro, 2017)

La narración de hechos reales con intención artística es la misma esencia del documental. Cada vez las fronteras y límites que pudiera tener el género documental se difuminan debido a la constante experimentación que sufre el género en paralelo a los avances técnicos. Es desde este enfoque desde el que debemos entender las nuevas formas documentales y sus narrativas, sin perder de vista su herencia histórica y teórica, en la que se encuadra, pero en la que no debe encerrarse. La separación del subgénero *documental periodístico* lleva a la concepción errónea, desde nuestro enfoque, de que cuanto más periodístico sea, es más fiel a la realidad, más objetivo, asociando la etiqueta *periodística únicamente* al género informativo. Por esto mismo, el documental *periodístico* se asocia a las rutinas de producción mediáticas que pueden conllevar un tratamiento superficial de la realidad en virtud de la instantaneidad. Todo ello hace que esta etiqueta lleve asociada connotaciones negativas en el mundo cinematográfico y artístico.

La evolución del documental audiovisual: de los formatos interactivos a las experiencias inmersivas

Precisamente para evidenciar la cabida que tiene el componente creativo en el periodismo hacemos un repaso teórico por los autores principales que han abordado esta relación, aunque no sea en referencia al documental o al periodismo audiovisual. Contreras y Gil (2016) abordan las relaciones entre el Nuevo Periodismo y el arte contemporáneo para interpretar el proceso creativo del periodismo a partir de cuarenta años. Martínez Albertos (1977) establecía el mismo paralelismo entre el periodismo cinematográfico y el documental, que entre la información política en prensa y el nuevo periodismo norteamericano, que podría ser a la vez novela y reportaje:

También en el caso del documental cinematográfico, la labor del realizador se encuentra a mitad de camino entre el reportaje -entendido como narración objetivada y minuciosa de los acontecimientos comprobados- y el relato cinematográfico que, de alguna manera, en mayor o menor grado, es producto de una ficción dirigida a la reproducción artística de unos hechos reales. (Martínez-Albertos, 1977, p.291)

Nos servimos de este paralelismo para evidenciar las posibilidades del periodismo y su inclusión en el documental, más allá del documental exclusivamente etiquetado como periodístico. “El documental integra la vertiente periodística con la creatividad narrativa” que posibilita la experimentación y la expresión propia del autor. (Cebrián, 1992, p.420).

El campo principal de estudio sobre el periodismo creativo ha sido el periodismo literario. Aquí pretendemos mostrar la existencia de esa misma relación en el periodismo audiovisual y la posibilidad de intención artística que se evidencia en las formas del documental contemporáneo, independientemente del subgénero documental en el que se le categorice.

La creatividad no es un juego en el que puedan participar aquellos que deseen fabricar algo loco o irracional. Más bien se trata de hacer el esfuerzo consciente de descubrir la verdad (...) Consiste en ahuyentar la niebla para atisbar el paisaje que escondía. Es una manera cuidadosa, lenta, de observar, de mirar (Hall y Merino, 2006, p.30-31)

Curiosamente, una de las primeras manifestaciones en las que se hace palpable la unión entre periodismo y creatividad fue el nuevo periodismo norteamericano. En la misma década en la que videastas y documentalistas comienzan a experimentar con el nuevo dispositivo nace esta corriente del periodismo narrativo contemporáneo en Estados Unidos. Aquí se manifiesta la relación entre el periodismo y la literatura a partir de autores como Norman Miler, Susan Sontag o Rex Reed. En España no llegó su influencia hasta la década de los 70. Destaca la influencia de Tom Wolfe, *El nuevo periodismo* (1976), aunque sin olvidar los escritores-periodistas anteriores que practicaron el periodismo literario como Azorín, Pio Baroja, Larra o Unamuno.

Las características de este tipo de periodismo resultarán claves para entender las nuevas formas en las que el periodismo aparece en el documental sin estar reñido con la búsqueda estética. “En la época, mediados de los años sesenta, uno sólo se daba cuenta de que por arte de magia existía una cierta agitación artística en el periodismo, y de que este hecho resultaba nuevo en sí mismo” (Wolf, 1998, p.35). Los procedimientos característicos del nuevo periodismo que expone Tom Wolf (1998) y que posteriormente detallarán Bernal y Chillón (1985) son rasgos que, adaptados, podemos utilizar en el análisis de la narración en el documental digital:

- Construcción escena por escena (narración de escenas)

- Diálogo realista
- Punto de vista en tercera persona
- Gestos cotidianos y simbólicos para mostrar el estatus de la vida de los protagonistas → construcción del personaje.
- Vocación de informar fielmente, sin renunciar a la creatividad
- Integración en el discurso de varios niveles de profundidad informativa
- Trabajos de difícil clasificación genérica: híbridos
- Refuerzo de rasgos formales y expresivos
- Relacionado con los temas candentes de la sociedad
- Carga de subjetividad específica en los acontecimientos relatados
- Uso de técnicas narrativas y expresivas propias de la literatura
- La creatividad como rasgo diferenciador del discurso informativo convencional.

A este mismo paralelismo en la genealogía del documental entre el nuevo periodismo y el documental contemporáneo apunta superficialmente Palacio (2014), quien resalta la “doble operación de incorporar al narrador en primera persona en los géneros de no ficción” y “construir relatos tan entretenidos como lo hace la ficción” (p.109).

Aplicadas a nuestro objeto de estudio, son características que nos resultan muy familiares puesto que se ponen en práctica en el documental

audiovisual, pero que no suelen contemplarse como cualidades vinculadas al periodismo debido a los rasgos predominantes y generalizados del lenguaje periodístico: objetividad, claridad, neutralidad, lenguaje directo, etc. Aunque la intencionalidad artística en el periodismo no es algo nuevo, es una dimensión que sigue sin ser reconocida por sectores del propio periodismo y del cine.

Y ello porque, al consagrar el apelativo “estilo periodístico” (...) le ha asignado las aptitudes cognitivas y los rasgos expresivos que supuestamente caracterizan el *lenguaje práctico o estándar*. A saber: una forma de dicción meramente referencial, denotativa e instrumental, exenta de “desviación estética o artística (...) capaz de “reproducir la realidad” y, pues, como herramienta estilística idónea para hacer ejecutiva la sacrosanta doctrina de la objetividad. (Chillón, 1999, p.46)

Pese a la existencia aún en nuestros días de este “estilo periodístico”, en la tipificación de los géneros se incluye la flexibilidad creativa de algunos de ellos, - dejando al margen el caso del documental que algunos autores incluyen como género periodístico -. La entrevista, el artículo, el reportaje y la crónica son géneros periodísticos que se caracterizan por su libertad creativa y que pueden incluir un alto grado de subjetividad, valoración e incluso dramatización.

El artículo puede ir desde el descriptivo hasta el fantástico, según León Gross (1996), entra en los géneros valorativos y en él se interpreta, valora y explica un hecho o ideas actuales de transcendencia. La crónica es una narración directa en la que se valora, narra, juzga e interpretan los acontecimientos (Bernal, 1997) con una gran libertad creativa dentro del periodismo informativo (Martínez-Albertos). El alto grado de subjetividad y la posición central del periodista, que muestra y narra los acontecimientos en primera persona, son lo característico de la crónica.

La evolución del documental audiovisual: de los formatos interactivos a las experiencias inmersivas

Por su parte, el reportaje es el género como mayor libertad de tratamiento de la realidad y puede incluir otros géneros en su estructura narrativa. Para Cebrián, el reportaje es el género informativo más abierto a la creatividad porque permite una mayor capacidad expresiva individual y la experimentación con nuevas formas narrativas. Esto ha llevado a que sea un género en constante innovación, diverso y flexible (Cebrián, 1992, p.148). Julio del Río (1994) expone que el reportaje es el género más completo, ya que combina estrategias de la noticia, la crónica, la entrevista y el editorial. Destaca la interpretación y la forma artística: “El reportero es un artista como lo es el pintor o el literato” (Julio del Río, 1994, p.26-38).

Finalmente, entre los géneros periodísticos llamados “de creación” no debemos olvidar la entrevista de creación, la cual tiene libertad creativa en cuanto a su estructura y puede incluir elementos de tipo dramático o ficción. Para Montse Quesada (1984) la entrevista de creación es más una obra artística que periodística, en la que interesa no sólo lo que ha respondido el entrevistado, sino el cómo lo dijo o el qué quería decir. (Frattini y Quesada, 1994, p.304 en Hidalgo, 1997).

Las estructuras cerradas que los periodistas deben seguir, tanto en prensa como en televisión o en radio, hacen, de acuerdo con los autores, que cada noticia parezca similar a la anterior. Partiendo de la propia experiencia, no podemos estar más de acuerdo en que “como resultado, todas las notas informativas de cierto tipo se asemejan a todas las demás de esa misma clase. Solamente cambian las horas, los nombres y los lugares. Entonces, la muerte de un hombre se asemeja a la muerte de cualquier otro hombre”. (Hall y Merino, 2006, p.20) A partir de etiquetar al periodismo y a la literatura, el documental o el videoarte, se crean diferencias basadas en esas etiquetas que separan tajantemente unos

géneros de otros impidiendo teóricamente incluso su hibridación, debido a que los rasgos atribuidos a unos y a otros pueden presentarse como excluyentes. Se simplifica de tal manera que impiden un estudio del género en su totalidad.

TERCERA PARTE:

Trabajo de campo y análisis

5. ANÁLISIS

5.1. Análisis visual desde una perspectiva antropológica

La primera fase del método es el análisis visual desde el enfoque de la antropología de la imagen. Tomamos el enfoque antropológico propuesto por Hans Belting, que conlleva dar un paso más con respecto a los análisis de orientación exclusivamente tecnológica o narrativa. Las perspectivas de la historia de las imágenes y de los medios sólo pueden justificarse cuando no se descartan mutuamente. La perspectiva antropológica se centra en la praxis de la imagen, lo cual requiere un tratamiento distinto al de las técnicas de la imagen y su historia. (Belting, 2007)

En el apartado referente a la metodología de la investigación hemos desarrollado un método propio para conseguir los objetivos marcados. Hacemos una triple aproximación a nuestro objeto de estudio, abordando desde la fase de creación de la obra hasta el análisis del producto publicado. El objetivo de los análisis es conocer la visualización y experimentación de las obras y cómo se manifiestan las características asociadas a estos nuevos formatos.

Uno de los objetivos secundarios que pretendemos con esta fase de la investigación es detallar la utilización de técnicas visuales actuales o emergentes y explorar su función con respecto al objetivo del documental, así como la experiencia que ofrecen al espectador.

El enfoque antropológico no se restringe a la utilización de la antropología visual como método de investigación, sino que abarca el estudio del documental como producto visual desde un enfoque holístico, ante la objeción de que no estaríamos estudiando al ser humano, sus prácticas o cultura, sino a las imágenes.

Una *imagen* es más que un producto de la percepción. Se manifiesta como resultado de una simbolización personal o colectiva. Todo lo que pasa por la mirada o frente al ojo interior puede entenderse, así como una imagen, o transformarse en imagen. Debido a esto, si se considera seriamente el concepto de imagen, únicamente puede tratarse de un concepto antropológico. Vivimos con imágenes y entendemos el mundo en imágenes. (Belting, 2007, p.14)

El documental, como obra visual, sólo puede comprenderse a partir de su relación con las personas que lo producen y la experiencia visual que ofrece puesto que es una construcción personal o colectiva, al igual que la imagen interna y el proceso de visualización es inseparable del cuerpo o la imagen mediática inseparable del medio. Las imágenes internas y externas no pueden separarse del concepto de imagen (Belting, 2007) y es precisamente la relación entre obra audiovisual y receptor la que se acorta en los documentales digitales contemporáneos. Teniendo esto en cuenta, realizamos un análisis distinto a los modelos de análisis audiovisuales que se basan en la deconstrucción del texto y se fijan en los elementos de forma independiente.

En nuestro análisis no pasaremos por la fase de deconstrucción del documental en sus elementos básicos para hacer una descripción de los mismos. Utilizamos categorías desarrolladas exclusivamente para esta investigación que inciden en los aspectos que nos resultan relevantes para nuestros objetivos. Llegamos a la propuesta de estas categorías tras

la visualización realizada de documentales, la experimentación de obras y la lectura de bibliografía específica. Los elementos en los que nos centramos son: el contenido del proyecto, la inclusión del usuario, la construcción de la narración, la función de la imagen, y la experiencia de la recepción con la relación entre imagen, medio y cuerpo.

En base a la teoría de Belting (2007) sobre la tríada imagen, cuerpo y medio vemos la necesidad de analizar una obra visual desde su complejidad y no a partir de los elementos de manera independiente. En el caso del documental como producto visual o como obra en imagen, se hibridan dos “tipos” de imágenes. La imagen como representación de la realidad captada a partir de dispositivos y la imagen digital creada sin referente directo de la realidad. El documental tradicional audiovisual trabaja, con excepciones, con imágenes *de la realidad*. En el documental contemporáneo la imagen *de la realidad* se mezcla con la imagen creada digitalmente; en unas ocasiones queda relegada y en otras el documental es creado completamente con imágenes generadas por ordenador. El documental no debe abordarse únicamente como una obra que representa la realidad ni su imagen como referente de la misma.

Belting se plantea si la imagen digital o sintética nos invita a una síntesis distinta a la que se realiza con los medios analógicos, ya que la imagen digital genera una imagen mental. Stiegler (Derrida & Stiegler, 1998) lanza la cuestión de si previamente por eso no debería establecerse una nueva “historia de la representación”, que “sería sobre todo una historia de los portadores de imagen”. Estaríamos hablando de nuevo de una historia de los media. Pero, ¿qué pasa cuando ambas imágenes conforman una misma obra visual de manera complementaria? Y, más aún, ¿cómo entendemos la imagen documental cuando esta no es una representación? ¿cómo analizamos la construcción documental como

realidad en sí misma? La imagen como nueva realidad ha sido abordada desde el cine de ficción, la animación o el arte sin excesivas complicaciones. El nuevo documental ha sido estudiado por autores contemporáneos desde la recepción. Sin embargo, la relación entre la imagen como nueva realidad y el documental resulta compleja partiendo de su concepción realista.

Recurrimos también a los análisis de la narración y de la representación para hacer nuestras las categorías propuestas por los autores referentes en análisis fílmico (Gaudreault & Jost, 1995; Casetti & Di Chio, 1991; Bordwell, 1996; Plantinga, 2014). Para ello utilizamos algunas de las dimensiones de la narración propuestas por Gaudreault y Jost (1995). Las dimensiones pueden fácilmente aplicarse a un análisis narrativo del documental audiovisual, pero para aplicarlas a los relatos expandidos o interactivos debemos adaptarlas.

Utilizamos categorías genéricas como enunciación, temporalidad, espacio del relato, punto de vista o instancia enunciativa que nos llevan a plantearnos las siguientes cuestiones: ¿cómo cuentan estos documentales? ¿cómo funciona la temporalidad? Siguiendo a Gifreu (2013) o Köster (2005) estaríamos hablando del relato interactivo y las cuestiones mencionadas se adaptarían en ese caso al relato “interactivo”. Sin embargo, este relato interactivo hace referencia a una única característica de los documentales digitales, pero no a su totalidad. Entonces, ¿qué ocurre con la unión de lenguajes? ¿y con la inclusión del usuario como participante? Igual ocurre si nos preguntamos por el relato de la realidad virtual, que no es necesariamente interactivo (aunque sí inclusivo) o con la unión entre el espacio virtual y el espacio físico a partir de la realidad aumentada. La aplicación directa como relato interactivo se quedaría incompleta, por lo que utilizamos categorías genéricas que nos

permiten abarcar toda la gama de producciones digitales e interpretarlas en cada caso concreto.

5.2. Análisis de la representación y de la narración

Finalmente, tenemos también en cuenta las categorías propuestas por otros autores como Plantinga (2014), para quien la forma audiovisual adquiere sentido según se ordenan en una secuencia con significado. Entramos en el debate entre forma y contenido, el qué y el cómo.

Para conocer las formas de la representación o de los relatos, así como el discurso (Plantinga, 2015, p.212), hay que diferenciar entre forma y contenido. Una diferenciación compleja que para Belting supone una de las claves de cualquier iconología actual, en concreto la discusión tanto de la unidad como de la distinción entre imagen y medio. “El *qué* de una imagen es dirigido por el *cómo* en que se transmite su mensaje” (Belting, 2007, p.155). Para este autor, la compleja distinción en algunos casos entre el cómo y el qué de una imagen estriba en que esta es la esencia misma de una imagen. El *cómo* o la forma está condicionado por el medio (*médium*) visual en el que reside la imagen y a partir del cual se hace visible. En el caso de Plantinga (2015), la distinción entre forma y contenido es útil a nivel teórico para distinguir entre lo que es representado y cómo se representa.

Bordwell y Thompson (2010) critican la concepción de la forma como aquello opuesto al contenido dado que la forma se concibe entonces como algo menos importante que aquello que contiene. Los autores no

aceptan este supuesto atribuido a una película, sino que comprenden cada componente como parte de un todo.

Si forma es el sistema total que el espectador atribuye a la película, no hay adentro ni afuera. Cada componente funciona como parte del patrón general que compromete al espectador. Así que trataremos como elementos formales muchas cosas que algunas personas consideran contenido. Desde nuestro punto de vista, el tema y las ideas abstractas entran en el sistema total de la obra de arte. Pueden indicarnos encuadrar ciertas expectativas o sacar ciertas inferencias. El espectador relaciona dinámicamente tales elementos entre sí. En consecuencia, el tema y las ideas se vuelven algo diferentes de lo que podrían estar fuera del trabajo. (Bordwell & Thompson, 2010) ²⁵

Las posiciones en torno a la forma difieren entre autores referentes. Nichols planteaba la contraposición entre cine de ficción y cine de no ficción a partir de la forma. Plantinga, por el contrario, sostiene que no es la forma del discurso lo que distingue al documental del cine de ficción, sino la postura que se toma ante lo representado. De acuerdo con Plantinga, consideramos esta diferenciación entre géneros de ficción y no ficción a partir del posicionamiento del director con respecto a lo

25 Traducción propia. “We don’t accept this assumption. If form is the total system that the viewer attributes to the film, there is no inside or outside. Every component functions as part of the overall pattern that engages the viewer. So we’ll treat as formal elements many things that some people consider content. From our standpoint, subject matter and abstract ideas all enter into the total system of the artwork. They may cue us to frame certain expectations or draw certain inferences. The viewer relates such elements to one another dynamically. Consequently, subject matter and ideas become somewhat different from what they might be outside the work.” (Bordwell & Thompson, 2010)²⁵

representado y la intencionalidad con la que se crea la obra. Sin entrar de nuevo en esta dicotomía, incluimos algunas dimensiones de la narración en nuestro análisis para discutir la unidad y distinción entre imagen y medio, teniendo a la narración como forma condicionada por el medio.

Con una concepción similar del relato fílmico en su relación con lo representado Casetti y Di Chio proponen el análisis de los componentes cinematográficos a través de sus significantes, signos y códigos y el análisis de la representación. Tomamos como referencia los códigos de manera simplificada y, especialmente, las categorías propuestas para el análisis de la representación. De acuerdo con Plantinga y la postura ante lo representado, Casetti y Di Chio presentan *tres niveles de la representación* y los *regímenes de la representación* que van tipificar esa “postura” ante lo representado a partir de lo analizado según las categorías de la representación.

El análisis de la representación plantea inicialmente la problemática terminológica del término “representación”, que los autores van a detallar para aclarar su utilización, la cual nosotros tomamos como una de las principales referencias a lo largo del trabajo.

En primer lugar, como hemos dicho, nos encontramos con una ambivalencia lexical. El término de representación, de hecho, viene a significar, por un lado, la puesta en marcha de una reproducción, la predisposición de un relato, y por otro la reproducción y el relato mismos. En una palabra, con el mismo término se indica tanto la operación o el conjunto de operaciones a través de los cuales se opera una sustitución, como el resultado de esa misma operación. (Casetti y Di Chio, 1991, p.121)

Los autores se aproximan al film y a su análisis como objeto completo para investigar su composición, su arquitectura y su dinámica, pero no sus fases de creación. En nuestro caso, utilizamos el análisis para aproximarnos del mismo modo a la obra, pero también investigamos la representación desde la producción de las obras en los estudios de caso.

Cabe resaltar una segunda dicotomía asociada a la naturaleza de la representación, entendida como “estar en lugar de”, especialmente de la representación cinematográfica como bien indican Casetti y Di Chio. Por un lado, la representación fiel y la reconstrucción meticulosa del mundo, y por otro la reconstrucción de un mundo en sí mismo, situado a cierta distancia de su referente.

El hecho de representar, por lo tanto, procede tanto en la dirección de la “presencia” de la cosa, sobre la base de la evidencia y de la semejanza, como en la dirección de su “ausencia”, sobre la base de la ilusoriedad y del espejismo de la imagen. En el primer caso, el resultado sería el garantizar la recuperabilidad de lo ausente, hasta el punto de hacerlo parece represente (“las cosas están ahí, basta con filmarlas”); mientras que el segundo caso sería el de subrayar la distancia que separa al sustituyente y a lo sustituido, creando una presencia que es más válida por sí misma que por aquello que debe reemplazar (“Si se quiere obtener la realidad, hay que reconstruirla”). En resumen, el mundo siempre plantea un problema a aquellos que, con el cine o con otros medios, pretenden representarlo: “¿traducirlo o traicionarlo? ¿Insistir en lo sustituido (el mundo real) o en el sustituyente (el mundo de la pantalla)? Este dilema se repropone una y otra vez frente a cada una de las imágenes, condicionando cualquier tipo de proceso analítico. (Casetti y Di Chio, 1991, p.123)

Esta dicotomía alude igualmente a la naturaleza del documental y a los enfoques que pueden hacerse del mismo al optar por una representación de la realidad que la represente lo más fielmente posible o por una creación que se tome las licencias de alejarse de ella.

Además de los componentes cinematográficos necesarios para el análisis del film, proponen tres niveles de la representación que también denominan como los niveles principales sobre los que se articula la imagen fílmica. En primer lugar, está el nivel de los contenidos representados en la imagen, que se corresponde con el nivel de la *puesta en escena*. El segundo nivel tiene que ver con la *modalidad de representación* de la imagen. Es decir, la manera en la que esos contenidos aparecen en la imagen. Este nivel es el denominado de la *puesta en cuadro*. Y el tercer nivel es el llamado *de los nexos* o, lo que es lo mismo, el nivel de unión entre una imagen y otra. A este nivel acuerdan llamarse el nivel de la *puesta en serie*, que es en definitiva el trabajo resultante del montaje.

“Poner en serie” significa, en sentido técnico, simplemente unir dos trozos de película, “montar”; sin embargo, no debemos olvidar que en el momento mismo en que se ensamblan físicamente dos imágenes, entre dos parámetros representativos, así como entre sus mundos representados, se instauran relaciones que se entrelazan y se multiplican por todo el film.

Según Casetti y Di Chio (1991), agrupamos las categorías para el análisis de la representación sumando a los tres niveles la dimensión espacio temporal que encontramos en cualquier *mundo representado*. El resultado simplificado de las categorías para el análisis es el siguiente:

- La puesta en escena
- La puesta en cuadro

- La puesta en serie
- El espacio cinematográfico
- El espacio y el movimiento
- El tiempo cinematográfico

Del análisis de la representación, los autores plantean tres regímenes de la representación: la analogía absoluta, la analogía negada y la analogía construida.

Con respecto al análisis de la narrativa filmica tomamos como referentes, además de a los autores mencionados que también incluyen esta dimensión en sus modelos, a Bordwell (1996) y Gaudreault & Jost (1995).

Bordwell incluye al espectador en la narración como un agente pensante que da sentido a la narración y no sólo como un receptor pasivo. El receptor de una película tiene una predisposición activa a entender y desentramar la historia, para lo cual aplica esquemas narrativos que definen los acontecimientos y los principios de causalidad, tiempo y espacio.

La pasividad del espectador en las teorías diegéticas se sugiere generalmente no sólo como un préstamo extensivo de los conceptos miméticos de narración, sino también por el uso de términos como la “posición” o el “lugar” del sujeto. Tal metamorfosis nos conduce a concebir al receptor como apostado en un rincón por las convenciones de la perspectiva, el montaje, el punto de vista narrativo y la unidad psíquica. Una película, me atrevería a sugerir, no “pone en posición” a nadie. Una película de pie al espectador para ejecutar una variedad definida de *operaciones*. Bordwell, 1996, p.29)

Teniendo en cuenta las premisas básicas de la narración (Metz, 1971) como secuencia temporal con comienzo y final, tomamos las categorías que hemos considerado necesarias para abordarla en nuestro análisis especialmente de Gaudreault & Jost, (1995): marcas de la enunciación, espacio cinematográfico, temporalidad y punto de vista.

En definitiva, hemos seleccionado una serie de categorías propuestas por diferentes autores de referencia que complementamos con otras categorías de la narración interactiva y transmedia junto con algunas aportaciones personales que han emergido durante el desarrollo de la investigación.

5.3. Modelo de análisis propio

Tabla 1. Resumen del modelo de análisis

<p>Introducción: justificación y ficha técnica</p> <p>Descripción de la obra: sinopsis, y formato</p> <p>Categorías formales :</p> <ul style="list-style-type: none">o Códigos visuales<ul style="list-style-type: none">➔ Movimiento➔ Composicióno Códigos gráficos : elementos textualeso Códigos sonoros : naturaleza y utilización del sonido <p>Categorías asociadas a la representación</p> <ul style="list-style-type: none">o Puesta en serie (montaje)o Composición del espacioo Composición de la temporalidad <p>Dimensiones de la narración</p> <ul style="list-style-type: none">o Marcas de la enunciacióno Estructura del relatoo Punto de vista / ocularización <p>Inclusión del usuario</p> <p>Relación : medio – imagen – usuario/receptor</p> <ul style="list-style-type: none">o Posibilidades del medio y condicionanteso Función de la imagen
--

Pasamos a exponer los puntos de nuestro modelo y una breve justificación de cada apartado con respecto a los objetivos con los que se realiza.

❖ **Introducción**

Justificación de la elección (relación con las características por las cuales se selecciona)

Cada documental se ha seleccionado porque responde a una o varias características otorgadas a los formatos documentales que estudiamos, o porque se han realizado utilizando tecnologías emergentes en el campo del documental, como la realidad virtual o la realidad aumentada.

Cada documental tiene un formato y una estructura propia. Un mismo documental puede servirnos como muestra de varios elementos.

Este punto del análisis consiste en especificar los motivos por los que se ha decidido seleccionar el documental y las características que, en principio, se le otorga, y por las cuales lo consideramos paradigmático.

En la ficha técnica incluimos los datos principales de la obra para ubicarla y contextualizarla: año de producción, idiomas en los que puede verse, país de producción y dirección web de ubicación.

Uno de los apartados tradicionales de toda ficha técnica de una obra audiovisual es la duración. Sin embargo, hemos decidido eliminarla dada su inutilidad, ya que la aplicación del concepto “duración” a las obras que estudiamos se ha quedado obsoleto. Estas formas documentales pueden

prescindir totalmente del vídeo o pueden incluirlo como una parte del proyecto, pero no puede medirse la duración total de la obra. No estamos trabajando con un documental audiovisual tradicional con una duración determinada, por lo que incluir una duración general del proyecto sería erróneo.

❖ **Descripción de la obra**

En la descripción del proyecto incluimos una sinopsis, desarrollamos la historia que se cuenta intentando separar el *qué* o el contenido del documental. Esto se complementa con algunos aspectos generales sobre su producción, los objetivos que persigue según el propio documental o las declaraciones de la dirección, la temática, etc.

❖ **Códigos Formales**

Descripción breve de los códigos visuales básicos compuestos por los movimientos de cámara, la composición general de la imagen, los códigos gráficos que aprecen y los sonoros.

❖ **Categorías asociadas a la representación**

Como hemos explicado sobre el análisis de la representación según Casetti y Di Chio, nos centramos en el montaje. En su análisis no hemos identificado categorías o modalidades, sino intensidad. Con ello nos referimos a describir cómo se utiliza el montaje, si hay o no hay y por qué se caracteriza. Como decimos, la heterogeneidad de la muestra nos ha llevado a decidir utilizar las categorías de forma genérica y proceder por descripción en cada obra.

En lo que respecta a la composición del espacio y de la temporalidad, lo unificamos con estas mismas categorías dentro de las dimensiones de la narración.

❖ Dimensiones de la narración

Una vez que conocemos qué se muestra en el documental o cuál es su contenido, además de su ubicación y contexto, pasamos a analizar parte de la forma, concretamente la respuesta al cómo se cuenta.

En este aspecto podemos llegar a cierto conflicto en aquellos documentales en los que no hay una narración por parte de la realización del documental, como veremos en los análisis.

- Marcas de la enunciación

¿En quién recae el peso de la enunciación? Tomamos estos apartados de los análisis de la narración para conocer la enunciación en estas formas documentales. En el documental clásico prevalece el modo expositivo en el que hay un mediador entre la historia y el espectador. Y, por supuesto, se narra o se muestra una historia. Las marcas de la enunciación pueden ser más o menos evidentes, a través de la *voice over* o *voz de dios*, de elementos gráficos, del propio periodista o documentalista a modo de “cabeza parlante” o creando asociaciones con el montaje. La autoría puede intentar esconderse con recursos que aumenten la sensación de objetividad, como ocurre con el modo observacional. En estos casos, se evitan todo lo posible las marcas explícitas de la enunciación para mostrar los hechos de la manera más directa posible.

Como explica Vallejo (2013) sobre las narrativas documentales contemporáneas, la enunciación se ha convertido en un espacio para la

experimentación, dando protagonismo a la subjetividad y desarrollando diversas formas de articulación.

- Estructura del relato

Ligado a la forma y a la narración en los documentales está la estructura del relato, principalmente en el caso de los *webdoc* o documentales interactivos. Gran parte de su forma se basa en su estructura hipertextual y forma de navegabilidad. Podemos estar ante un relato con estructura, pero sin narración, o un relato dividido en opciones que el usuario compone.

En el caso de que exista relato, hablaríamos de relato interactivo como ya hemos apuntado brevemente y, en determinadas ocasiones, ante multi-relatos que se configuran con la intervención del usuario. El componente audiovisual puede formar parte del relato interactivo o ser un relato audiovisual interactivo. “En el multi-relato interactivo se pueden plantear como optativos todos y cada uno de los elementos que configuran la historia: los existentes (el tiempo, el espacio y los personajes), pero también el orden de las acciones y la concadenación causal”. Los relatos interactivos permiten grados de interacción y grados de participación. La participación con respecto a la inclusión del espectador en la construcción de la representación. Esta participación nos llevaría a la repartición del poder de la representación, pero es una cuestión que abordaremos en uno de los siguientes apartados.

La expansión, basada en la intertextualidad, es otra característica de estos relatos digitales. Centraremos la atención, en los casos que sea oportuno, en cómo el relato se expande o se fragmenta y distribuye en

diferentes plataformas mediáticas. La historia puede expandirse por las redes sociales, por el universo digital e incluso saltar al espacio físico. En definitiva, pretendemos aclarar en este punto la necesidad de tratar cada caso de manera independiente y la simplicidad a la que nos llevaría analizar las categorías únicamente por separado, puesto que características como la interactividad no pueden separarse de la estructura del relato digital.

Punto de vista / ocularización

¿Cuál es el punto de vista con el que se muestra el documental? Gaudreault y Jost recurren a uno de los diálogos entre Hitchcock y Truffaut (Truffaut, 1983 en Gaudreault & Jost, 1995) en el que llegan a la conclusión de que la emoción del espectador difiere en función del punto de vista con el que se cuenta. Con el punto de vista el director puede dar información al espectador u ocultarla, y crear con ello sorpresa o suspense.

Las relaciones de conocimiento entre narrador y personaje en el relato se resumen en el sistema propuesto por Todorov (1966) y se refieren a la cantidad de información que el narrador cuenta al usuario, por lo que se refiere a las relaciones de conocimiento entre espectador y personaje. Así, diferenciamos entre tres posibilidades: la igualdad de conocimientos, la superioridad por parte del espectador y la superioridad del personaje. Genette (1972 en Domínguez, 2013) propone el término focalización, para determinar cuál es el *foco* del relato, también en relación a la información que da el narrador con respecto a los personajes, y Eva Domínguez (Domínguez, 2013) lo aplica a su investigación sobre periodismo digital inmersivo. Sin embargo, el punto de vista o *focalización* no sólo hace referencia a la información del relato que sabe cada uno, sino que también

abarca la visualización. Gaudreault y Jost (1995) hablan de este proceso como ocularización, por diferenciarlo de la focalización referida al saber y no al ver.

Estos autores señalan una serie de opciones de ocularización o puntos de vista, en función de cómo se articule la mirada. El punto de vista sitúa la procedencia de la mirada, la situación del espectador con respecto a esta y su conexión con la realidad mostrada. En el documental digital vemos cómo el punto de vista subjetivo está utilizándose como recurso para la inclusión del usuario. El ejemplo más evidente es la utilización de la realidad virtual que ofrece al espectador una visión constantemente subjetiva.

❖ **Inclusión del usuario**

El papel del usuario en el documental es un elemento destacable que ha cambiado con la evolución del documental. El espectador adquiere un rol cada vez más importante incluso en el desarrollo de la narración. Tanto es así, que autores especializados como Many Rose, Judith Aston o Sandra Gaudenzi se refieren a ellos como i-docs o documentales interactivos (Aston, Gaudenzi, & Rose, 2017) en base a la capacidad del espectador de interactuar con la historia.

- Participación

Es precisamente la apertura del documental a la participación del espectador una de las formas en las que más se le incluye. Esta participación puede hacerse desde la fase de producción, permitiendo que el usuario tome partido en la creación del documental o aportando contenido.

- Interactividad

La interactividad es una categoría en auge en los estudios sobre el documental digital contemporáneo. Además del grupo de investigadores especializados *I-docs*, las narrativas interactivas suponen el foco de atención en los estudiosos del audiovisual digital. En nuestro caso, incluimos este elemento como una categoría que permite la inclusión del usuario y la separamos de la participación, puesto que consideramos que son dos posibilidades distintas. Es posible que el documental sea interactivo, pero únicamente por serlo no adquiere la capacidad de ser participativo.

- Descripción de la experiencia audiovisual

Los proyectos documentales que hemos seleccionado para ser analizados y que conforman la muestra paradigmática de estos nuevos formatos no ofrecen una visualización tradicional. La acción asociada a estos documentales no es “ver”. Estos documentales no sólo se ven, sino que se experimentan. Esto es así precisamente por el alto grado de inclusión del usuario que presentan. De un modo u otro, el espectador es un usuario y el documental ofrece una experiencia audiovisual.

Para hacer un análisis basado en la antropología visual es necesario que el investigador los experimente y describa esta experiencia que no puede ser de otro modo más que personal. Es la primera fase del análisis e incluimos su descripción como una categoría independiente de las anteriores, pero no por ello menos importante.

Con esta propuesta el investigador puede conocer las emociones internas y externas que diferencia Bordwell (2002) en una obra. Las

internas como aquellas representadas dentro de la obra y las externas como las que suscita en el espectador.

❖ **Relación entre medio, imagen y cuerpo**

- Posibilidades del medio y condicionantes

Sin intención de caer en el determinismo tecnológico, consideramos crucial para entender al documental digital contemporáneo la utilización de dispositivos y herramientas tecnológicas. Cada medio ofrece al documentalista posibilidades distintas de filmación, ordenación, composición y exposición de la obra.

Siguiendo la teoría de este autor, en la cual basamos este apartado del análisis, en la experiencia del documental aparecen inseparables la imagen y el medio. Aunque las imágenes no son sólo producidas por el medio, cada proyecto tiene unas características venidas de su medialidad.

Los medios y las tecnologías asociadas a ellos permiten la inclusión del usuario de diferentes formas. El espectador y su actividad es fundamental para experimentar los *visual media* y concretamente los documentales que analizamos. La percepción, por sí sola, no explica la interacción del cuerpo y el medio que tiene lugar en la transmisión de las imágenes. Las imágenes suceden y se negocian entre las personas y los *media*.

- Función de la imagen

El avance tecnológico ha llevado a la aparición de técnicas visuales que obligan a la audiencia, por un lado, a adaptar sus formas de percepción y a los documentalistas, por otro, a dominar las formas de representación

y creación audiovisual. La función de la imagen ha cambiado a lo largo de la historia, así como la función de la imagen documental.

En el documental el espectador espera que la imagen muestre la realidad, por lo que la función indicial de la imagen es la predominante tanto en el documental como en el reportaje.

Nichols (2007) vincula sus modalidades de representación de la realidad en el documental con la función de la imagen. En la modalidad expositiva, la imagen tiene una función ilustrativa de la historia que se cuenta, así como de mostración de la misma. Ya en el caso del documental performativo en el que se incluye la subjetividad, se introduce la separación de la imagen como huella de la realidad.

En el documental ya no es indispensable la utilización de la imagen documental. Existen documentales con imagen creada por ordenador, con sonidos fotografías utilizadas únicamente como complementos. Llegados a este punto nos preguntamos sobre la función de la imagen en el documental y terminamos con una interpretación general a modo de conclusión.

5.4. Análisis visual de una muestra como método complementario

El análisis de estos documentales se hace de manera complementaria a los estudios de casos. Utilizamos estas obras como paradigmas de los documentales digitales contemporáneos y muestra de formatos

emergentes que respalden nuestra hipótesis sobre hacia dónde se dirige la evolución del documental y la utilización de tecnologías.

5.4.1. Justificación de la selección

Hemos seleccionado una muestra internacional de doce documentales, de los cuales cuatro son de producción española, otros cuatro son de producción francesa y los cuatro restantes de procedencia internacional. La delimitación se ha realizado teniendo en cuenta una serie de factores de diversa índole que pasamos a detallar.

Por una parte, resulta indispensable el carácter internacional de la selección, ya que al trabajar con formatos emergentes resultaría imposible cerrar la muestra a la producción nacional porque no habría suficientes ejemplos relevantes que ilustrasen las características del documental contemporáneo. Un ejemplo de ello son los documentales completos realizados con técnicas de realidad virtual, de los cuales hay escasas producciones relevantes que salgan de lo experimental. Además, la investigación no se centra en la producción española.

Por otra, teniendo en cuenta el carácter internacional y de colaboración franco-española de nuestro trabajo, hemos decidido seleccionar una muestra de casos paradigmáticos de ambos estados. Para completar los casos que extraemos de producción española y producción francesa, hemos seleccionado el resto de procedencia internacional como paradigmas de los formatos emergentes y la innovación en el documental contemporáneo.

5.4.2. Delimitación temporal de la muestra

La delimitación temporal que hemos elegido se corresponde con el periodo de los últimos cinco años, teniendo como último el año en el que se realiza el presente análisis (2017). Esto da como resultado el período de 2013 a 2017. Es un rango lo más apegado posible a la actualidad dado el carácter novedoso y emergente del objeto de estudio. Hemos considerado suficiente un período de 5 años porque en él encontramos una gran variedad de formatos y ejemplos relevantes que podemos utilizar.

El documental con realidad virtual o con realidad aumentada tiene aún poco recorrido y, de hecho, en España ha sido 2017 el año en el que se ha realizado por primera vez un congreso sobre cine en realidad virtual, *Movistar Barcelona 360 Virtual reality Fest*, que incluye una sección de no ficción. Fuera de España la situación no es demasiado diferente. Aunque sí se han producido obras en realidad virtual, no se ha comenzado a aplicar a la no ficción hasta 2015 con resultados a tener en cuenta.

El documental interactivo y el documental transmedia tienen mayor trayectoria, pero encontramos trabajos referentes a partir de 2013 tanto a nivel nacional como internacional. En España, el primer congreso sobre el documental interactivo tuvo lugar en 2013 en Barcelona con *Interdocs*, aunque la producción del documental interactivo comienza en 2007 con la producción de *Guernica, pintura de guerra*, de Televisió de Catalunya y que, además del documental para televisión, contaba con una página web.

Es un período que nos permite utilizar producciones referentes y relevantes que se sitúen en la vanguardia de la creación documental

digital. Si nos fijamos en el “documental interactivo”, el tiempo ha permitido que se desarrollen sus posibilidades y podamos ver diferentes formas de inclusión del usuario y algunas de las potencialidades de este elemento, así como de la participación. Las producciones de documentales en realidad virtual o la utilización de la realidad aumentada son aún escasas. El documental no ha desarrollado todas las posibilidades que ofrecen estas tecnologías. Los realizadores están aprendiendo a utilizarlas y aprovecharlas para los objetivos de sus proyectos documentales, de manera que supongan un paso y no únicamente un reclamo publicitario para atraer al usuario.

Otro motivo por el que utilizamos este rango temporal viene dado por algunas de las características de estos formatos como aquel que permanece abierto a la creación: su organización, su apertura al cambio y al usuario, y la posibilidad de estar en continua evolución. Si queremos comprobar estas características necesitamos que los documentales que se puedan categorizar como tal mantengan sus funciones.

Realizamos los análisis desde la visualización en profundidad de las obras, pero también desde la experimentación y la participación en las mismas. Los documentales contemporáneos realizados para la web no sólo se ven. Es por ello que consideramos necesario para su análisis que el investigador explore las opciones que ofrece y compruebe la experiencia y la participación que permita para tener la experiencia visual completa.

En base a los criterios que especificaremos a continuación, se ha seleccionado la muestra del documental como paradigmas de las características principales de estas obras y muestras de nuestra hipótesis. A ello se suman una serie de características relacionadas con la

implementación de la tecnología como la realidad virtual, el documental experiencial y los altos niveles de interactividad.

5.4.3. Descripción de la muestra y tabla resumen

Cada documental seleccionado tiene características propias y formatos diferentes. La heterogeneidad de la muestra nos imposibilita la aplicación de un modelo de análisis homogéneo con categorías cerradas y detalladas. Pese a ello, todos tienen como componente común, además del marco de producción temporal, una serie de características:

- Son paradigmas de las nuevas formas documentales.
- Son realizados con tecnologías digitales contemporáneas.
- Se han producido para ser consumidos en plataformas digitales (ya sea por dispositivo móvil, para realidad virtual o como *webdoc*). Son distribuidos y consumidos en internet.
- El usuario adquiere un rol central.
- Relevante o referente en su campo.

La selección de los documentales y la creación de las categorías de análisis se han desarrollado al mismo tiempo que el estudio bibliográfico. A medida que avanza la investigación hemos identificado cualidades destacables que han nutrido posteriormente a nuestro modelo de análisis. Con esto ponemos de manifiesto que el modelo de análisis planteado en el comienzo de la investigación se nutrió posteriormente con la información obtenida de los estudios de caso y la propia

experimentación de los documentales de la muestra. El modelo que hemos expuesto anteriormente se corresponde con la versión definitiva.

A continuación, mostramos una tabla resumen con los documentales seleccionados para el análisis como paradigmas de los formatos digitales emergentes, así como datos básicos sobre cada uno de ellos. A esta muestra debe sumarse el análisis de los tres estudios de caso.

Tabla 2. Resumen de los documentales seleccionados para el análisis.

Ubicación	Título	Datos técnicos básicos	Datos complementarios
ESPAÑA	<i>Guerra a la mentira</i>	Año: 2017 País: España Idioma: Castellano Web	<i>Webdoc.</i> Interacción. Expansión de la información.
	<i>Las Sinsombrero</i>	Año: 2015 País: España Idioma: Castellano Web	Expandido Incluye un <i>webdoc</i> con interacción y participación.
	<i>Ingeniería Romana</i>	Año: 2015 País: España Idioma: Castellano / Inglés. Aplicación en Catalán, Inglés, Francés y Español. Web	Serie web documental, realidad virtual y "aumentada". "Experiencial"
	<i>0 Responsables</i>	Año: 2013 País: España Idioma: Valenciano, Castellano Web	Documental web interactivo y participativo.
FRANCIA	<i>Do not track</i>	Año: 2015 País: Francia - Canadá Idioma: francés/inglés Web	Serie documental interactiva

	<i>Dada-dada.net</i>	Año: 2016 País: Francia Idioma: francés, inglés, italiano y almenán Web	Documental web interactivo, en el que hay un espacio de participación
	<i>The enemy is here</i>	Año: 2017 País: Francia - Canadá Idioma: francés/inglés Web	Documental interactivo
	<i>On the Brink of Famine. Urgence au sud soudan</i>	Año: 2017 País: Francia - EEUU Idioma: inglés Web	Documental en realidad virtual
INTERNACIONAL	<i>Clouds Over Sidra</i>	Año: 2015 País: USA Duración: 8 minutos. Idioma: inglés Web	Corto documental en Realidad Virtual 360
	<i>Question Bridge</i>	Año: 2008 - 2017 País: Estados Unidos Duración: - Idioma: inglés Web	Documental colaborativo interactivo. Live Documentary
	<i>Proyecto Quipu</i>	Año: 2013 - actualidad País: Perú Duración: Idioma: Castellano / inglés Web	Documental web. Documental participativo Living Documentary
	Offshore	Año: 2013 y 2015 País: Canadá Duración: - Idioma: inglés Web1 y Web2	<i>Webdocs</i> interactivos

6. ESTUDIOS DE CASO: DOCUMENTALES EN PROCESO DE CREACIÓN

6.1. Aplicación del método a los estudios de caso

Tabla 3. Resumen de la triple aproximación

Caso/ Obtención de datos	La Primavera Rosa (2016-2018)	Las Sinsombrero (2015-2019)	Hors-Cadre (2017-2019)
Obra	Análisis del proyecto documental basado en los cuatro capítulos audiovisuales, tres documentary book.	Análisis del documental centrado en el <i>Webdoc</i>	Experimentación y análisis de las 4 obras publicadas
Proceso de creación	<p><u>Observación y filmación</u></p> <p>Fase: filmación de la última entrevista, quinto capítulo. Fecha: 02/10/2017 Lugar: Madrid, España. Sede del colectivo Hogar Social Madrid. Desarrollo. Rol: miembro del equipo documental, making off. Observación participante y filmación. Entrevista informal.</p>	<p><u>Observación y filmación</u></p> <p>Fase: Edición segundo capítulo. Fecha: 01/08/2018 Lugar: Madrid, España Centro de edición Desarrollo: observación y filmación. Entrevista informal.</p> <p>Participantes: - Tania Balló - Iván Roiz</p>	<p><u>Observación y filmación</u></p> <p>Fase: pruebas finales de <i>Intimités</i> y concepción de Hodler. Fecha: 25/04/2018 Lugar: Sede de la productora DNA Studios Desarrollo: observación participante, filmación y experimentación de obra. Entrevista informal.</p> <p>Participantes: - Nathanaël Monney - Martin Charrière - David Hofer</p>

	Participantes: - Mario de la Torre - Alfonso Palazón - Rafael Linares - Melisa Domínguez		- Nicolas Gachoud
Autor	<u>Entrevista en profundidad</u> Nombre: Mario de la Torre Cargo: Director Lugar: Videoconferencia Fecha: 13/07/2018	<u>Entrevista en profundidad</u> Nombre: Tania Balló Cargo: Directora Lugar: Madrid, España Centro de edición Fecha: 01/08/2018	<u>Entrevista en profundidad</u> Nombre: Nathanaël Monney Cargo: Creador visual Lugar: Bulle, Suiza. Sede de la productora DNA Studios Fecha: 25/04/2018

6.1.1. Justificación de la elección y limitaciones

Hemos seleccionado los estudios de caso atendiendo a una serie de razones que pasamos a desarrollar.

En primer lugar, la vinculación de la obra a nuestra investigación en cuanto a sus características formales. Esto es, cumplir el objetivo de que entre los tres casos abarcaran los principales formatos digitales y las estrategias de inclusión del usuario.

En su conjunto, hemos analizado en ellos la expansión del documental dentro y fuera de la red, la utilización de las redes sociales como plataforma narrativa, la creación de productos audiovisuales lineales, el formato *webdoc* con varios niveles de interactividad, varios formatos interactivos, espacios abiertos de participación del usuario y diversidad

de formatos inmersivos: vídeo 360º, animación 360º y realidad virtual interactiva.

En segundo lugar, que fueran producciones seriadas es un factor clave que hemos buscado desde el principio. Consideramos necesario que los documentales estuvieran seriados para tener una obra ya publicada como referencia de su calidad y que pudiéramos analizar como producción terminada. Por otro lado, era necesaria la continuidad del mismo para poder hacer el trabajo de campo durante una de las fases de producción.

En tercer lugar, la unión de las posibilidades prácticas (geográficas, económicas y técnicas) para realizar el trabajo de campo con una fase de producción de cada documental.

La unión de todos estos requisitos ha complicado y restringido tremendamente la muestra de los estudios de caso, pero, finalmente hemos conseguido realizarlos cumpliendo con todas las características deseadas.

En lo que respecta a limitaciones del estudio, el principal desafío ha sido encontrar un estudio de caso que reuniera las siguientes condiciones: documental en realidad virtual, seriado, con al menos un capítulo publicado, fuera de España (preferiblemente la zona de los Alpes franceses o suizos), que nos permitiesen grabar durante una jornada de trabajo y que estuvieran en alguna fase de creación coincidiendo temporalmente con la estancia de doctorado en esta zona. De todo lo mencionado anteriormente se deduce que no ha habido una selección de tres casos entre un número de posibilidades, sino la búsqueda específica de los mismos.

6.1.2. Esquemas de la aplicación del método en cada caso

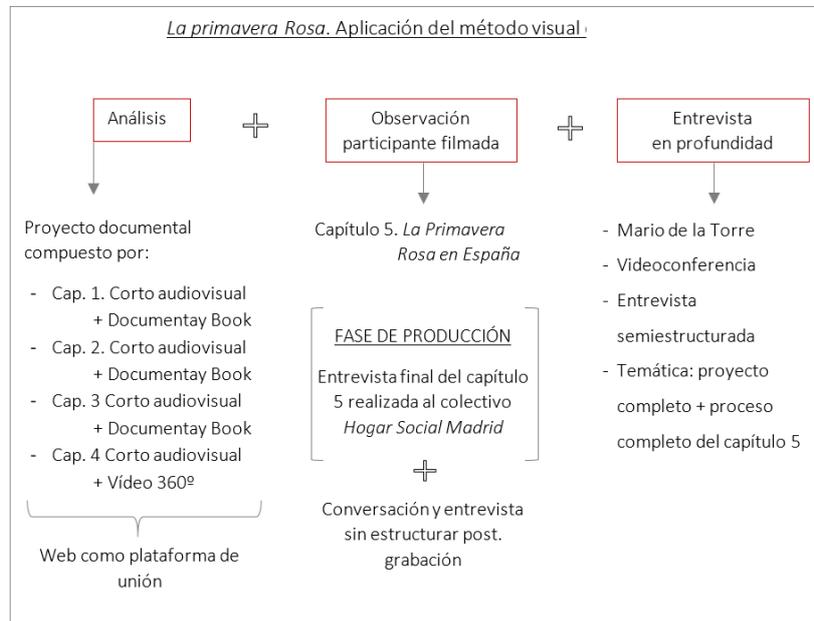


Figura 2. Esquema de aplicación del método visual en el estudio de caso La Primavera Rosa



Figura 3. Esquema de aplicación del método visual en el estudio de caso Las Sinsombrero

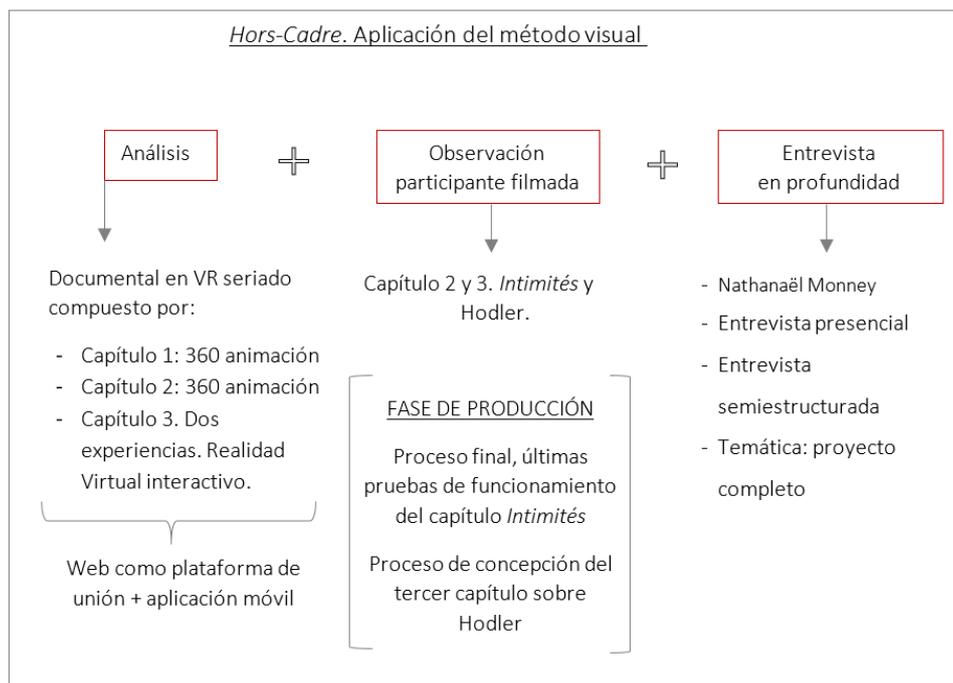


Figura 4. Esquema de aplicación del método visual en el estudio de caso Hors-Cadre

6.2. Notas sobre los estudios de caso y resumen de resultados.

El documental *La Primavera Rosa* (Mario de la Torre, 2016-2018) fue el primero que seleccionamos como estudio de caso. Una vez decidido que este proyecto sería idóneo, retomamos el contacto con su director y en septiembre de 2017 tuvimos la primera reunión con él. El estudio de caso había comenzado en septiembre, con el análisis visual de los cuatro episodios realizados, en sus diferentes formatos. El trabajo etnográfico visual comenzó a principios de octubre, tras obtener los permisos necesario para formar parte del equipo de producción.

El documental se encontraba en fase de producción y postproducción y contaba con un alto nivel de actividad en el momento que teníamos destinado a realizar los estudios de casos. En cuanto a las características de la obra, se concibe como un proyecto con diversos capítulos, de los cuales cuatro ya han sido producidos y publicados. Esto supone que el documental cuenta con una gran trayectoria. Estos cuatro capítulos tienen además un elemento diferenciador que lo hacen idóneo para su estudio: en cada capítulo se incluye un formato distinto o un nuevo enfoque del mismo. Gracias a ello, los documentalistas tienen una visión de la evolución del proyecto no sólo a nivel temporal, sino con respecto a cómo trabajar sobre la realidad con diferentes tecnologías.



Figura 5. Fotogramas del registro videográfico de la entrevista realizada tras la grabación de la última entrevista del capítulo La Primavera Rosa en España. Madrid, 2017

Durante el trabajo de campo con este documental mi presencia resultó compleja debido a la utilización de la cámara. El trabajo de campo se hizo durante parte de la grabación, lo que conlleva relacionarse también con las personas que van a ser sujetos de la representación. El equipo documental se disponía a realizar una de las entrevistas más delicadas de su capítulo en España, por lo que obtener la autorización previa para acudir y filmar resultó complicado. Finalmente fue posible mi integración en el equipo como un miembro más.

El documental *Las Sinsombrero* (Tania Balló, Manuel Jiménez y Serrana Torres, 2015-2019) es uno de los documentales de referencia de la producción española en los últimos años. Esto se debe a su naturaleza expandida o transmedia y a la innovación en su formato, especialmente el *Webdoc* y en la utilización de las redes sociales. Hemos seleccionado este documental porque, además de su prestigio, es un documental que se ha pensado desde el origen en varios formatos y su *webdoc* incluye tres niveles de interactividad que nos resulta especialmente interesante de analizar ya que no es común encontrarlo en una misma obra.

Los problemas para la realización de la observación y la aplicación de la grabación no han venido por parte de los documentalistas, sino por la complejidad de cuadrar el horario de producción con la estancia de doctorado en España. A nivel de logística, el plan de grabación de un documental sufre constantes cambios que se suman a la realización del mismo en diferentes lugares del país.

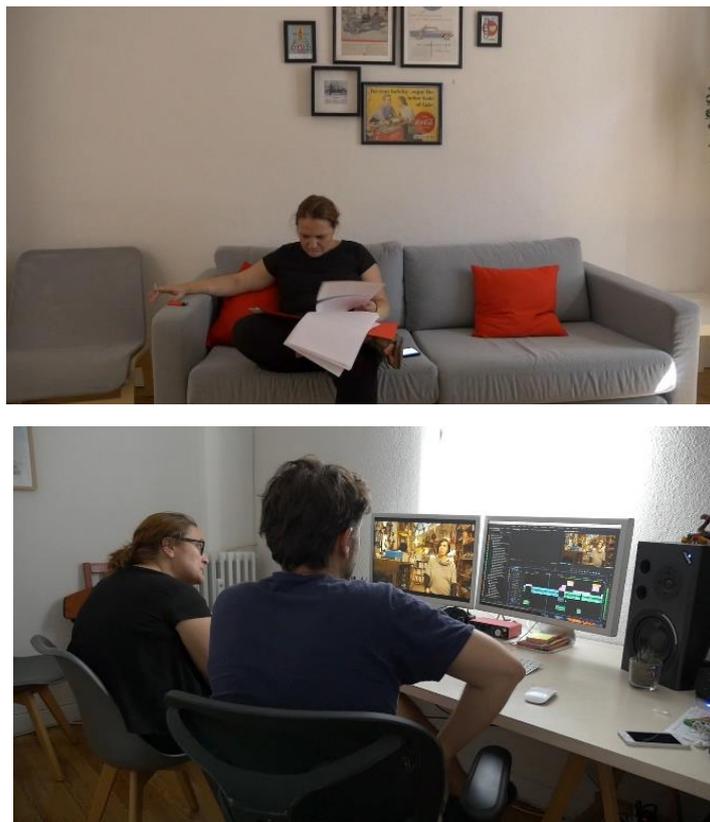


Figura 6. Fotogramas del registro videográfico realizado durante el trabajo de campo con Las Sinsombrero II. Ocultas e Impecables. Madrid, 2018

Los problemas para la realización de la observación y la aplicación de la grabación no han venido por parte de los documentalistas, sino por la complejidad de cuadrar el horario de producción con la estancia de doctorado en España. A nivel de logística, el plan de grabación de un documental sufre constantes cambios que se suman a la realización del mismo en diferentes lugares del país.

Hors-Cadre (Martín Charrière, 2017-2019) es una serie que une ficción y no ficción en realidad virtual y que cuenta actualmente con 4 cortometrajes. Reúne una serie de características que se adaptaban a nuestros criterios de selección en cuanto a documental inmersivo, en fase

de producción y con una parte producida con anterioridad que pudiéramos analizar.

Es un proyecto que muestra y reinterpreta cuadros de pintores clásicos suizos para acercar su obra al público de forma inmersiva. Los cortometrajes permiten al espectador sumergirse en las obras para visualizarlas y comprenderlas en profundidad.

Las herramientas digitales se introducen en el trabajo de campo de manera interactiva puesto que se utiliza el vídeo como prospección. Hay una adaptación del investigador que filma durante el trabajo de campo y una participación de los profesionales que construyen la narración.

El proceso de producción de esta obra es completamente diferente a los casos anteriormente mencionados. Es un trabajo que no necesita del elemento humano externo, es decir, no hay filmación en vídeo ni entrevistas personales. Tras la selección del autor y la obra sobre la que van a trabajar, el equipo se dispone a reunir la información necesaria para desarrollar el proyecto. Es un trabajo creativo digital que no necesita del trabajo de campo, lo que cambia la dinámica de producción habitual del documental.

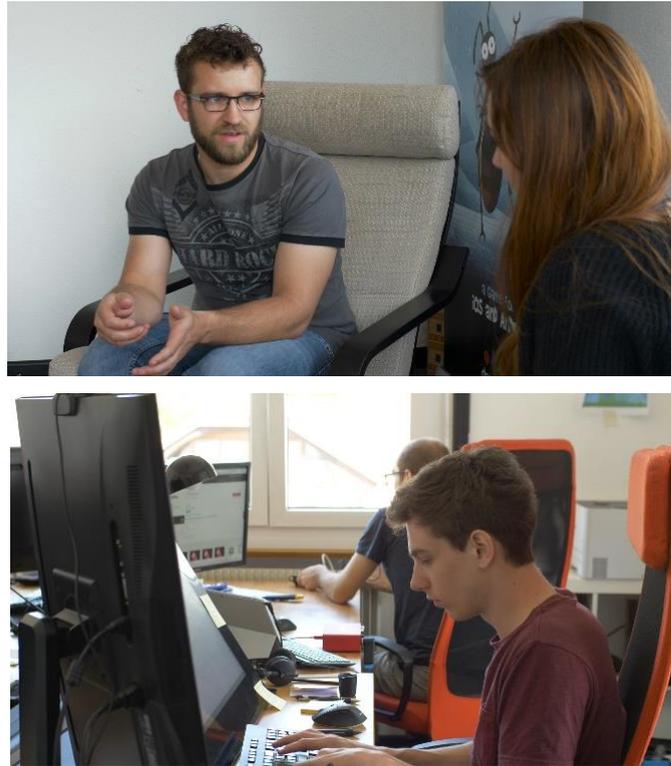


Figura 7. Fotogramas del registro videográfico realizado durante el trabajo de campo con la productora DNA Studio en relación a su obra Hors-Cadre. Suiza, 2018

Si comparamos el tratamiento de la realidad de los tres casos resulta especialmente destacable la incidencia del elemento humano en cada uno de ellos. Con el elemento humano nos referimos al trabajo con testimonios y con los sujetos de la representación, lo cual va a incidir en las decisiones estéticas y narrativas. Con ello nos hacemos una idea sobre la incidencia de estos elementos en la creación, en el modo final que tendrá el documental y en cómo todos los elementos entran en juego con las tecnologías hasta llegar al producto final. Hacer un documental que se basa en los testimonios de una persona supone elegir una tecnología acorde a ello.

La Primavera Rosa trabaja directamente con los sujetos de la representación a través de la filmación de entrevistas a los protagonistas que cuentan su historia y la filmación de acciones de los mismos o eventos en los que participan. La creación del discurso depende de las historias de cada persona, su manera de contarla y el tratamiento que hagan de la misma. Y este tratamiento conlleva una responsabilidad ética con respecto a las personas que han participado en el documental. Su creación está condicionada por todo ello.



Figura 8. Fotograma del registro videográfico de la entrevista realizada tras la grabación de la última entrevista del capítulo La Primavera Rosa en España. Madrid, 2017

Los documentalistas de *Las Sinsombrero* trabajan con la historia y la memoria a través de la investigación y el archivo. Hay una responsabilidad social con respecto a aquellas mujeres y la manera en la que su historia es recuperada. El elemento humano en este documental son las entrevistas a familiares y expertos, con cuyos testimonios se compone la narración.

En este mismo aspecto, el documental *Hors-Cadre* es el que más se aleja de la realidad, en el sentido de que no se trabaja con testimonios actuales ni con archivos que muestren la huella de una realidad concreta. Son obras creadas completamente por los diseñadores y programadores en base a las obras ya existentes de los pintores sobre los que trata cada obra. El nivel de libertad creativa aumenta por la distancia con una realidad actual y la ausencia del elemento humano.

Los estudios de casos se componen de los tres métodos compuestos explicados en el capítulo dedicado a la metodología. Cabe recordar en este punto que el trabajo dedicado a cada estudio de caso no se relega al trabajo de campo, sino que en este se incluyen los análisis, las entrevistas en profundidad, la experimentación de las obras y las entrevistas informales llevadas a cabo como parte del proceso de la toma de contacto y la investigación de cada uno de ellos.

En cuanto a *La Primavera Rosa* y *Las Sinsombrero*, realizamos entrevistas informales con ambos directores tiempo antes de comenzar el estudio de caso. Con Mario de la Torre tuvimos una entrevista en persona para conocer el estado del documental, las posibles producciones futuras y la manera de incluirme en el equipo durante una jornada de grabación. Con respecto a *Las Sinsombrero*, conocimos a su directora, Tania, durante unas jornadas sobre el estado actual del documental en España celebradas durante el Festival de Cine de Málaga. Tras esto, tuvimos una entrevista con ella en Sevilla para conocer el proyecto y las posibilidades de continuar. No fue hasta tiempo después que, al contactar con otro de los directores del documenta, Manuel Jiménez, nos confirmaron que estaban en fase de producción del segundo capítulo y que podríamos trabajar con ellos.

El caso de *Hors-Cadre* resultó el más complicado de los tres. Tras un periodo de búsqueda sin resultados en Francia, decidimos ampliar el terreno de trabajo a la zona de Saboya e incluir Suiza en nuestro campo. Así, llegamos a esta producción de la cual ya habíamos experimentado el primer capítulo durante el Festival Internacional de Cine de Ginebra. Los miembros de la productora encargada nos confirmaron que habría más capítulos y nos autorizaban a grabarles.

La información obtenida de los estudios de caso, tras el cruce de los datos de todos los métodos utilizados, conforman la base de la interpretación y la discusión de resultados, siguiendo la naturaleza cualitativa de nuestra investigación. Además, cada caso de estudio, junto con la interpretación de los resultados, se realiza en tres capítulos específicos para ello.

6.3. Resultados de los estudios de caso

Tabla 4. Resumen de los resultados extraídos de los estudios de caso

	PRIMAVERA ROSA	LAS SINSOMBRERO	HORS CADRE
TECNOLOGÍA	Transmedia: Vídeo lineal 180 <i>Documentary Book</i> (interactivo) Vídeo 360 Plataforma Web (difusión) Libro	Transmedia: Vídeo lineal 180 televisión <i>Webdoc</i> interactivo Redes Sociales Libro	Realidad Virtual: Imagen Generado por Ordenador, animación digital en 360. Animación digital en 360 interactivo.
Representación			
Inclusión usuario	<i>Documentary book.</i> interacción Inmersión 360 (experimental)	<i>Webdoc:</i> Interacción Exploración del contenido.	Inclusión en el espacio visual debido al formato inmersivo. Libertad del ángulo de visión.

La evolución del documental audiovisual: de los formatos interactivos a las experiencias inmersivas

		Participación con generación de contenido propio.	Posibilidad de exploración interactiva sin alterar el contenido.
Expansión del relato	Expansión interna: el relato no se fragmenta. Se expande en varios formatos ampliando el contenido Expansión externa: apropiación del proyecto.	Expansión interna: Fragmentación del relato: en el contenido interactivo (<i>webdoc</i>). Expansión en formatos, fragmentación – narrativas complementarias. Expansión por apropiación del usuario: contenido generado dentro del documento y de manera externa a partir del mismo.	El relato no se expande.
Tratamiento de la realidad Modos de Nichols adaptados	Combinación de los modos expositivo y poético.	Una combinación de los modos participativo, expositivo y poético Documental lineal: expositivo. <i>Webdoc</i> : poético y participativo	Poético
Elemento humano	Representación basada en el elemento humano. Experiencias personales y entrevistas en profundidad. Guión abierto. Discurso final en función de lo que acontece y las historias de los protagonistas	La historia se centra en la vida de sus protagonistas. El elemento humano se utiliza como recurso para la obtención de la información (entrevistas). Guión semi-estructurado. Trabajo de investigación documental (archivo) previo y entrevistas como información secundaria.	Creación. El elemento humano sólo interviene como creador. No se representa. Guión cerrado, imprevistos provenientes únicamente de la tecnología. Concepción y desarrollo total por

La evolución del documental audiovisual: de los formatos interactivos a las experiencias inmersivas

			el equipo documental.
Adaptación	A posteriori, documental lineal. Adaptación posterior a <i>Documentary Book</i> en el primer capítulo. Vinculación en la web de todos los formatos como plataforma de difusión.	Desde el principio: documental pensado como transmedia. En <i>webdoc</i> , narrativa adaptada al formato	Desde el principio. Desarrollo de cada capítulo pensando la concepción de la obra junto a las posibilidades narrativas del formato

CUARTA PARTE

Influencia de la tecnología en la represent-acción

7. INTRODUCCIÓN A LAS NUEVAS CUALIDADES DE LA REPRESENTACIÓN EN EL DOCUMENTAL

7.1. Introducción

En este capítulo vamos a esbozar los resultados obtenidos tras la aplicación de la metodología, así como su discusión. Algunos de los argumentos que desarrollamos a continuación serán tratados en profundidad en los capítulos posteriores de manera independiente. Con ello queremos aclarar que con este capítulo pretendemos mostrar los resultados de manera general para pasar posteriormente al desarrollo y discusión de determinados conceptos como la participación o la inmersión en el documental. Por ello, hacemos alusiones a lo largo de todo el desarrollo a los capítulos posteriores para ubicar al lector en la estructura del texto.

Para estudiar los modos de representación del documental en formatos expandidos, interactivos e inmersivos hemos optado por separar unas cualidades de otras (sin obviar su evidente e innata relación), siguiendo las categorías trabajadas en los análisis. Por otro lado, la creación de estas categorías es el resultado de la retroalimentación de los datos obtenidos durante el trabajo de campo, el análisis y el estudio teórico.

En primer lugar, vamos a utilizar el término expandido como cualidad y no como subgénero documental. Hemos trabajado en profundidad y de manera independiente las cualidades que hemos identificado, ligadas a las categorías del análisis.

Afrontamos la redefinición del tiempo y el espacio en el documental en paralelo a los cambios técnicos en el documental. En tercer lugar, y continuando con la tecnología, desarrollamos la relación entre las formas de representación y las tecnologías, junto con la inclusión del usuario como manifestación principal de esta relación y como cualidad básica de las formas actuales de representación digital en la no ficción.

7.2. Expansión, fragmentación y apropiación del relato documental

La experimentación con la narrativa audiovisual comienza con el cine experimental y continúa con las vanguardias y la aparición del vídeo y el comienzo del videoarte. Vamos a comenzar con la expansión del documental y trataremos las categorías de manera independiente -sin olvidar nunca las relaciones entre ellas- para aproximarnos a conclusiones que vayan más allá de la descripción general del panorama actual del documental y aportar así resultados sobre la literatura ya publicada.

En cuanto a la expansión del documental, somos totalmente conscientes de que actualmente el término acordado desde la academia para ello es transmedia. Sin embargo, no estamos completamente de acuerdo con la aplicación de este término al documental, ya que algunos de los aspectos que se han descrito como inherentes al mismo entran en conflicto con nuestro enfoque.

Como veremos más adelante, Jenkins incluye la participación como uno de los elementos principales de esta narrativa. Sin bien es cierto que esto es en referencia a los productos de ficción y al fenómeno participativo del

fan fiction que expande el mundo narrativo. Consideramos que la participación en el documental no es aquello a lo que se refiere Jenkins, por lo que preferimos utilizar el término *expansión* para evitar incongruencias. En esta investigación vamos a tratar la participación del usuario como una cualidad independiente que puede encontrarse o no en un documental con narrativa transmedia en función de los formatos en los que se publique. Es posible que una narrativa transmedia incluya formas de participación del usuario, pero esto no se debe a su “transmedialidad”, sino a la apertura de alguno de los formatos que se utilice a la participación del usuario. En líneas posteriores profundizaremos en estos aspectos y en el concepto *transmedia* por su relación con la expansión del relato audiovisual y por su utilización generalizada en la investigación científica sobre estas narrativas en el documental.

Tras consultar la bibliografía actual sobre las producciones contemporáneas nos planteamos hasta qué punto es adecuado hablar de documental transmedia y aplicar la teoría sobre la narrativa transmedia a los productos de no ficción. Hemos llegado a la evidente conclusión de que el transmedia se ha convertido en una especie de cajón desastre, cuyos límites están cada vez más diluidos y su sentido se desvirtúa hasta el punto de perder el sentido. Algo similar a lo que ha ocurrido con el *webdocumental* debido a la utilización del término sin consciencia real de lo que significa y de los productos que pueden ser categorizados como tal.

Es precisamente por la velocidad de la evolución tecnológica y la impresionante creatividad formal que acompaña al documental que es necesario arrojar claridad desde una postura crítica para no repetir los

argumentos vacíos de sentido que siguen las modas académicas. Con respecto a la aplicación de la etiqueta *transmedia* sin criterio:

Las redes transmedia comparten dinámicas similares con transnacionales. Los estudios, el movimiento más allá de los límites de cualquier medio o nación específica no hace que esas entidades o sus fronteras sean sin sentido, sino que nos obliga a analizar más de cerca la especificidad cultural e histórica de la combinación particular. De lo contrario, "transmedia" y "transnacional" se convertirían en palabras de moda sin sentido como "global".

No pretendemos volver a hacer una categorización de los medios o del documental, sino hacer una aproximación a las producciones actuales no sólo desde la teoría, sino de la observación, el análisis y la práctica.

7.2.1. El universo de la narrativa transmedia

En su libro *Playing with power in movies, television and video games. From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles* Marsha Kinder (1991) introduce el término transmedia asociado a la intertextualidad mediática y la cultura audiovisual. Se refiere al sistema cultural como un *súper-sistema de entretenimiento* en constante expansión que ya desde la televisión manifiesta su intertextualidad con el cine. Una intertextualidad no sólo entendida como la expansión mediática de los productos culturales, sino como un discurso cultural compuesto por textos en relación con otros y en el que el individuo está inmerso.

Al adquirir la capacidad de comprender historias, el niño se sitúa como un sujeto que percibe, piensa, siente, actúa, habla dentro de una serie de campos narrativos, como una persona en una saga familiar, como un

espectador que sintoniza cuentos individuales y se identifica con sus personajes, y como intérprete que repite mitos culturales y que a veces genera nuevas transformaciones. (Kinder, 1991, p.2)²⁶

Las tortugas ninjas sería un ejemplo del éxito del súper-sistema comercial de intertextualidad transmedia que transgrede todas las fronteras a excepción del género (*Ídem*, p.3.).

Esta autora es la primera en utilizar el término transmedia y darle un contenido y contexto teórico dentro del sistema de producción cultural y, especialmente, asociado a la ficción audiovisual. Posteriormente, Henry Jenkins recoge el testigo y define lo que denominará como *Cultura de la Convergencia* en relación a estas dinámicas mediáticas expuestas por Kinder. A partir de esta cultura desarrollará lo que se convertiría en la forma de narración por excelencia de las historias digitales contemporáneas, el *Transmedia Storytelling*.

La *cultura de la convergencia* según Jenkins (2009) articula dos fenómenos como resume Éric Maigret en la edición publicada en francés (Jenkins, 2013): la cultura participativa y la inteligencia colectiva (expresión tomada de Pierre Lévy) son los pilares la *cultura de la convergencia*. Y es en este contexto de convergencia mediática en el que

²⁶ Traducción propia de: “In acquiring the ability to understand stories, the child is situated as a perceiving, thinking, feeling, acting, speaking subject within a series of narrative fields –as a person in a family saga, as a spectator who tunes in to individual tales and identifies with their characters, and as a performer who repeats cultura myths and sometimes generates new transformations.” (Kinder, 1991:2)²⁶

Jenkins (2007) establece y recoge para sus alumnos los diez principios de la narrativa transmedia. El primero de ellos podría utilizarse como definición de la misma: La narrativa transmedia representa un proceso en el que los elementos de una ficción se dispersan en múltiples canales de distribución para crear una experiencia de entretenimiento unificada y coordinada.

A partir de este primer punto, resumimos los nueve siguientes como complementarios a esta definición:

La narrativa transmedia refleja los aspectos económicos de la industria mediática caracterizada por la convergencia.

Las historias transmedia se basan en mundos ficticios complejos que pueden sustentar múltiples personajes interrelacionados y sus historias.

Las extensiones tienen diferentes funciones: agregar mayor sentido de realismo a la ficción y dotar de contexto históricos a una historia.

Las prácticas de esta narrativa pueden expandir el mercado y la propiedad al crear diferentes puntos de entrada para diferentes segmentos de audiencia.

Cada episodio debe tener sentido individual. Esto supone problemas para obtener el equilibrio entre crear historias con sentido para los espectadores primerizos y para los que conocen la historia en múltiples medios.

La narración transmedia necesita de un alto grado de coordinación y por ello funcionan mejor los proyectos en los que el mismo director da forma a todas las historias.

La narrativa transmedia es la forma estética ideal para la era de la inteligencia colectiva porque funciona como activadores textuales que ponen en movimiento la producción, la evaluación y el archivo de información.

Un texto transmedia no se limita a dispersar la información, sino que proporciona un conjunto de roles y objetivos a los lectores.

Algunos textos transmedia tienen ambiciones que superan a las posibilidades de la historia, por lo que muchos argumentos o ideas son únicamente insinuados. Esto favorece la creación de producciones *fan fiction* como expansión no autorizada del relato.

Como podemos ver en las líneas anteriores, tanto Jenkins (2013) como Kinder (1991) hacen referencia en todo momento a los productos de ficción, en las grandes industrias mediáticas y en sus producciones. La utilización directa de estos conceptos, desarrollados desde la ficción audiovisual, en la producción de la no ficción lleva a incongruencias, ya que la naturaleza de ambas obras son completamente diferentes.

Sin embargo, la teoría en torno al documental y la narrativa transmedia pasa por la aplicación directa de los postulados de Jenkins. Por ende, se incluyen en el concepto de *convergencia mediática* y se le atribuyen igualmente los dos pilares fundamentales anteriormente mencionados.

Definir teóricamente la narrativa transmedia en el documental no puede hacerse únicamente aplicando estos postulados a la producción documental, ya que no sólo la naturaleza de la obra es diferente, sino que también lo son su historia, su producción y su mercado. Aunque en la teoría podrían intercambiarse, la práctica apunta lo contrario; si bien es

cierto que podemos partir de los postulados básicos para comprobar cómo funcionan.

Renó apunta a una de estas diferencias con respecto al número de producciones y a las características de la narrativa transmedia según Jenkins: «Estas características están presentes de manera intensa en contenidos de ficción y publicidades, pero son pocos los ejemplos de documentales sobre eso, aunque existan intentos académicos y de mercado para desarrollar algunos productos» (Renó, en Irigaray y Lovato, 2014, p.135). Estamos totalmente de acuerdo con este autor y vamos más allá al plantear no sólo el número de producciones, sino las características de las mismas.

La mayor parte de la literatura científica de referencia sobre la narrativa transmedia se centra en la producción de ficción. Si hacemos una comparación entre las obras a las que hacen referencia Jenkins (2006), Kinder (1991), Ryab & Thon, (2014), Irigaray & Lovato, (2014) o McErlean, (2018) podemos ver que analizan grandes producciones como *Doctor Who*, *La guerra de las galaxias*, *Matrix*, *Harry Potter* o *Games of Thrones*, entre muchas otras. Todas ellas son producciones de dimensiones incomparables a los documentales estudiados sobre narrativa transmedia (García-Jiménez, 2015) (O'Flynn, 2012) (Liuzzi, 2015) (Gifreu, 2016) (Porto, Longhi, & Ruiz, 2012) o (Hancox, 2017). La expansión de estas producciones y el carácter transmedia de sus narrativas son también diferentes, por lo que resulta inexacto aplicar el término como si se tratase de producciones de ficción.

A continuación mostramos una tabla como ejemplo de la expansión de *Doctor Who* que nos muestra Harvey (en Ryan & Thon, 2014) con el contenido que se ha desarrollado a partir de la primera obra, así como su

procedencia y su categorización según la taxonomía de escritura transmedia propuesta por Christy Dena (Dena, 2011), que en su tesis doctoral sobre las prácticas transmedia profundiza en el fenómeno (Dena, 2009).

La autora parte de la idea ya introducida por Kinder sobre el origen de la narrativa transmedia fuera del entorno online. Con esta base, expone cuatro formas en torno a este tipo de escritura. Los dos primeros como formas preparadigma transmedia: *Collection of mono-medium stories* y *collection of media that tells one story*; el tercero *expansion analysis* como un paso intermedio y la cuarta categoría como «designed to be transmedia from the beginning» (diseñada como transmedia desde el principio). A partir de esta última, desarrolla las categorías transmedia que se aplican a la producción *Doctor Who* en la tabla:

Tabla 5. The Doctor Who franchise. (Colin en Ryan y Thon, 2014).

Intellectual property	Direct transmedia storytelling	Devolved transmedia storytelling	Detached transmedia storytelling	Directed transmedia storytelling with user participation	Emergent user-generated transmedia storytelling
<i>Doctor Who</i>	Spinoff novels from BBC Books; audio books; video games	<i>Doctor Who</i> audio plays and prose fiction licensed to Big Finish; <i>Doctor Who Annuals</i> published by World	<i>Faction Paradox</i> novels, graphic novels, and audio plays; <i>K9</i> television series	<i>Doctor Who Comic Maker</i> on official website; <i>Doctor Who</i> toys produced by Character Options; licensed role-playing game	Fan fiction as both films and prose; modded role-playing game

Si nos fijamos en el contenido de cada categoría vemos fácilmente que es una expansión diferente a la que tiene lugar en el documental, como ocurre a nivel de contenido *fan fiction*. No con ello pretendemos desprestigiar a las producciones de no ficción, sino incidir en la idea de que son diferentes y que, por lo tanto, no podemos hacer una aplicación directa. Las características de las obras y de su expansión no son comparables, por lo que habría que hacer una adaptación de la teoría teniendo en cuenta las cualidades de las producciones contemporáneas y la literatura escrita hasta el momento. Y, es más, si siguiéramos detalladamente los planteamientos sobre la escritura transmedia de Dena (2011) y su taxonomía, veríamos que ciertos documentales denominados «transmedia» realmente no lo serían por completo.

Por su parte, hay un extenso número de textos científicos que aplican la narrativa transmedia al documental, con diferentes conclusiones. Scolari (2009) hace su propia aproximación a la narrativa transmedia desde un enfoque semiótico y describe la evolución del documental interactivo al transmedia describiendo su formato y su contexto comunicacional, y denominando a estas representaciones como *documental transmedia* (Scolari, 2012) . Realizar un repaso del documental interactivo al transmedia supone referirse a ambos como subgéneros o producciones con un grado de independencia y una diferencia histórica entre ellos, algo con lo que no estamos de acuerdo por diversos motivos.

Como vamos a desarrollar a lo largo del capítulo actual y los posteriores, consideramos a estas características como cualidades y no como etiquetas asumibles como géneros propios. En la literatura científica sobre la producción documental y la narrativa transmedia encontramos principalmente aproximaciones, definiciones,

categorizaciones y descripciones teóricas de estas prácticas documentales. En este trabajo pretendemos adentrarnos en estas formas contemporáneas de no ficción para intentar ver qué suponen y no quedarnos en la descripción de las mismas.

Para explicar las complicaciones venidas desde la aplicación directa de las características definitorias de la narrativa transmedia, vamos a repasar conceptos que suponen confrontaciones o imprecisiones. Transmedia, crossmedia, *i-doc* forman parte de la terminología fruto del marketing de la industria mediática que rodea a estas producciones, los cuales se mezclan y aplican como características o como géneros propios indiscriminadamente. Ante los desajustes terminológicos, proponemos partir de unas cuestiones básicas con las que aclarar su utilización:

- ¿La participación es propia del transmedia o simplemente es el medio digital el que posibilita la creación de espacios de colaboración?
- ¿Qué tiene que ver la participación con la narrativa transmedia?
- ¿Si no hay participación no es una narrativa transmedia?
- ¿En redes sociales estamos hablando de participación o de interactividad?

Con estas preguntas pretendemos mostrar la complejidad y la diversidad de conceptos inmersos en estas producciones. En los siguientes capítulos abordamos cada cualidad y cada término de manera independiente para aportar claridad al respecto.

Jenkins (2011) ha escrito sobre su desacuerdo con la reducción del término transmedia a una historia a través de distintos medios. La mayor

parte del contenido transmediático sigue una o más de las siguientes funciones: ofrece una historia de trasfondo, delinea el mundo; nos ofrece la perspectiva de otros personajes sobre las acciones que ocurren y profundiza la interacción de la audiencia (Jenkins, 2011). Resulta tremendamente reduccionista esta visión de la narrativa transmedia, pero es una visión que está ligada a los problemas que mencionábamos asociados al documental.

Una cualidad destacable en este aspecto es el de *adaptación* del contenido de un medio a otro. Scolari (2013, p.47) está de acuerdo con Jeff Gómez sobre que la adaptación no entraría en el concepto de expansión transmedia, sino que el relato debe incorporar nuevos personajes y situaciones. En definitiva, aportar información al mundo narrativo. Por el contrario, Jenkins dará especial relevancia a las relaciones que se dan entre las extensiones mediáticas, según las cuales cada medio aportaría características y transformaciones propias a la historia.

Una extensión busca añadir algo a la historia ya existente al trasladarla de un medio a otro. Christy Dena desafía esta distinción tan clara. Las adaptaciones pueden ser altamente literales o profundamente transformativas. Cualquier adaptación representa una interpretación del trabajo en cuestión y no simplemente una reproducción, con lo que todas las adaptaciones, en mayor o menor grado, añaden nuevos significados al abanico que ya tiene la historia original. (Jenkins, 2011)

Consideramos a la transmedialidad del documental (siguiendo la terminología utilizada por los autores anteriores) o la expansión del documental (término que consideramos más adecuado en nuestro trabajo) una cualidad del documental contemporáneo. Pero, siguiendo esta premisa, el documental transmedia no puede ser un subgénero del

mismo y, menos aún, un género. Scolari dedica un capítulo al *documental transmedia*, pero, de acuerdo con García-Jiménez (2015), la narrativa transmedia suma géneros, medios y plataformas; lo que dificulta su utilización como género propio. Sí podría ser un adjetivo que defina una narrativa, pero este documental podría abarcar otras cualidades como interactivo o participativo sin que entren en conflicto por excluirse desde su denominación.

Como hemos mencionado anteriormente, vamos a optar por profundizar en la expansión del relato en el documental como cualidad de la no ficción contemporánea, sin dejar a un lado la influencia de la narrativa transmedia en el campo de la ficción audiovisual.

7.2.2. Propuesta propia de una tipificación de las formas de expansión del relato documental.

La expansión del relato es una cualidad de la creación de no ficción digital. Una expansión que tiene su origen en los proyectos multimediáticos y el documental expandido y que ahora tiene lugar en el entorno online y fuera de él. Esta expansión ocurre de una determinada manera y con diferentes categorías que pretendemos tipificar y que desarrollamos a continuación.

En función del medio, el poder de la representación, el entorno en el que se expande o la narrativa, proponemos una tipificación de la expansión del relato en el documental. Al mismo tiempo, vamos a profundizar en algunos aspectos relacionados como resultado de los análisis realizados.

7.2.2.1. *Expansión mediática*

Con expansión mediática nos referimos a la creación del contenido en diferentes medios de comunicación, ya sean plataformas de internet o medios de comunicación tradicionales como la televisión o la radio. La expansión mediática actual tiene su base en el hipermedia, que se desarrolla antes de la aparición de la narrativa transmedia y toda la literatura posterior. La hipertextualidad estaría en la base de la producción contemporánea de los documentales y de su expansión, pero también de otros productos culturales y del desarrollo del texto no lineal. Como explica Río (2006) con respecto al libro aumentado, considerar el hipertexto nos lleva a cuestionar también la organización misma de los datos narrativos y meta-narrativos, al mismo tiempo que la capacidad del lector a adaptar su pensamiento a estos esquemas de lectura. Baourasse (2008), en su trabajo sobre la ficción hipermediática, la define como una serie de géneros híbridos en los que el modo narrativo tiene que negociar con el pensamiento, el principio lúdico o la performatividad. Es decir, una negociación entre otros modos de configuración. Si nos fijamos en productos de este carácter, no sólo debemos mirar el producto en sí, sino la configuración del mismo, la construcción de las relaciones mediáticas en la historia, cómo los editores desarrollan un sistema de organización de datos y qué experiencia ofrecen al lector/usuario. Esto es lo que hemos pretendido hacer al acercarnos a las producciones documentales desde los tres enfoques explicados en la metodología.

Dentro de la expansión que hemos denominado *mediática*, el contenido es adaptado a cada medio y puede crearse una intertextualidad entre los mismos. Cada medio ofrece una serie de posibilidades que los documentales aprovecharán en función de sus capacidades. Dicho esto, la cuestión que nos interesa llegado este punto es ¿cómo se articula un relato documental que utiliza diferentes plataformas mediáticas? El

relato tiene dos opciones: repetirse (adaptarse) o expandirse. Se establecen relaciones de complementariedad o independencia entre los productos de un mismo documental que van a definir en cada caso la naturaleza de esta expansión controlada.

Estamos hablando por el momento de una expansión únicamente mediática y, por lo tanto, el documental debe abarcar diferentes medios. Quedaría excluido el documental que se desarrolla únicamente en una plataforma web, conocido como *webdoc*, *documental interactivo* o *i-doc*, puesto que el relato se queda en un mismo medio. Si solo está en una plataforma web, aunque tenga diferentes formatos (multimedia), el relato no se expande. Posiblemente esté fragmentado, pero no expandido.

Encontramos algunos casos como el *webdocumental* español *Guerra a la mentira* (César Peña y Marcos Martín, 2017) en el que hay cierta expansión del documental por la red a partir de la utilización de enlaces que muestran parte de la información en la web original del evento que representa. Es decir, si el documental hace referencia a un colectivo que desarrolla un proyecto y que tiene una web propia con toda la información, el documental muestra el enlace a la web para que el usuario tenga la opción de ir directamente a verla. Otro ejemplo de este mismo documental es la utilización de enlaces a video-tutoriales en plataformas externas de vídeo. Aunque vemos que el usuario tiene la opción de salir de la web del documental para acudir a otros productos, estos no forman parte del relato documental. No hay una expansión mediática del documental ni del relato, sino una utilización del hipertexto que lleva al lector a otras webs.

Florence Río (2016) propone una clasificación del libro aumentado en función del nivel de expansión (“augmentation”) del mismo y de los

contenidos adicionales. Se refiere con el nivel de aumento a aquello que nosotros denominamos expansión y no a la utilización de la realidad aumentada. El libro aumentado se basa en la doble materialidad del objeto que comprende el libro en texto y las extensiones digitales para construir un objeto *plurimediativo* en el sentido literal, que se apoya en diferentes medios y soportes para crear el objeto híbrido. Aunque no estemos hablando del mismo objeto, las similitudes son importantes.

Ambos objetos culturales están en el mismo contexto de *convergencia mediática* y utilizan la hipertextualidad para crear un relato expandido que, finalmente, se compone de una narración en diferentes medios y formatos. El documental tendría una obra audiovisual como núcleo de la narración, así como el libro aumentado tiene al libro impreso. Por otro lado, el documental incluye al libro como forma de su expansión, y viceversa.

Retomando los niveles de expansión que propone esta autora, el primer nivel se caracteriza por una limitación de la hipertextualidad ligada a las opciones hipertextuales disponibles. En las páginas, el libro permite acceder a diferentes datos a través de enlaces, pero no da acceso a un universo *ad hoc*. “Hace una elección para el lector en una masa de datos existentes y accesibles en la web” (Río, 2016:62). La autora llamará a este primer nivel «*niveau d’augmentation hypertextuelle numérique documentaire*». Como podemos ver, este modo de expansión equivale al documental *Guerra a la mentira*, que hemos mencionado anteriormente, y del cual hemos dicho que tendría cierto grado de expansión, aunque no consideramos que exista una expansión del propio relato.

La utilización de las redes sociales es un ejemplo claro de la expansión mediática. En este caso, las redes sociales pueden funcionar únicamente

como plataforma de apoyo al documental para facilitar su difusión. De esta manera no estaríamos hablando de la expansión del relato documental, porque las redes sociales funcionarían como medio de promoción, pero no se utilizan como plataforma narrativa.

El documental *Las Sinsombrero*, que desarrollamos en el capítulo dedicado exclusivamente a este caso de estudio, utiliza las redes sociales para expandir su relato. El universo creado por los directores del documental comienza en *Facebook*, expandiendo lo que sería la historia central del documental. Como explicamos en el estudio de caso, la página de *Facebook* de *Las Sinsombrero* comienza a publicar historias de mujeres que realizaron importantes aportes sociales en los ámbitos artísticos y científicos y que apenas eran conocidas. Estas ramificaciones del documental tuvieron la función de crear una comunidad activa en la red que posteriormente acogería la publicación del documental lineal y el *webdoc*.

Los documentales *Proyecto Walsh* (Alvaro Liuzzi y Vanina Berghella, 2010) y *Malvinas/30* (Alvaro Liuzzi, 2012) son ejemplos paradigmáticos del uso de las redes sociales como plataformas narrativas y de la expansión del documental. Liuzzi explica que la intención principal de utilizar las redes sociales en el *Proyecto Wash era* extender el documental por diferentes plataformas digitales y que estuviera en conversación con los usuarios. “Las redes sociales fueron parte fundamental del proyecto, sirvieron para narrar en tiempo real el conflicto, publicar voces en primera persona de sus protagonistas y generar participación e interactividad con los usuarios” (Liuzzi, 2015, p.122). Ideas que desarrollan con el segundo proyecto, *Malvinas/30*, en 2012.

Volviendo a los niveles de Río (2016), este tipo de expansión equivaldría a su segundo nivel. El libro se expande gracias a una plataforma en internet que completa el universo narrativo y que depende de otras plataformas o webs que tienen otra razón de existencia además del libro en cuestión; como por ejemplo las redes sociales o las plataformas de difusión de video. Como explica la autora, el uso por ejemplo de *Facebook* no es exclusivamente reservado a la lectura del libro y la navegación no se hace únicamente como lectura transmediática. Se unen así mundos imaginarios y ficcionales con los espacios de la realidad social de los lectores. Llamará a este nivel *niveau d'augmentation hypertextuelle numérique combinée* por el hecho de incluir la ficción en una realidad digital existente anteriormente.

La unión entre espacios mediáticos y espacios sociales nos resulta especialmente interesante para ver el funcionamiento de esta expansión y las aportaciones con respecto al documental lineal más allá de la utilización de un medio u otro. Nos aporta información sobre las dinámicas de creación, difusión y recepción de las obras que entran en espacios tradicionalmente reservados a las relaciones sociales en el mundo “físico” y que en el espacio digital confluyen.

El tercer nivel de la autora hace referencia a aquellos libros que reducen su red hipertextual al desarrollo de un espacio digital específico en la web. Es decir, se crea una plataforma concreta para expandir este universo a la cual el lector tiene acceso tras consultar el libro. *Augmentation hypertextuelle numérique ad hoc on line*. Esto es, aplicado al documental, la creación de un *webdoc* teniendo como punto de partida el documental lineal o de manera complementaria.

Finalmente, en el documental y caso de estudio *La Primavera Rosa* vemos una apuesta de los documentalistas por desarrollar un formato digital emergente en la producción documental: el *Documentay Book*. Esto, según su director Mario de la Torre, se hace con el objetivo de favorecer la expansión del relato.

En los tres primeros capítulos crean un documentary book que amplía la historia o cambia la forma de percibirla. El primer formato de cada capítulo es un corto documental lineal. Con el *Documentary book* exploran las posibilidades de la interactividad y multimedialidad para crear un producto diferente, uniendo ficción y no ficción o dotando a la experiencia de contenido lúdico a través de la interacción. El producto final se asemeja a un *webdoc* en formato ibook centrado en un solo capítulo. Este ejemplo se encuadraría en el cuarto y último nivel de expansión propuesto por Río, aunque excesivamente parecido al tercer nivel.

La expansión en este nivel también se basa en la creación de un espacio dedicado a la historia, pero esta vez habla de un espacio exclusivamente dedicado a la ficción y cerrado. El lector únicamente tendría acceso descargando el contenido. La autora menciona como ejemplo la necesidad de descargar una aplicación, haciendo referencia a la posesión del contenido de manera individual por parte del lector en su dispositivo. La diferencia principal de este nivel con respecto a los anteriores estriba en la postura activa del lector para encontrar el contenido, lo que no puede conseguir por accidente ya que necesita de una “voluntad participativa fuerte”. Los *Documentary Book* son, sin lugar a dudas, un ejemplo de este nivel de expansión aplicado a un producto documental.

Río pretende con estos cuatro niveles demostrar la independencia entre la expansión del relato y la transmedialidad y termina su reflexión con la siguiente cita:

Una vez esbozados estos cuatro niveles, parece que podemos observar que la hipertextualización es independiente de la transmedialidad o de la trans-narración y que incluso sigue el curso opuesto. De hecho, cuanto más «amplio» es el hipertexto (por usar la expresión de Serres) menor es la unión directa entre la narración y la ficción desarrolladas en el libro en papel. Cuanto más se ajusta el campo de hipertexto en un «sistema de información cerrado», más se especifica y, por lo tanto, más intención hay de expansión aplicativa. (Río, 2016, p.65)²⁷

Desde nuestra perspectiva, la *expansión mediática* con todos los niveles que hemos desarrollado no es más que una de las formas de expansión del documental digital.

7.2.2.2. *Expansión espacial*

El documental no sólo se expande por medios diferentes, sino además por espacios diferentes. El espacio digital y/o mediático, por una parte, y el espacio físico, por otro. También, como hemos visto, entre el espacio

²⁷ Traducción propia. “Une fois ces quatre niveaux esquissés, on semble pouvoir observer que l’hypertextualisation est indépendante de la transmédiatité ou de la transnarration et qu’elle suit même le parcours inverse. En effet, plus l’hypertexte est “large” (pour reprendre l’expression de Serres) et moins le lien direct avec la naration et la fiction développée dans le livre papier est évident. Plus on ressert le champ de l’hypertexte pour en faire un "système clos d'information", plus on le spécifie et donc plus il a une vocation d'augmentation applicative” (Río, 2016:65)

mediático y el espacio de relaciones sociales online. Dentro del espacio físico, el documental recorre espacios lugares como el museo o la galería de arte (institución artística), el espacio urbano o el ámbito académico.

Esta expansión *espacial*, que se caracteriza por la salida del documental de la pantalla, tiene sus inicios muchos antes de las actuales narrativas transmedia. El cine expandido con prácticas de tipo multidimensional como la instalación, la performance, la *polivisión* o la proyección múltiple introdujeron variaciones «en la práctica formal y narrativa del desarrollo audiovisual, en las maneras de estructurar las narrativas y en sus formas expositivas» (Sucari, 2009, p.111).

La expansión de la imagen audiovisual comienza con la experimentación del rol del dispositivo en los años 90 y los artistas que desarrollaran el Post-Media. Encontramos una idea clave: la configuración de una línea transversal entre el arte y el cine. Un cine expandido, no lineal ni narrativo, que centra su atención en el propio medio y que surge de la experimentación. Esta ruptura de las barreras convencionales entre el cine y el arte es asumida a finales del siglo XX. En este desbordamiento apreciamos cómo la ruptura formal de las formas convencionales del cine y la narrativa audiovisual crean una “inevitable era post-cinematográfica, una especie de final que implica una transferencia y una necesaria transformación de los modos de representación” (Sucari, 2009, p.117). Esta cita nos da las claves para comprender la expansión del documental digital y sus evoluciones.

El paso entre el espacio físico, el espacio digital e incluso el espacio virtual (en el documental en VR) no es una expansión que esté necesariamente determinada por las características del medio digital, sino que está ligada a la naturaleza interdisciplinar de las creaciones y las

ambiciones de los documentalistas. Los trabajos se acercan cada vez más a proyectos interdisciplinarios con objetivos que van más allá de la representación mediática.

El traspaso del documental se da desde unos espacios a otros independientemente de su *espacio de origen*. El documental *Question Bridge* (Hank Willis Thomas, Bayeté Ross Smith, Kamal Sinclair y Chris Johnson, 2008) es un ejemplo de proyecto que comienza como instalación de arte de medios y desemboca en un documental online abierto y participativo a modo de *Living Documentary*, si seguimos la terminología de Gaudenzi (2013). De manera contraria, el documental *Las Sinsombrero* (2015) pasa al ámbito académico con un proyecto educativo.

Por otro lado, esta expansión del documental le lleva también al espacio urbano, que se utiliza como espacio de representación. En este punto no nos referimos a los documentales experienciales que unen plano físico y virtual, sino a los documentales que se expanden y crean productos en medios y espacios diferentes, como es el urbano. Un ejemplo paradigmático es el documental autodenominado transmedia *Tras los pasos de El Hombre Bestia* (Fernando Irigaray, 2014), que utiliza diversas plataformas y realiza una serie de instalaciones públicas, según Irigaray “utilizando el espacio urbano como plataforma narrativa» y que «consigue involucrar a los participantes en ambientes no solamente virtuales, sino también territoriales” (Irigaray & Lovato, 2014, p.143). En las intervenciones urbanas se proyectaron mensajes sobre el documental en fachadas de edificios con la intención de despertar el interés sobre el mismo.

Resulta un ejemplo interesante en cuanto a la utilización del espacio urbano, aunque no consideramos que se utilice como plataforma narrativa, sino como espacio de promoción. Más allá del resultado final

de las intervenciones, la salida del documental de la pantalla y de las instituciones ligadas al arte y a los medios, resulta interesante en cuanto a la reflexión sobre el espacio urbano y su configuración como espacio de representación del documental. Una acción urbana que nos recuerda a las *Aktionen* comenzadas por los artistas dadaístas y retomadas por el movimiento *Fluxus* y a las acciones performativas contemporáneas del arte político o “artivismo”. Y que tiene un referente directo en el arte urbano, especialmente la video instalación urbana. El artista y académico Wodiczko Krzysztof trabaja con intervenciones en vídeo de gran formato en espacios urbanos. Proyecta sus obras, generalmente con crítica social, sobre espacios públicos para dar visibilidad y conseguir impacto en un público que no está familiarizado con la institución artística. Un ejemplo es su obra *Homeless Prohection: Place des Arts* (Wodiczko Krzysztof, 2015) en la que da voz y visibilidad a las personas sin hogar que, aun viviendo en la calle, son invisibles. Crea así un espacio de visibilidad social y de democratización del espacio público que nos ofrece una doble reflexión sobre el control del espacio colectivo como espacio de representación: un modo distinto de reapropiación política del espacio urbano a través del arte.

7.2.2.3. *Expansión externa*

La *expansión externa* del documental hace referencia al ejercicio de apropiación de la obra por parte del usuario, del espectador. Pero no a la participación del usuario con la generación de contenidos o a la creación de espacios abiertos de participación.

Con «ejercicio de apropiación» nos referimos a la asimilación del documental como bien cultural y social por parte del espectador o del sujeto representado. Este fenómeno es similar al *fan fiction*, la creación

de contenido por parte de los fans, pero de diferente naturaleza. Como explica Jenkins (2008) con respecto a las creaciones de los fans de *La guerra de las galaxias*, estos se han adaptado tempranamente a las tecnologías mediáticas dada su fascinación por los universos de ficción que inspira nuevas formas de producción cultural.

Los fans constituyen el segmento más activo del público mediático, que se niega a aceptar sin más lo que le dan e insiste en su derecho a la participación plena. Nada de esto es nuevo, lo que ha cambiado es la visibilidad de la cultura de los fans. La red proporciona un nuevo y poderoso canal de distribución para la producción cultural aficionada. Los aficionados llevan décadas haciendo películas domésticas; estas películas se están haciendo. (Jenkins, 2008)

Dada la naturaleza propia del documental, no se produce el mismo efecto porque su base es la realidad y, por lo tanto, el usuario no siente que tiene la potestad de crear contenido a partir del mismo, no puede desarrollar un universo ficcional o historias paralelas. En este sentido, la apropiación se hace en términos de difusión académica y/o cultural con adaptaciones, más que con historias propias.

La creciente centralidad del usuario en el documental y el paradigma del *usuario-rey* (Bootz & Olats, 2006), supone restar poder de la representación al autor en pos de ceder parte de la construcción narrativa al lector. Realmente, en este aspecto encontramos un juego con la *ilusión de libertad*. Es decir, ¿hasta qué punto el lector tiene realmente poder en la narración? La respuesta a esta pregunta depende de cada documental y el tipo de estrategia de inclusión del espectador utilizada. En función de cada una de ellas existirá realmente una cesión de parte de este poder o una mera ilusión. En referencia a esta «cesión» se retoman las

reflexiones sobre la importancia del lector aplicada a la narrativa hipertextual (Landow, 2006).

Al final, fuera de la literatura en sí misma (a decir verdad, estas distinciones se vuelven obsoletas), la lingüística acaba de proporcionar al autor una valiosa herramienta analítica, mostrando que la enunciación en su conjunto es un proceso vacío, que funciona perfectamente sin que sea necesario llenarlo por la persona de los interlocutores : lingüísticamente, el autor nunca es nada más que el que escribe, como yo no soy otro que el que dice yo : el lenguaje conoce un « sujeto » no una « persona », y este sujeto vacío, aparte de la enunciación que lo define, es suficiente para mantener el lenguaje, es decir, para agotarlo.²⁸ (Barthes, 2002, p.42)

La importancia del lector en los procesos de lectura es una idea central en el documental digital, idea que retomaremos en varias ocasiones con la inclusión del espectador en la obra y su unión a la creación de experiencias y a la inmersión.

²⁸ Traducción propia. "En fin, hors la littérature elle-même (à vrai dire, ces distinctions deviennent périmées), la linguistique vient de fournir à la destruction de l'Auteur un instrument analytique précieux, en montrant que l'énonciation dans son entier est un processus vide, qui fonctionne parfaitement sans qu'il soit nécessaire de le remplir par la personne des interlocuteurs: linguistiquement, l'Auteur n'est jamais rien de plus que celui qui écrit, tout comme je n'est autre que celui qui dit je: le langage connaît un "sujet", non une "personne", et ce sujet, vide, en dehors de l'énonciation même qui le définit, suffit à faire "tenir" le langage, c'est-à-dire à l'épuiser. (Barthes, 2002 :42). Ensayo publicado en *Manteia*, nº 5, 4º trimestre 1968 y anteriormente en inglés con el título «The death of the autor», *Aspen Magazine*, nº 5-6, otoño-invierno 1967)

Barthes (2002), en su ensayo *La mort de l'auteur*, recurre a la siguiente frase de Balzac para poner de manifiesto la importancia del lector en la propia comprensión del texto y su creación: “Nadie (es decir, ninguna personal) o ha dicho : su fuente, su voz, no es el verdadero lugar de la escritura, es la lectura” ²⁹ (Barthes, 2002, p.42). El texto compuesto por multitud de personajes, escrituras y culturas en diálogo no encuentra su unidad en su origen sino en su destino, el lector. Este cambio de paradigma en torno a la literatura no sólo pasa por poner de relevancia la figura del lector, sino por acabar con el autor mismo de manera metafórica. Una muerte que hace referencia al final de la concepción romántica de la creación centrada en un autor solitario.

Del lector, el crítico clásico nunca se ocupó de él. Para ella no hay otro hombre en la literatura que aquel que escribe. Ahora estamos empezando a dejar de ser engañados por este tipo de antifrases, mediante las cuales la buena sociedad recrimina magníficamente a favor de lo que excluye, ignora, reprime o destruye; sabemos que, para que la escritura tenga futuro, el mito debe revertirse, el nacimiento del lector debe pagarse con la muerte del autor. (Barthes, 2002, p.45)³⁰

²⁹ Traducción propia. «Personne (c'est-à-dire aucune "personne") ne la dit: sa source, sa voix, n'est pas le vrai lieu de l'écriture, c'est la lecture».

³⁰ Traducción propia: Le lecteur, le critique classique ne s'en est jamais occupé; pour elle, il n'y a pas d'autre homme dans la littérature que celui qui écrit. Nous commençons maintenant à ne plus être dupes de ces sortes d'antiphrases, par lesquelles la bonne société récrimine superbement en faveur de ce que précisément elle écarte, ignore, étouffe ou détruit; nous savons que, pour rendre à l'écriture son avenir, il faut en renverser le mythe, la naissance du lecteur doit se payer de la mort de l'Auteur. (p.45)

La idea de la muerte del autor la encontramos también en la expansión del relato junto con la relevancia del espectador que pasará a ocupar un lugar central, literalmente, en la creación del documental contemporáneo objeto de nuestra investigación. Estos documentales se alejan de la personificación del documental subjetivo y el film ensayo para restar cada vez más peso a la figura del autor.

Además de la relevancia que adquiere el espectador, la figura del autor y la noción de propiedad se diluyen. Tania Balló, directora del documental *Las Sinsombrero* (2015) hacía referencia a esa idea en varios momentos de la entrevista al expresar su sensación con respecto a la «marca» que han creado. Sobre la participación activa del usuario, Tania nos dijo que llegaba un momento en el que el proyecto llegaba a traspasar la línea de la propiedad. “Hace mucho tiempo que *Las Sinsombrero* ya no es nuestro proyecto. Y eso se consiguió gracias a las redes sociales” (Balló, 2018).

También hace referencia a esta idea cuando nos habla sobre la utilización de *Las Sinsombrero* en el ámbito académico o en el teatro. “A mí me encanta cuando me llega un grupo de teatro que hace una obra que se llama *Las Sinsombrero*. Tengo la sensación desde hace mucho tiempo de que ha superado el límite de la propiedad, *Las Sinsombrero* es de todo el mundo” (Balló, 2018). Lo curioso es, como nos explicaba la directora, que el término *Sinsombrero* fue un título inventado por ella en 2009, pero las protagonistas del documental jamás se llamaron así. Es cierto que se hace alusión a quitarse el sombrero en determinado momento y de manera puntual en la historia de Maruja Mayo, pero se hace en relación al movimiento promovido por Ramón Gómez de la Serna en 1930 y que retoma dicha autora. Y de ahí es de donde surge el título; lo cual no implica que las protagonistas se llamasen a sí mismas de tal manera.

Más allá de lo anecdótico, resulta de vital importancia cómo el documental ha dado nombre a algo que no lo tenía y le otorga así sentido de unidad. Esto ha sido fundamental no sólo para el éxito del documental, sino para la apropiación cultural de *Las Sinsombrero* que pasa a ser propiedad pública, a formar parte de la memoria y de la historia de un país.

Recordemos que hablamos de expansiones del relato de no ficción o de la expansión como cualidad del documental contemporáneo y no sobre narrativa transmedia, aunque sea necesario hacer referencia a estudios sobre esta última. Además de los motivos argumentados, retomamos la consideración de que es necesaria la estrategia participativa para que un producto sea transmedia. Desde nuestra perspectiva, incidimos en que al comprenderlas como cualidades diferentes en el documental optamos por desarrollar nuestra concepción de la participación en el documental en un capítulo independiente. En este argumentamos su independencia con respecto a la expansión del documental y, principalmente, sus diferencias con respecto a la interacción del usuario.

7.2.3. Espacio de convergencia: necesidad de unidad

De nuestros tres estudios de casos, dos de ellos son expandidos: *Las Sinsombrero* y *La Primavera Rosa*, con características muy diferentes. El tercer caso, *Hors-Cadre*, no consideramos que tenga esta cualidad, si bien es seriado y consta de una web y una aplicación móvil. Este último no se expande porque sus dos plataformas muestran las mismas experiencias. La creación de la aplicación nace de la necesidad de crear un espacio común desde el cual el usuario pueda acceder a los tres capítulos. Tras la publicación del tercero, la web deja de ser útil por las características de

dicho capítulo. Y es entonces cuando deciden crear la aplicación con el objetivo de seguir ofreciendo una plataforma con la obra completa.

Esta necesidad de tener un lugar común, una plataforma única en la que el usuario pueda acceder a todos los capítulos, nos ha llevado a pensar en la difusión del documental que se expande. Y, precisamente, en los otros dos casos de estudio vemos igualmente una necesidad por tener un núcleo central en el que mostrar la totalidad de la experiencia o referencias a la totalidad de la misma. En estos casos es una web específica para el proyecto completo, independientemente de que entre los formatos haya un *webdoc*.

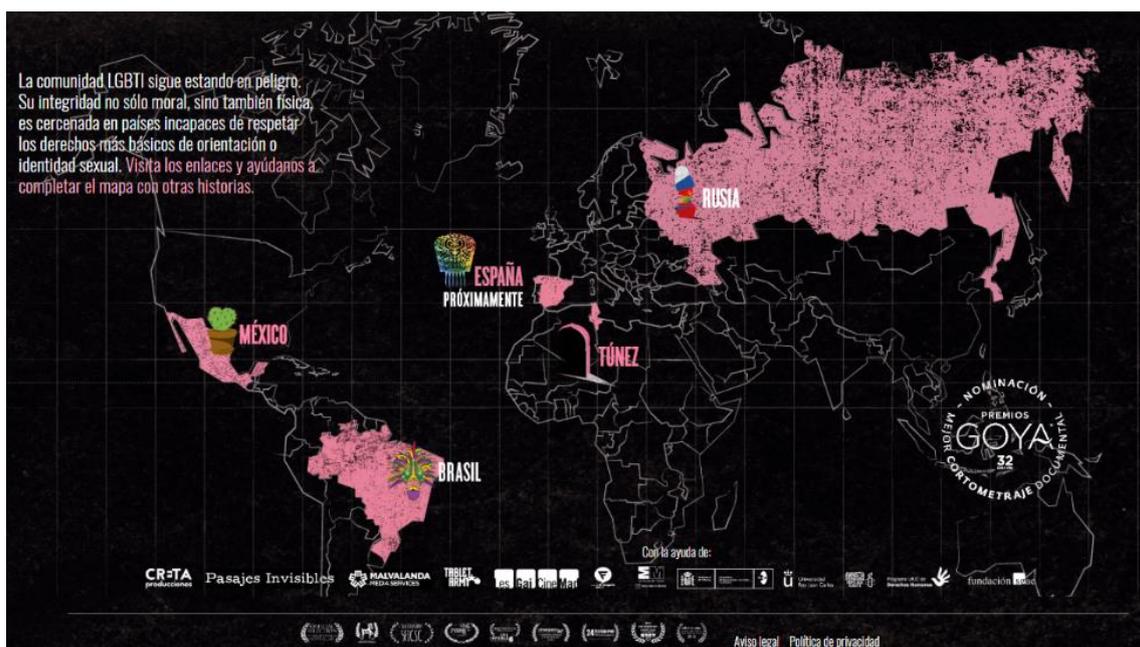


Figura 9. Web del documental La Primavera Rosa en el que vemos destacados los cinco documentales publicados. Imagen obtenida como captura de pantalla el 25/01/2019.

La Primavera Rosa en su formato web no es un web documental, sino una plataforma online en la que encontrar la explicación del proyecto, las referencias y los enlaces para acceder a cada obra. En el caso de *Las Sinsombrero*, el proyecto cuenta con un *webdoc* y con una web en la que se encuentran todas las producciones con enlaces a los productos online y explicaciones de la naturaleza expandida del documental. En el documental *Tras los pasos del hombre bestia* (Fernando Irigaray, 2014) se apuntan hacia la creación de un libro multiplataforma que recuperaría la totalidad de la experiencia.

PROYECTO CROSSMEDIA

LAS SINSOMBRERO
ELLAS
EL PROYECTO CROSSMEDIA
IMPACTO / PRENSA
CRÉDITOS
CONTACTO

LAS SINSOMBRERO, es una producción única en España, un proyecto crossmedia, que utiliza diferentes formatos y plataformas (televisión, internet y publicación), con el objetivo de recuperar, divulgar y perpetuar el legado de las mujeres olvidadas de la primera mitad del siglo XX en España. Desde las figuras femeninas de la Generación del 27 hasta todas aquellas mujeres que con su obra, sus acciones y su valentía fueron y son fundamentales para entender la cultura y la historia de un país que nunca las reivindicó.



#DocumentalTV

Figura 10. Web del documental Las Sinsombrero en el que se explica el proyecto completo y se muestran enlaces e información sobre todos los productos que lo componen. Imagen obtenida como captura de pantalla el 25/01/2019.

La evolución del documental audiovisual: de los formatos interactivos a las experiencias inmersivas

7.2.4. Fragmentación del relato

La ruptura del relato es independiente de la expansión del documental. Un relato que se expande puede fragmentarse, pero no tiene porqué ser debido a ello. El relato aparece fragmentado en algunos documentales como tendencia que recoge toda la evolución del documental ligada a su naturaleza hipertextual y a sus intenciones de incluir al usuario en la historia. Como veremos, la ruptura del relato está vinculada a la interacción del usuario en el documental y a la creación de experiencias en las que los usuarios puedan *explorar* un relato audiovisual o incluso participar en el mismo. Si bien es cierto que en estos documentales la historia se ubica en un mismo espacio.

Si retomamos las bases del contenido hipermedia y el cine experimental, volvemos al origen de la ruptura de la linealidad del relato, que nos lleva también a su fragmentación. Pero además de esta naturaleza experimental o hipertextual, consideramos que la fragmentación del relato en el documental digital contemporáneo se debe principalmente una consecuencia de la inclusión del espectador en la narración más que a la influencia de la experimentación audiovisual.

La experimentación narrativa y mediática buscaba romper con los cánones establecidos y conseguir nuevas o diferentes formas de representación artística. Es decir, eran creaciones centradas en el medio y sus posibilidades como artefactos visuales. La ruptura del relato en el documental no es buscada, no se está jugando con el formato y la tecnología para ver qué se puede hacer. Es una consecuencia derivada de la principal estrategia (la inclusión del usuario) que aprovecha las opciones del medio digital.

Florence Río (2016) constata que el reto del libro aumentado como objeto innovador es dirigir al lector en una aventura narrativa fragmentada que, paradójicamente, se intenta hacer de la manera más fluida y natural posible. La autora recurre a Derrida (1972) y el fin de la escritura lineal como el fin del libro en sí mismo para cuestionar el significado de este fenómeno y si supone o no el fin de la lectura.

¿Es el fin del libro renunciar a admitir las nuevas formas de escritura y asumir la externalización de una parte de la narración o continúa la experiencia de la lectura fuera del libro? ¿Renunciar a la lectura es renunciar a la forma misma del libro? ¿Aún leemos cuando precisamente el contenido ya no es lineal? (Río, 2016, p.59)³¹

Trasladamos estas cuestiones al documental y a la fragmentación del relato como el fin de la narración en el documental. McLuhan (1994) es el primero en notar la principal diferencia introducida por la imagen electrónica: su naturaleza mosaico. Una naturaleza que hacía referencia a la *numerización* de la imagen y que ahora podemos aplicar a la representación porque no sólo es el relato el que se fragmenta.

Los documentales que muestran un espacio audiovisual con contenido visual, textual y audiovisual para que sea el usuario el que lo explore y decida el orden en el que quiere percibir cada parte, ofrecen un relato

³¹ Traducción propia de la cita original: Est-ce ainsi la fin du livre que de renoncer à “engainer” les nouvelles écritures dans le livre est à assumer l’externalisation d’une partie de la narration ou à poursuivre l’expérience de la lecture à l’extérieur du livre? Est-ce renoncer à la lecture que de renoncer à la forme même du livre ? Est-ce toujours « lire » lorsque justement le contenu n’est plus linéaire ? 59

fragmentado. Y otorgan cierta responsabilidad al usuario que tendrá que construir su orden de recepción. Teóricamente puede ser una estrategia para ceder cierta libertad al usuario. Sin embargo, también debemos pensar en la aplicación práctica y el resultado de la misma. En la práctica el resultado puede llevar a un relato desestructurado e inconexo, en cuyo caso debemos plantearnos si el lector/usuario consigue conformar una historia comprensible.

El documental *Global Offshore* (Brenda Longfellow, 2015) parte de la obra anterior *Offshore* (Brenda Longfellow y Glenn Richards, 2013) para ampliar el abanico temático e incluir otros casos sobre explotación petrolífera en Brasil, Ghana, Alaska y el Golfo de México. El contenido audiovisual aparece en multitud de pequeños vídeos que el usuario elige para visualizar. No hay una narración completa y el contenido se estructura en un menú principal que lo ordena por zonas o casos de estudio. El espectador puede elegir qué parte ver, pero no tiene información sobre lo que se dispone a ver, ya que es dentro de cada caso donde se encuentra la información. Este documental en formato web nos hace preguntarnos sobre las ventajas de crear un relato fragmentado en lugar de crear una narración coherente. Si el espectador no tiene información al respecto, ¿es preferible ofrecer la capacidad de elegir el orden a crear una narración coherente? En ambos documentales la experiencia de exploración se compone de un amplio contenido que puede llevar al agotamiento del usuario antes de finalizar la exploración, motivado por una falta de continuidad que atraiga su atención más allá de la posibilidad de elegir el orden de fragmentos de vídeos.

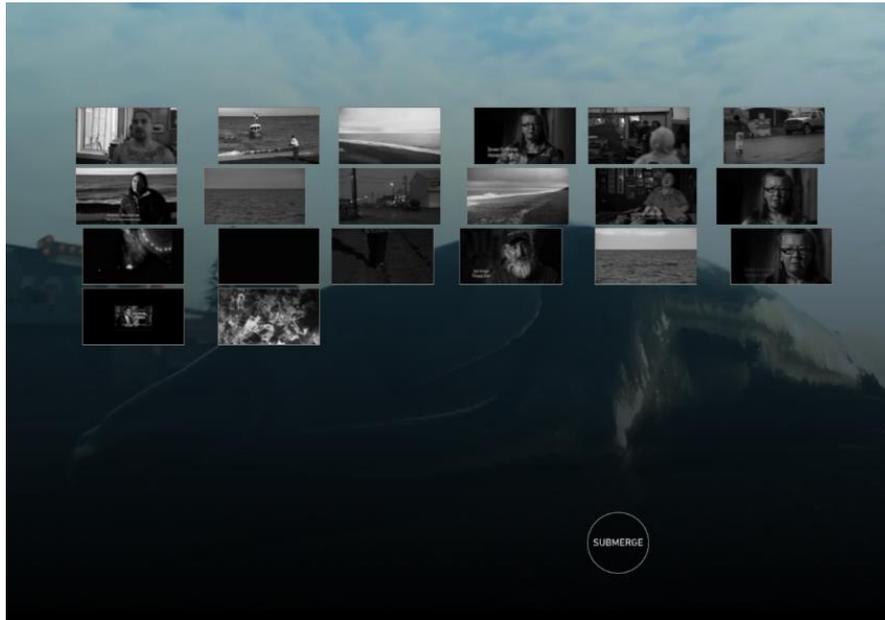


Figura 11. Captura del documental Offshore en la que vemos un ejemplo de contenido audiovisual fragmentado. Imagen obtenida de: <http://global.offshore-interactive.com>

Por otro lado, esta misma forma de representación con un relato fragmentado es la que tienen los documentales participativos que son creados completamente a partir del contenido de los usuarios o los sujetos de la representación. En estos casos, la participación del usuario y la creación de un espacio abierto conforman un documental con una historia necesariamente fragmentada. Pero no hay una ruptura del relato, sino la creación de un discurso por acumulación de voces y testimonios que hacen emerger en su conjunto un determinado discurso. Esta fragmentación parte de la multiplicidad de autores como consecuencia de la participación.

7.3. Redefinición del tiempo y espacio: presencia y experiencia en el documental.

En relación a lo representado, la experiencia del tiempo y del espacio se re-definen con cada tecnología. Definimos la temporalidad de la representación a partir de la relación con la temporalidad real. Y en este caso teniendo en cuenta su relación con el espacio. “El tiempo se distingue del espacio en que no es, como dirá Leibniz, "orden de co-existencias" sino "orden de sucesiones". La interrelación de los puntos no puede ser la misma que la interrelación de los ahora. Los puntos no se destruyen recíprocamente" (Derrida, 1972, p.22).

De acuerdo con Villafañe y Mínguez, que se refieren a las nociones de tiempo y espacio en la fotografía, la imagen modeliza el tiempo y el espacio de la realidad. “Pues bien, el concepto de temporalidad se define como la modelización que la imagen hace del tiempo de la realidad a través de la representación; constituye, por tanto, la estructura temporal de la imagen...” (Villafañe y Mínguez, 2006, p.129). Más allá de la estructura de la imagen, nos interesa profundizar en cómo se representa el tiempo, su modelización y cómo se redefinen en una realidad virtual.

El consumo de una obra audiovisual, ya sea de ficción o de no ficción, dio un giro a partir del cuestionamiento del modelo tradicional del cine y la televisión, en el que el espectador tiene un papel pasivo. Como hemos mencionado anteriormente, a partir de la introducción del vídeo en las instituciones del arte, en los museos encontramos documentales e instalaciones audiovisuales que proponen diferentes consumos. La introducción del espacio es parte de una experiencia visual con dispositivos de reproducción de imagen y la ruptura con la temporalidad lineal. Estos medios cambian la representación del tiempo y del espacio

en la recepción. Al modificar las nociones básicas de la narración alteramos también la propia construcción del relato y su representación.

Además de la representación espacio-temporal, existe otra relación en estos mismos términos entre el espectador y la obra. Ambos tienden a coexistir en el momento de la representación con los formatos inmersivos. Tradicionalmente los tiempos de la representación y de la recepción han sido pensados y analizados de manera independiente, pero con los formatos contemporáneos ambos deben pensarse simultáneamente.

El documental representa una realidad concreta que, en la narración lineal, no se ven influenciadas por las acciones del usuario ni su espacio físico. Las tecnologías utilizadas van a determinar la representación del espacio y del tiempo, que van a variar a medida que se introducen nuevas técnicas cinematográficas.

Las herramientas expresivas propias del cine cambian nuestros modos de percepción. A partir de las técnicas de la cámara lenta (*slow motion*), los primeros planos (*close-up*) y los estudios del movimiento, el cine produce una nueva manera de observar la naturaleza y el entorno. Las técnicas de montaje, por su parte, consiguen estructurar y combinar imágenes y secuencias, de manera que trastocan nuestra noción de tiempo y espacio en formas nunca antes experimentadas. (Sucari, 2009, p.36)

Con la expansión del documental y la interacción del usuario el relato se fragmenta o expande en diferentes soportes y se desarrolla la idea del documental como un producto que se ve hacia un producto que se experimenta. La expansión del documental supone la interacción del

usuario con la obra entre distintos espacios, dentro y fuera de la pantalla, dentro y fuera del espacio digital.

El espacio en el que el usuario interacciona con el documental también se expande del espacio audiovisual al espacio físico. La atención del usuario al documental va de la mano de la personalización del recorrido narrativo o incluso del montaje visual. Los documentales que trabajan con la creación de narrativas en redes sociales inciden precisamente en esta construcción en tiempo real del relato y la interacción con los usuarios en niveles que implican su interacción en el desarrollo de la historia.

Debido a su concepción experiencial, apoyada por un recurso narrativo anclado en las variables de tiempo y espacio, el consumo y la participación de la audiencia adquirió un carácter intransferible. Experiencias documentales que cobraban mayor sentido al ser transitadas en tiempo real, con tantos recorridos posibles como usuarios para realizarlos. (Liuzzi, 2015, p.133)

Esta misma idea de recepción en directo del relato puede llegar incluso a la construcción en directo de una experiencia personalizada del documental en casos conocidos como *Rider Spoke* (Blast Theory, 2007), que encabeza el modo documental que ha sido denominado como *experiencial* precisamente por salir de la pantalla y crear recorridos personalizados en el espacio físico. La interacción con el usuario se da en un lugar físico, una localización “fuera” del espacio de la pantalla, y en el que se utilizan dispositivos como móviles, *tablets* o GPS. Otros ejemplos de este modelo son *34 North 118 West* (Knowlton, Spellman & Hight, 2002), *MIT in Pocket* (2003). En ellos no hay una representación de la realidad como tal, sino que el documental se vuelve una experiencia

participativa que se desarrolla a partir de la actividad del usuario, el cual tiene libertad de actuación dentro de las pautas marcadas.

El emplazamiento “físico” para justificar la aplicación del término “experiencial” es una característica que necesita de la individualización de la experiencia. El usuario puede hacer un recorrido individual y una reflexión propia, una “individualización” de la recepción que es lo que consideramos destacable. Para que el espectador perciba la experiencia del documental, el elemento ineludible es su inclusión en el relato. La sensación de experimentar más allá de la visualización puede ser de mayor o menor grado, en función del nivel de inclusión del usuario y de los formatos que se utilicen en la obra.

Por otra parte, el documental participativo en plataformas de creación, en el que profundizaremos en capítulos posteriores, hace referencia a un tipo de documental que se mantiene abierto a la participación durante un periodo de tiempo. Esto supone una ruptura total en cuanto a la noción de la temporalidad en el documental. Un documental *vivo* quiere decir precisamente que cambia a lo largo del tiempo.

Estos dos ejemplos cambian las nociones de espacio y tiempo en base a una representación posibilitada por una tecnología. Y tienen algo en común que otorga sentido al concepto de experiencia asociado a estas producciones: la centralidad del espectador. Los documentales ofrecen experiencias a los espectadores porque ellos son de algún modo los protagonistas de la misma.

¿Por qué hemos pasado a hablar de experiencias en el documental? ¿Qué necesita un relato para atribuirle esta capacidad? Si tomamos como referencia el término “experientiality” introducido por Fludernik (1996),

esta sería la “evocación cuasi-mimética de la experiencia de la vida real” (Fludernik, 1996 p.12; Caracciolo, 2014). La inclusión del espectador en el relato se produce de diferentes formas, pero si hay un concepto por excelencia ligado al de *experientiality* es el de inmersión.

Este concepto se ha aplicado desde los autores literarios como la proyección del cuerpo del lector en el mundo textual (Ryan, 2003). Inmersión y experiencia siempre han ido de la mano, más aún ahora con la creación de mundos virtuales. Con el documental en formato inmersivo, el espectador no sólo se sitúa en el centro de la experiencia, sino que también se ubica en el centro de la imagen. La relación espacio-temporal entre el espectador y la obra está separada en la narración lineal de la comunicación mediada a través de “las pantallas”; sea el cine, la televisión, o internet.

El juego de realidades digitales en el documental, ya sea con realidad aumentada, mixta o virtual, provoca un desplazamiento entre los planos digital y físico que aumenta la sensación de realidad. En la realidad virtual o el vídeo 360° es el usuario quien se desplaza a un emplazamiento virtual, recreado o grabado. Con la realidad aumentada ocurre al contrario: la imagen pasa digitalmente al plano físico a través de un dispositivo móvil. Por primera vez la imagen representada y el usuario pueden estar “ilusoriamente” en el mismo plano. Esta ilusión de realidad aumenta exponencialmente si tenemos en cuenta que con la RV o vídeo 360° la pantalla desaparece (Chabert, 2012).

Asistimos a una hiper-sensorialización de la recepción que busca ofrecer experiencias *reales* a los usuarios a nivel de sensaciones. Con la realidad virtual llegamos a una inmersión física-virtual en la que el espectador entra en la historia y tiene una experiencia a nivel físico,

además de psicológico. Bioca et Levy (1995) destacan la impresión sensorial de bloqueo de la realidad física que hace referencia al aislamiento casi completo de la realidad externa. El emplazamiento en la realidad externa se sustituye por la inmersión en el mundo visual con todos los sentidos que hasta el momento permite la tecnología.

El cuerpo está confiado a un motor de realidad. Los ojos están cubiertos por una pantalla en la cabeza; el mundo real es invisible. Las manos están cubiertas por guantes o accesorios: "tocar solo los cuerpos virtuales". La realidad virtual puede compartir elementos comunes con la lectura de un libro en un rincón tranquilo, pero este libro se ha extendido en todas las direcciones y se ha arrastrado a los sentidos del lector: la historia se traga al lector. (Bioca et Levy, 1995, p.135)³²

En los medios audiovisuales como el cine o la televisión, el espectador se sitúa frente a la pantalla en su espacio y tiempo propio. El espacio y tiempo filmico difiere de marco espacial y temporal en el que se encuentra el espectador. Con los formatos inmersivos esta separación entre espacios se rompe, el medio desaparece y la imagen se convierte en espacio para el espectador.

Un ahora no puede coexistir, como ahora actual y presente, con otro ahora como tal. La coexistencia no tiene sentido más que en la unidad

³² Traducción propia. "The body is entrusted to a reality engine. The eyes are covered by a head-mounted display; the real world is invisible. the ears covered by gloves or props: "touch only the virtual bodies". Virtual reality may share common element with reading a book in quiet corner, but this book has stretched in all directions and weapped itself around the senses of the reader - the reader is swallowed by the story." (Bioca et Levy, 1995, p.135)

de uno solo y mismo ahora. Es el sentido mismo, en lo que lo une a la presencia. Ni siquiera se puede decir que la coexistencia de dos ahora diferentes e igualmente presentes e imposibles o impensables: la significación misma de co-existencia o de presencia está constituida por este límite. No poder coexistir con otro, con otro ahora, no es un predicado del ahora, es su esencia como presencia. El ahora, la presencia en el acto del presente, está constituida por la imposibilidad de coexistir. (Derrida, 1972, p.22)

Desde la noción de presencia en un mundo virtual y en un espacio-imagen podemos abordar la redefinición del espacio y el tiempo que tiene lugar con los formatos inmersivos.

Las imágenes mediáticas continúan vivas a través de las transformaciones de los propios medios como transformaciones tecnológicas en las que encuentran su modo de representación actual (Belting, 2004). Lo real y lo actual son casi sinónimos y no es lo real lo que debemos contraponer a lo virtual, sino “lo actual en el nombre de algo real de lo que participan las imágenes. (...) Pero precisamente esta actualidad, que los nuevos medios generan cada vez, nunca será del todo justa con las imágenes” (Belting, 2004, p.41). La idea de este autor sobre la actualidad y la realidad en la imagen, supone que no podemos reducir el sentido de las imágenes a su sentido actual. Pero con respecto a la imagen del documental digital, la representación que se lleva es actual en el sentido en el que adquiere forma en el momento de la recepción, como algunos ejemplos anteriormente mencionados. La experiencia visual es una experiencia actual, y actual y real son casi sinónimos, lo que nos lleva a pensar en el documental no sólo como imagen representación (pasado) sino como imagen que se crea en el presente.

Y, para finalizar este epígrafe, no podemos olvidar un tercer elemento que entra en juego en la noción de presencia: el cuerpo. La conexión entre imagen, medio y cuerpo también tiene que ser repensada con respecto al documental digital contemporáneo y su recepción, un proceso que ahora no podemos separar del estudio mismo de la creación.

Los estudios de la recepción han formado parte de un campo propio independiente de los procesos de creación o de la narración. Ahora, como hemos explicado, ambos procesos pueden aparecer unidos y la experiencia de la recepción es un proceso que incide en el de la creación de la obra. En estas experiencias tienen lugar una superposición de realidades, ya sea incluyendo al usuario en el mundo narrativo del documental o insertando la imagen del documental en el espacio físico, como ocurre en el documental en realidad aumentada. Tiene lugar un proceso de integración en el que la historia y el usuario cruzan plataformas y espacios debido a la unión entre las interfaces y el mundo físico.

Belting (2004) se refería a la existencia de la imagen ligada al cuerpo, como producto de la percepción que se manifiesta como resultado de una simbolización personal o colectiva. El medio aparece también como la otra cara de la imagen en torno a los *artefactos visuales* o como metáfora del cuerpo en el que las imágenes internas están inscritas (Moxey, 2009). La tríada imagen-medio-cuerpo adquiere aún mayor relevancia que en los procesos de percepción del documental audiovisual lineal, puesto que se intensifica la unión entre el cuerpo del receptor y la imagen del documental.

7.4. Conexiones entre la tecnología y la representación. Estrategias de inclusión del espectador

En cuanto a los cambios técnicos en la narración que introducen las formas contemporáneas de contar historias reales, estamos de acuerdo con el enfoque no determinista con respecto a la tecnología: no se trata de que la herramienta cree el discurso. La transformación del documental coincide con una encrucijada entre tres caminos: los cambios propuestos por las vanguardias, el descubrimiento de la subjetividad en la no ficción y el papel de la tecnología (Catalá, 2014).

Desde el inicio de esta investigación presentamos la relación entre la tecnología y la representación como el eje central de la misma. Una cuestión que se aborda de manera transversal a lo largo de todo el texto y que concretaremos en las siguientes líneas.

La utilización de instrumentos digitales va a determinar el formato del documental y tiene una influencia directa sobre la forma de representación que produce. La introducción en el documental de las tecnologías hipermedias e interactivas han conducido a formas de representación que buscan crear experiencias individuales.

Cada época tiene sus propias estrategias de visualización (Mirzoeff, 2003) y consideramos que las tecnologías tienen mucho que ver en ello. Si hacemos una breve cronología de las relaciones entre tecnologías y representación vemos la evolución en paralelo. Y ello es aplicable también al documental. Para entender la generación y consecuencias del uso de las técnicas de representación de lo real, un ejemplo sería la utilización de la perspectiva como fórmula de ordenación espacial. La invención y el perfeccionamiento durante el renacimiento de la *caméra obscura* para

analizar la conducta de la luz y captar la imagen proyectada da lugar al desarrollo de la representación en perspectiva.

La aparición de la fotografía supuso el comienzo de la representación “objetiva”, con el cinematógrafo llega la posibilidad de mostrar el tiempo y el movimiento y la sincronización entre imagen y audio tiene que ver directamente con la aparición de estilos cinematográficos observacionales. Si revisamos los contactos entre la tecnología y la narración en el cine y el documental podemos apreciar como muchas de las variaciones narrativas y estéticas han sido enmarcadas por la historia del cine como movimientos y han ido siempre ligadas a los cambios en los recursos técnicos.

El propio origen del cine es el origen de una tecnología; es la aparición de una máquina que va a permitir captar el mundo con una imagen realista, mostrando y manipulando el tiempo y el movimiento; la posibilidad de recrear lo *vivo*, al contrario que la fotografía. El invento del cine se atribuye a los hermanos Lumière, no por ser los primeros en inventar una máquina con esta capacidad, sino por ser los primeros en realizar una exhibición pública de las imágenes registradas. Con esta exhibición pública se data el 28 de diciembre de 1895 como la fecha oficial del nacimiento del cine en París. Sin embargo, es un instrumento que no se utilizará de manera narrativa hasta la llegada de los primeros filmes de Alice Guy, reconocida recientemente como la pionera de la narración cinematográfica.

Esto supone la primera en intentar contar una historia utilizando este instrumento. Dejando a un lado la polémica sobre la falta de información de esta realizadora y su ausencia en la historia del cine, su película *La Fée aux Choux* (Alice Guy, 1896) es la primera narración cinematográfica de

la historia, prácticamente al mismo tiempo que las primeras obras de Georges Méliès.

Movimientos cinematográficos como el *Cinema Verité* o el “Cine Directo” con sus estilos observacionales son ejemplos relevantes en este area. Los estilos se desarrollan debido a la sincronización entre audio e imagen, que permitió la grabación sincrónica de imagen y sonido. Del mismo modo, del estudio de las potencialidades de la tecnología surge el cine de Vertov, el *Cine Ojo* y el cine revolucionario ruso. Y es con la tecnología videográfica y la consecuente reducción de los equipos cuando se desarrolla un documental de intervención social y militante a partir de los años 60 en Estados Unidos en el seno de los movimientos contraculturales. Toda esta serie de relaciones históricas tienen su continuidad en los trabajos digitales contemporáneos.

Uno de los principales resultados que extraemos del análisis de toda la información obtenida es la identificación de un elemento común en todas las producciones: el espectador se sitúa en el centro de la creación. Es decir, independientemente de la realidad que se representa o la historia que se cuente, el usuario adquiere un rol central. Y es una tendencia que no sólo se mantiene, sino que va en aumento con el desarrollo documental en realidad virtual, aún emergente. El centro literal de las experiencias inmersivas es el espectador. Pero no sólo hacemos referencia a la situación del usuario en la recepción, sino a que, durante el proceso de creación, el papel del espectador tiene una importancia vital que puede incluso superar a la propia historia.

Estamos ante un cambio de paradigma en la representación al ver cómo la imagen y aquello que representa queda postergado tras la experiencia del usuario. La intención principal del documentalista, como en cualquier

proceso de comunicación, es que su mensaje llegue al receptor. Para ello es necesario obtener la atención del mismo y mantenerla. En segundo lugar, encontraríamos la intención de concienciación o movilización social, para lo cual es necesario no sólo captar la atención del espectador, sino convencerle.

En el contexto mediático actual de saturación informativa y visual, obtener la atención del espectador y conseguir mantenerla hasta que reciba completamente el mensaje es el mayor reto al que se enfrentan los documentalistas. Nathanael Monney, creador visual de la serie documental *Hors-Cadre*, nos explicaba en su entrevista cómo lo que realmente les resulta interesante sobre el documental y la realidad virtual es que el usuario está realmente dentro de la historia. Esto supone que no tiene otra opción que ver aquello que se le muestra y, por tanto, le dedica su total atención.

El segundo reto es conseguir el equilibrio entre el entretenimiento y la información. Puede ocurrir que se pierda de vista el objetivo principal y, con todas las herramientas tecnológicas al alcance, el producto final corre el riesgo de convertirse en un espectáculo para el usuario con carencias en cuanto a la calidad o coherencia del mensaje que se quiere transmitir.

En el contexto de la ficción hipermedia, ya Bourassa en 2008 se planteaba una serie de cuestiones sobre la problemática de la interactividad en la narración, que podemos extrapolar a nuestro trabajo y a la utilización de las tecnologías:

¿Cómo elaborar una narración a partir de un medio no lineal?

¿La interactividad pone la historia a prueba?

¿Cómo se pueden reconciliar el argumento clásico, que es un pilar lineal que dirige la narrativa hasta su cierre, con la libertad del usuario

que promete la narrativa interactiva? ¿Es esta una falsa promesa? ¿Es necesaria? ¿Es deseable?

Las preguntas conducen a la búsqueda de otros principios de configuración para negociar las relaciones entre la narración y la interactividad en un contexto descentrado.

7.4.1. Estrategias de inclusión del espectador

De la mano de esta centralidad del usuario, con el desarrollo del *prosumidor* y la importancia de su participación, llegamos a identificar una serie de estrategias que tienen como fin o que se basan en la inclusión del usuario. Con ello no queremos decir que se utilice necesariamente de manera consciente y con el fin único de incluir al espectador, sino que existe una inclusión del mismo, independientemente del objetivo final del documentalista.

Loosen y Schmidt estudian la relación entre el periodismo y la audiencia en los medios digitales. En su trabajo aluden a la inclusión de la audiencia en los procesos periodísticos y sus consecuencias tanto para el desarrollo de la profesión como para la investigación de los medios. El cambio del rol del espectador y el surgimiento de las audiencias activas se produce con el desarrollo de los medios digitales online, abriendo las producciones a la entrada del usuario en diferentes procesos y niveles que detallaremos.

El alejamiento del dogma del periodismo moderno « nosotros escribimos, usted lee » (Deuze 2003, p. 220) está conectado con con altas expectativas, como un avance para la democracia y como una

oportunidad para que el periodismo vuelva a conectarse con audiencias en declive. El avance de nuestra comprensión científica de este cambio también podría contribuir a nuestra comprensión de las esferas públicas contemporáneas en red. (Loosen & Schmidt, 2012, p.879)³³

Los autores proponen incluso un modelo “heurístico” de inclusión a partir de la teoría de la inclusión arraigada en la teoría de sistemas según la cual la sociedad moderna se organiza en sistemas sociales que se componen de elementos que desempeñan diferentes funciones.

Al igual que la teoría de sistemas, la teoría de la inclusión no se limita al periodismo o a la comunicación pública, sino que puede usarse en general para considerar cómo los sistemas sociales como la economía, la política, la educación, la atención médica, etc., incluyen a las personas al tomarlas en cuenta para sus propios sistemas sistémicos. (Loosen & Schmidt, 2012, p.879)³⁴

³³ Traducción propia de: 'The shift away from the "we write you read" dogma of modern journalism' (Deuze 2003, p. 220) is connected with high expectations – as an advancement for democracy, and as a chance for journalism to reconnect with declining audiences. Advancing our scientific understanding of this shift might eventually also contribute to our understanding of contemporary networked public spheres. (Loosen & Schmidt, 2012, p.879)

³⁴ Traducción propia de: 'The shift away from the "we write you read" dogma of modern journalism' (Deuze 2003, p. 220) is connected with high expectations – as an advancement for democracy, and as a chance for journalism to reconnect with declining audiences. Advancing our scientific understanding of this shift might eventually also contribute to our understanding of contemporary networked public spheres. (Loosen & Schmidt, 2012, p.879)

Su modelo combina los supuestos de la teoría de la inclusión con conceptos como la imagen de la audiencia, la distancia comunicativa o las percepciones de los roles de los periodistas. Mostramos esta investigación como ejemplo de trabajo sobre la inclusión del usuario, en este caso de la audiencia en el periodismo, como orientación sobre las interacciones usuario-periodista.

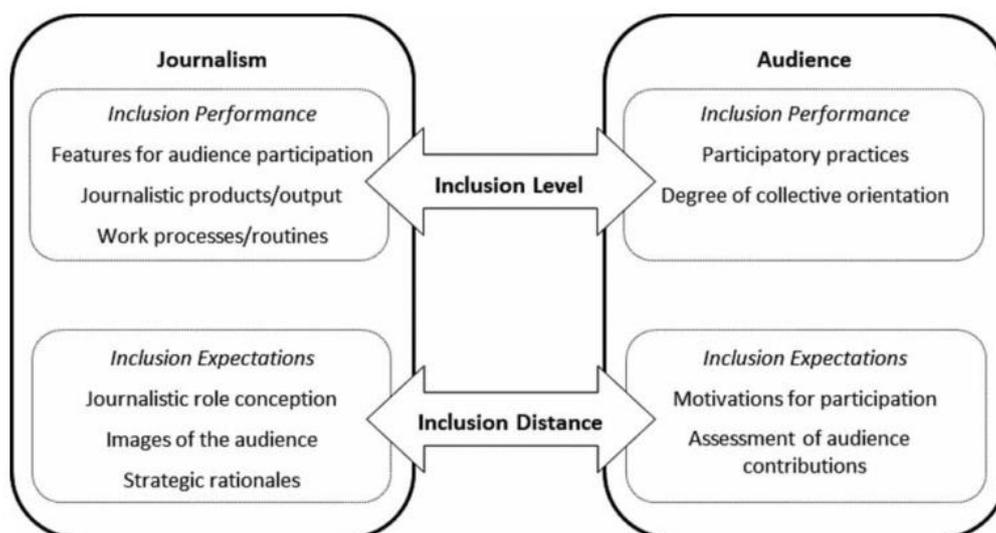


Figura 12. Modelo Heurístico de inclusión propuesto por Loosen y Schmidh (2012)

Nuestro enfoque de la inclusión del usuario, aunque sea tratado específicamente en el documental, tiene que ver igualmente con la relación entre periodismo y audiencia. En nuestro caso, utilizamos el concepto de “inclusión” como la cesión de parte del poder de la representación al usuario (audiencia) que, en definitiva, toma parte del proceso de creación.

Identificamos la inclusión del usuario a través de unas estrategias que, al mismo tiempo, son cualidades del documental que utiliza formatos interactivos o inmersivos. Su representación extiende la realidad a la que representan e incluye al espectador a través de 4 estrategias: la interactividad, la participación, la personalización y la inmersión. A continuación, desarrollamos el rol central del usuario de manera general y en los capítulos siguientes profundizaremos en cada una de las estrategias mencionadas.

La web ofrece otra serie de posibilidades más relacionadas con la interactividad y la cesión del poder de la representación. Dentro de ello encontramos niveles desde la creación de la “ilusión” de tener control sobre la narración con la interactividad o la posibilidad de explorar un contenido hasta los espacios de participación en los que los usuarios pueden auto-representarse o crear contenido, teniendo así realmente algo del poder de dicha representación. Dentro de estas posibilidades también encontramos los documentales que buscan la identificación del espectador utilizando sus propios datos, es decir, personalizando la obra.

La estrategia de inclusión del usuario en base a la tecnología va a dar lugar a las diferentes formas de exposición de los contenidos y a su narrativa asociada, en el caso de que lo haya. Desde la concepción del documental tienen lugar una serie de negociaciones entre los contenidos que se quieren desarrollar, las características de la historia, las posibilidades de cada tecnología y el rol del usuario, las cuales finalmente darán como resultado una obra con unas características formales determinadas.

La recepción es una experiencia personal individual para el usuario y, al mismo tiempo, es una experiencia constructiva en cuanto a la obra.

Veremos diferentes niveles de construcción de la obra por parte del receptor, la cual ha aumentado con respecto al documental audiovisual tradicional en la misma medida que ha aumentado la inclusión del espectador. Incluso el documental que se expande, como hemos explicado anteriormente, necesita de la acción del usuario para hacer efectiva dicha expansión en el receptor.

De manera simplificada, es de la multitud de combinaciones entre las opciones precedentes junto con la evolución de la tecnología de donde viene la heterogeneidad del género documental.

8. ESTUDIO DEL CASO *LA PRIMAVERA ROSA*

Por un lado, está lo que se hace, y hay de todo. Hay personas que cambian el formato, pero no la narrativa. Y por otro lado lo que se debería hacer. Evidentemente para aprovechar al máximo las características y las condiciones de cada formato es esencial estudiar y analizar qué posibilidades te ofrece ese formato concreto. (Mario de la Torre, 2018)

Los creadores del *La Primavera Rosa* lo definen como un proyecto transmedia activista que se concibe como una obra en desarrollo. Cuando le preguntamos a su director, Mario de la Torre, sobre el objetivo de su naturaleza transmedia, la respuesta fue abarcar diferentes *targets* de la población: “No solamente gente adulta que son los que están más movilizadas con el activismo, porque la primavera rosa es un proyecto activista, sino también alcanzar a los más jóvenes” (De la Torre, 2018).

Para conseguir este objetivo consideran imprescindible contar con plataformas diferentes y atractivas para que aquellos jóvenes que no han tenido ningún contacto con el activismo logren acercarse al proyecto. Por esta razón comenzaron a desarrollar el *Documentary Book* como estrategia para ofrecer un contenido que se consumiese de forma lúdica.

El proyecto es un ejemplo paradigmático de las formas contemporáneas del documental digital ya que reúne varias de las características que hemos asociado a estas producciones. La expansión del documental es una de ellas, entendida como su apertura transmedia.

El caso de estudio de este documental se ha realizado en varias fases, teniendo en cuenta el análisis y seguimiento del mismo durante un largo período de tiempo. Al igual que los otros dos casos que hemos realizados, su carácter seriado nos permite conocer una obra terminada y asistir a una fase de la producción del capítulo que se encontraba en desarrollo en el momento del trabajo de campo.

El estudio del caso comienza en 2016 tras la celebración en Sevilla de la I Reunión Científica Internacional sobre el documental contemporáneo: “Más allá del Cine de no ficción”, que organizamos desde el grupo de investigación Tecnología, Arte, Documentación y Comunicación. Para esta reunión invitamos a Mario de la Torre y Alfonso Palazón, director y productor de *La Primavera Rosa*, quienes presentaron su documental y proyectaron *La Primavera Rosa en México*. A partir de este momento tuvieron lugar varias reuniones, la jornada de trabajo de campo y la entrevista final en profundidad.

8.1. La expansión de La Primavera Rosa: un proyecto en constante evolución

Originalmente fue pensado como documental lineal audiovisual, pero, tras la acogida del primer capítulo *Hacia una primavera rosa* y las posibilidades de su ampliación, consideraron continuar con la producción en diferentes formatos. Su evolución supone no sólo crear obras en diferentes formatos sobre el primer capítulo, sino expandir el universo y contar la lucha activista en diferentes países. Tanto la creación de nuevos capítulos como la utilización de formatos diferentes supone una adaptación constante del equipo documental, así como la experimentación con la tecnología y la narrativa.

La evolución del documental audiovisual: de los formatos interactivos a las experiencias inmersivas

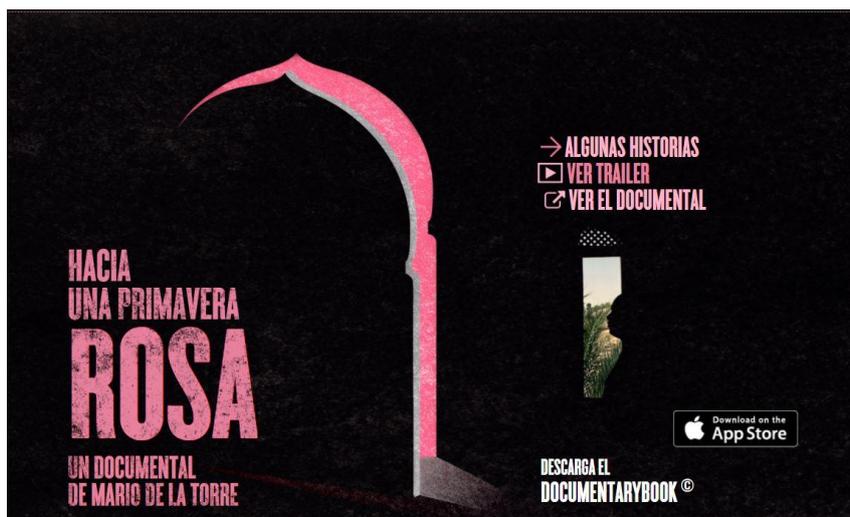


Figura 13. Captura del DocumentaryBook interactivo del capítulo Hacia una Primavera Rosa.

La plataforma de difusión y su eje central es la web en el que se encuentran todos los documentales audiovisuales, los enlaces a los *documentarybook* y la información general del proyecto. Más que como *webdoc*, la web funciona como nexo de unión entre las diferentes producciones y la presentación del proyecto como unidad.

La Primavera Rosa nace a partir de que Mario de la Torre se replanteara la imagen que se proyectaba en los medios de comunicación sobre la situación de Túnez tras la primavera árabe. En 2013 los derechos humanos parecían haber salido beneficiados tras las revueltas, incluso se nombró un ministro concreto para la defensa de los derechos humanos. Sin embargo, esta primavera no llegó a las minorías sexuales y no se consiguió abolir el artículo que ilegalizaba la homosexualidad. El documental pretende mostrar lo que estaba ocurriendo allí en relación a los derechos del colectivo Lesbianas, Gays, Bisexuales, personas Transgénero e Intersexuales (LGTBI).

Junto a esta producción se publica el primer *documentarybook* que se presenta como el primer *documentarybook* Transmedia en lengua española. Este ofrece una experiencia interactiva y una visión complementaria a la historia, con una narrativa distinta y elementos ficcionales.

Tras este primer corto documental el proyecto se amplía a la posibilidad de reflejar la situación del colectivo en diferentes países. El segundo documental es *La Primavera Rosa en el Kremlin*, el cual se centra en Rusia y las medidas legales que impone Vladimir Putin. La prohibición de la propaganda homosexual legitima incluso la violencia contra los miembros del colectivo. El documental muestra el peligro de los activistas en Moscú debido principalmente a los grupos ultraderechistas que intentan acabar con cualquier manifestación pública. Se publica también el *documentarybook* como juego interactivo en el que el usuario puede elegir y descubrir la historia de cada protagonista. En la expansión del proyecto vemos también cómo la experimentación formal pasa por la inclusión del espectador y la creación de narrativas que aprovechen esta cualidad del medio.



Figura 15. Capturas del *DocumentaryBook* interactivo del capítulo *La Primavera Rosa en el Kremlin*.

El tercer documental es *La Primavera Rosa en México* y ha sido nominado a los premios Goya 2018 en España. En él abordan la importancia de la condición económica en relación a la aceptación social y la gravedad de los asesinatos y desapariciones de activistas. Junto a él, igual que en los capítulos anteriores, se publica el *documentarybook*, esta vez con estética de periódico.

El cuarto capítulo de este proyecto seriado se centra en Brasil, donde la situación es incluso más grave y paradójica. En 2013 se aprobó el matrimonio homosexual y, sin embargo, Brasil ocupa el primer lugar en el número de asesinatos cometidas contra miembros de la comunidad LGTBI. En el corto confrontan la celebración y preparación de los Juegos Olímpicos con la brutalidad de la violencia contra el colectivo. Para este capítulo hacen una apuesta por el vídeo en 360º y crean una producción complementaria en este formato.

Finalmente, en abril de 2018 estrenaron el quinto capítulo sobre la situación de España. En este mismo mes lanzan el libro académico *La Primavera Rosa: identidad cultural y derechos LGTBI en el mundo*, el cual recoge información del documental ampliada y con mayor profundidad académica. Es una monografía con la cual pretenden acercarse al público desde otra perspectiva y ofrecer una herramienta formativa.

Hay proyectos en los que sí creo que la expansión transmedia no tiene mucho sentido, pero evidentemente hay proyectos que tienen muy claro que quieren hacer una narración transmedia porque eso les va a ayudar a contar mejor su historia y llegar a un público más grande o lograr una mayor profundización en ese target concreto. (De la Torre, 2018)

8.2. Método de trabajo del documental La Primavera Rosa

El método de trabajo para la realización del documental ha variado en función del capítulo y del formato que se disponían a producir. Aun así, podemos hablar de un método de trabajo general que se basa en la filmación de las entrevistas a los protagonistas seleccionados para las historias y la filmación del lugar en el que se trabaja. A partir de ahí, el director decide qué contenido entra en el documental y qué se queda fuera, así como la estructura del mismo.



Figura 16. Frames de la grabación propia durante el trabajo de terreno con el Caso de estudio La Primavera Rosa en España

Todo el material y las indicaciones del director pasan a manos del editor, que elabora la pieza audiovisual siguiendo las instrucciones del directo y tomando decisiones propias sobre el contenido que no especifique el director. El editor no ha estado presente durante la

La evolución del documental audiovisual: de los formatos interactivos a las experiencias inmersivas

filmación, por lo que recibe todo el material y lo ve desde cero, sin tener ningún contacto con los protagonistas y sin haber creado lazos con ellos, lo que aporta una visión externa.

Como nos cuentan, han tenido que adaptar su sistema de trabajo al formato. En los casos de las producciones con *documentary book*, había grabaciones para un formato y para otro. Sin bien es verdad que el guión documental es abierto y depende del elemento humano y de cómo se desarrolle la historia.

Cuando vas a grabar llevas una escaleta, pero no sabes al final que es lo que vas a utilizar y qué es lo que te va a funcionar. (...) Aunque había partes del rodaje destinadas al *documentarybook*, luego realmente no sabes qué es lo que va a funcionar. (De la Torre, 2018)

Además, en su caso tenían un presupuesto limitado y no pudieron hacer un trabajo de campo previo. En el caso de la pieza en 360° también condicionaba el formato para la escritura del guion, el plan de rodaje y el guión técnico, además de tener que utilizar otro equipo.

La creación de contenidos complementarios en diferentes formatos dentro del mismo proyecto es la característica más resalta de este documental transmedia. Con ello busca comunicar un mensaje claro utilizando todas las herramientas a su alcance: “la población LGTBI a nivel mundial está en peligro y hay que luchar y estar alerta para evitar que se siga acosando a todas estas personas”.

Su director se define integrador en cuando a la combinación de artes y narrativas en el documental. Desde el comienzo de esta investigación hemos argumentado que no hay una definición canónica del género.

Como nos recuerda De la Torre, existen tendencias que nos permiten encuadrar las producciones en el ámbito del documental, pero no una definición aplicable a todas las producciones.

Al fin y al cabo, lo importante es que cada director encuentre la mejor forma de expresión y comunicarse, entonces el hecho de que se pruebe, se experimente y se vayan probando diferentes maneras de afrontar el género creo que es algo enriquecedor porque al final será mucho más probable que los directores encontremos formas que se adecuen a nuestras formas de narrar. La variedad es riqueza (*Ídem.*).

8.3. La construcción de la representación en La Primavera Rosa

La Primavera Rosa es un documental que se centra en el elemento humano y construye el discurso a partir de las entrevistas y las historias personales de cada protagonista. Aunque se utilizan diferentes medios, el relato se expande, pero no se fragmenta. Cada documental lineal tiene su propio discurso basado en los problemas del colectivo en un país. Y entorno a esta realidad se construyen otras narrativas paralelas y complementarias que expanden su universo y que permiten formas de recepción y de narración que se salen de la linealidad clásica. Adaptado al documental activista, el documental lineal, según su director, puede ser muy interesante para determinar el proceso narrativo que más se adecue a los intereses de cada colectivo. Entre otros aspectos, la opción de incorporar información que no tiene cabida en un documental cinematográfico, como datos de documentación, datos textuales y archivos o contenido audiovisual que no puedan ser utilizados y que

proporcionan herramientas al espectador para acceder al material de manera más libre.



Figura 17. Captura del documentarybook interactivo del capítulo Hacia una Primavera Rosa.

La expansión del documental en cuanto a contenido, formato y participación hace que, como nos explicaba Tania Balló sobre las sinsombreros, la línea de la autoría se diluya. Cada una de las producciones tiene sentido de manera independiente, lo que amplía las posibilidades de que su mensaje llegue al mayor número de personas posibles. Pero, además de las producciones del equipo documental, otras producciones asociadas han ampliado su universo rompiendo así esta barrera de autoría y haciendo que su mensaje llegue más lejos. Un ejemplo de ello es el ámbito de las artes plástica al cual han llegado gracias a las conexiones transmedia o el ámbito tecnológico. “Es una

forma de dinamización del contenido, de difusión y de contar nuestra historia a otros públicos a los que no llegaríamos si no hubiéramos utilizado estos formatos.” (De la Torre, 2018)

8.4. Tratamiento de la realidad en La Primavera Rosa

Los entrevistados son los protagonistas del documental que cuentan su historia en primera persona y que muestran la esencia de su lucha y la situación de su país. No son personas que hablan de otra realidad o de un acontecimiento, sino que es su realidad la que muestra el documental. Hay una narración en primera persona de los protagonistas que crea el efecto de realidad (Virilio, 1989) de la representación audiovisual. El elemento humano es la base de este documental sin intermediarios. Este tratamiento directo de la realidad conlleva un proceso de producción y un trato de confianza y entre los documentalistas y los protagonistas. Un nivel de cercanía que no tiene por qué verse afectado por la tecnología o el formato utilizado.

El quinto capítulo sobre España se complementa a nivel transmedia con la publicación del libro. Es un documental audiovisual lineal que, como los anteriores, se basa en las entrevistas y en las acciones de los activistas.

El proceso creativo parte del guión y la producción para posteriormente comenzar con la grabación de las entrevistas y todo el material audiovisual necesario una vez comienzan las historias a desarrollarse. Tras la grabación, el director crea el guión base y el discurso que van a crear seleccionando los totales importantes y la estructura para que finalmente el editor comience a darle forma al discurso final con las ideas de Mario. Tras una primera versión larga van comprobando las historias que funcionan y los detalles. En el caso de los *documentarybook* cada uno

de ellos se adapta al documental de una manera distinta, en función de cómo puede aprovecharse la interactividad que permite el formato.

La última entrevista realizada para el documental centrado en España sirve como contrapunto de la situación general positiva a la aceptación de la diversidad sexual. Para representar esta postura y conocer la visión de otra facción de la sociedad realizan una entrevista a Marisa Domínguez, líder de Hogar Social Madrid, con una visión más tradicionalista respecto a la diversidad sexual. La creación de un discurso en el que el director tiene el control total de la representación conlleva también unas responsabilidades éticas y sociales con esa realidad y con las personas entrevistadas que, finalmente, no tienen el control de su representación y están expuestos a la manipulación mediática.



Figura 18. Frames del Caso de estudio La Primavera Rosa en España

Con el trabajo de campo ha sido posible hacer una comparación entre la realidad filmada y observada como metodología científica y el

La evolución del documental audiovisual: de los formatos interactivos a las experiencias inmersivas

tratamiento final dado por los documentalistas. En este tratamiento hay un discurso creado en el que se incorpora el testimonio de Marisa como la visión menos tolerante de la sociedad con respecto al colectivo, desde la inevitable interpretación de sus autores. El trato directo con el elemento humano supone unas dificultades y una riqueza que no se encuentra en los documentales con imagen creada por ordenador. Acciones, respuestas y planes inesperados que hacen que el documentalista tenga que adaptarse a la situación y que guiarán el propio desarrollo del documental.



Figura 19. Frames del Caso de estudio La Primavera Rosa en España

En este caso estamos ante un colectivo que se autodefine como nacionalista pero que es señalado como neonazi por parte de la sociedad y los medios de comunicación. Es necesario un ejercicio de comprensión y un planteamiento de la entrevista basado en la sinceridad, que permita

crear el clima de confianza necesario para obtener una respuesta lo más sincera posible por parte del entrevistado.

El proceso de grabación selecciona la realidad, las entrevistas conllevan un sesgo ideológico y el proceso de edición fracciona un discurso completo para crear otro siempre desde la interpretación subjetiva que no está reñida con una visión determinada de la realidad que se muestra.

9. INTERACTIVIDAD: LA BASE DE LA CREACIÓN

9.1. Documental Interactivo: el subgénero por excelencia

La utilización de la web como soporte de creación y distribución dota al documental de nuevas posibilidades a partir de su naturaleza hipertextual. Consideramos la interactividad como una cualidad de los formatos documentales contemporáneos que abarca desde el *documental expandido* del que nos hablaba Sucari (2009), presentado a modo de instalación artística en un museo, hasta las producciones transmedia que utilizan diferentes formatos entre los que pueden incluirse los *webdocs* o los *i-docs*.

Nichols (1997) hace una clasificación del documental según modalidades y a una de ellas la denomina *modalidad interactiva*. Las cuatro modalidades de representación a las que se refiere el autor se basan principalmente en la relación entre el realizador o documentalista y la obra, la manera en la que el realizador representa la realidad y cómo se relaciona con ella. Esta modalidad, aunque se denomine *interactiva*, no hace referencia a la interactividad y la interacción a que nos referimos en este epígrafe sobre el documental interactivo. Es por ello por lo que vemos necesario hacer una puntualización sobre la *modalidad interactiva* de Nichols (1997) para poner de manifiesto las diferencias con respecto a nuestra aproximación.

“¿Y qué ocurre si el realizador interviene o interactúa? ¿Qué ocurre si se rasga el velo de la ausencia ilusoria?” (Nichols, 1997, p.78). Así comienza el apartado sobre la *modalidad interactiva* que describe este autor, en referencia a las posibilidades de interacción del autor con la obra que planteó Dziga Vertov en la década de los años veinte y que continuó Jean Rouch en los años cincuenta. Esta modalidad abarca aquellas producciones en las que se da un encuentro real entre el realizador y el sujeto representado, en el que el documentalista participa de esa interacción y representación sin ocultarse.

El texto interactivo adopta muchas formas, pero todas ellas llevan a los actores sociales hacia el encuentro directo con el realizador. Cuando se oye, la voz del realizador se dirige a los actores sociales que aparecen en pantalla en vez de al espectador. Algunos trabajos, como la obra seminal de Rouch *Chronique d'un été*, o películas posteriores como *Hard Metal's Disease* de Jon Alpert (...) están enraizados en el preciso momento de la interacción. (Nichols, 1997, p.83)

El espectador es testigo de esta interacción entre el documentalista y los actores sociales, y puede haber incluso cierta interacción con el espectador a partir de declaraciones directas del documentalista en voz en *off*.

La interacción de la que habla Nichols en esta modalidad no se refiere a la misma interacción que se aborda en los textos académicos contemporáneos sobre el documental digital, por lo que no podemos incluir a esta modalidad o a este autor en el documental interactivo contemporáneo. Él aborda la interactividad entre el autor y los actores sociales que son representados, por lo que incluimos esta modalidad como una forma del documental participativo en el que la relación de participación se da entre el director y la obra. El documental interactivo

que se ha desarrollado en los últimos años hace referencia a la interactividad entre el espectador/usuario y el documental. Este mismo autor en su posterior obra cambia la denominación a la *modalidad interactiva* por la *modalidad participativa*, aunque continúa hablando desde el enfoque de la participación del autor en la obra (Nichols, 2010).

La experimentación con este género audiovisual, ahora digital, permite que continúen redefiniéndose las nociones básicas del documental: el director, el espectador, el discurso, la representación, el espacio y el tiempo. Las funciones de los principales actores: director, espectador y sujetos de la representación van a intercambiarse, por lo que las modalidades de representación dependen de estas redefiniciones.

En lo que respecta a la interactividad, resulta decisivo el cambio del soporte de creación y distribución del contenido. La estructura del relato sufre una revolución que comienza con la hipertextualidad y desemboca en el documental realizado para ser visualizado o experimentado en la web.

La confluencia del pensamiento y la tecnología en el documental alcanza su punto álgido con la aparición, hace pocos años, de las webs documentales. En este caso, la tecnología no solo es un instrumento de reflexión, como ocurre con el film ensayo, sino que muestra claramente los propios procesos de pensamiento, visualiza la retórica que los organiza como sustrato de la propia representación del objeto o el sujeto pensado. (Catalá, 2014, p.2)

Para Arnau (2014) el *webdocumental* o documental interactivo es el formato paradigmático de los modos contemporáneos de representar la realidad en el que convergen las características del audiovisual digital con

los nuevos modos de pensar la imagen, y defiende al documental interactivo como un nuevo género audiovisual.

Como viene siendo común en los estudios sobre el género documental, la terminología es una cuestión problemática. Las acepciones para referirse a los nuevos subgéneros son diversas y, en ocasiones, inexactas, debido precisamente a la diversidad de modalidades. Con la proliferación de estudios, conferencias y congresos sobre narrativas digitales, innovación periodísticas y nuevos formatos, se han creado multitud de términos, en ocasiones inexactos o reiterativos, que se utilizan indiscriminadamente. Al respecto consideramos que la ciencia debe retroceder en relación a una terminología que no sea únicamente resultado de la industria cinematográfica. En toda esta exaltación por el denostado término *innovación*, destaca el *webdoc* y más recientemente, el *i-doc* (documental interactivo) (Costa & Piñero, 2012).

En 2017 se ha publicado uno de los libros que pretende consolidarse como referente en el campo del documental interactivo y que dota a este término (i-docs) de consistencia, *I-Docs. The Evolving Practives of Interactive Documentary*. El libro (Aston et al., 2017) en el que participan autores reconocidos de este campo, parte del trabajo realizado por el grupo *i-Docs* en Bristol. Este grupo, que cuenta con un portal web, ofrece información actualizada sobre el documental interactivo y realiza además un evento científico de referencia en el sector, así como diversas presentaciones y estudios entorno al mismo. Estos autores se refieren al documental interactivo como un género que abarca tanto los *webdocs* como las producciones emergentes en realidad virtual.

Por otra parte, Domínguez (2013 p.81) apuntaba al *webdoc* como el término más utilizado y propenso a convertirse en comodín para calificar

a cualquier tipo de contenido de no ficción con una unidad de presentación digital. Desde nuestro punto de vista, se ha convertido en ese comodín y, es más, consideramos que hay una desvirtuación del término ya que se utiliza incluso para denominar producciones documentales tradicionales, en el sentido de una producción audiovisual lineal para ser consumida en cine o televisión, que se incluye en una plataforma web y se complementa con algún testimonio escrito o fotográfico relacionado con el mismo. Por ello, consideramos necesario tener presente las características básicas de este formato que, si bien es verdad, resulta complejo dada su diversidad e hibridación.

El término *webdoc* se utiliza por primera vez en la sesión *Cinemas de demain*, en el Festival Internacional de Cine Documental *Cinéma du Réel*, celebrado en París en 2002 (Domínguez, 2013, p.82). De acuerdo con Roselló (2013), el *webdoc* o *webdocumental* aúna las características del medio digital con las especificidades del documental, a lo que añade elementos de la fotografía, el periodismo gráfico, el videojuego, la animación o el cómic. Esto da como resultado una representación creativa de la realidad en la que el relato se crea a partir de la *reticularidad*, la interactividad o la multimedialidad.

Una producción multimedia interactiva, no es simplemente la posibilidad de producir contenidos con diferentes lenguajes que se complementen, sino que es una forma integrada convergente, un lenguaje nuevo que imbrica diversos lenguajes en un todo armónico narrativo. Pensar una producción hipermedia es diseñar una estructura narrativa con un alto grado de multimedialidad, hipertextualidad e interactividad en un sistema convergente. (Irigaray, 2013 en Irigaray & Lovato, 2014, p.59)

Una escritura hipertextual es una escritura no secuencial que permite que el lector elija el recorrido. El hipertexto supuso para el relato el paso de la linealidad a la multilinealidad en la que los itinerarios de lectura son múltiples y diferentes según el receptor (M. L. Ryan, 2003).

Este formato se consolida con la producción *La Cité des mortes: Ciudad Juárez* (Bourgeois, Gonsálvez, 2005), la producción de la empresa Uopian en colaboración con el CNC francés. Poco después la propuesta de *Thanatorama*, (Guintard, Jesus, Biallais: 2007), aporta un nuevo elemento fundamental que consiste en la asignación al usuario del papel protagonista de la experiencia. Se habían realizado con anterioridad proto-*webdocs* como *Joan Miró, El color dels somnis*, Fundació Joan Miró/ Universidad Pompeu Fabra, 1998, o *Becoming Human*, Institute of Human Origins, Tempe 2000 (Arnau, 2014, p.9-10).

Desde un enfoque periodístico, el *webdoc* se ha convertido en la excusa perfecta para reinventar las prácticas del periodismo digital (Irigaray & Lovato, 2014). Las prácticas de no ficción en formato web cruzan el documental y las prácticas periodísticas dando lugar a producciones híbridas en las que no son necesarias una delimitación. El documental es un género híbrido desde sus orígenes, como hemos visto en apartados anteriores.

En algunos subgéneros documentales el elemento periodístico ha sido predominante, como en el *documental periodístico* o *documental televisivo*. A estos se les otorga el tratamiento de la información propia del periodismo informativo o del periodismo interpretativo. En otros casos ese elemento resulta mínimo, como en el *documental subjetivo* o el *documental experimental*, en los cuales la carga subjetiva estaría aceptada. Aunque consideremos al documental como un híbrido entre el

periodismo y el cine, y esté aceptado como género periodístico, el documental cinematográfico se distancia del documental de estilo periodístico al entrar este último en las lógicas de producción mediática. Los tiempos de producción periodísticos son generalmente cortos, debido a que la inmediatez está actualmente por encima de la calidad. El descrédito de la profesión periodística se asocia, por ende, a los productos de la misma, que se sitúan culturalmente un esclón por debajo de la producción cinematográfica. Ahora, los elementos estéticos, cinematográficos y periodísticos que convergen en el documental se fortalecen y se ponen de manifiesto a partir de los formatos webs.

Por parte de los medios, los autores y los festivales de cine documental no hay un consenso sobre estos formatos, en algunos casos aún emergentes, sobre su denominación, género o tipología. Uno de los errores comunes que apreciamos simplemente desde una búsqueda por las producciones que tienen lugar en un medio de comunicación como RTVE o el periódico El País es continuar categorizando a las producciones bajo las premisas tradicionales de los géneros periodísticos. Hay una confusión terminológica que lleva a que producciones similares se incluyan en categorías diferentes y viceversa. Ejemplo de ello son los vídeos en 360°, que según el medio los encontramos como vídeos inmersivos, reportajes inmersivos, cortos documentales en 360° o experiencias en realidad virtual.

Esta es una de las causas que muestra la necesidad de estudios científicos sobre las formas contemporáneas de informar bajo el formato del documental, de que los medios apuesten por la innovación y la experimentación con las narrativas y las tecnologías. Los medios *The New York Times* y *Washington Post* comienzan en 2010 a innovar con los formatos. En España encontramos medios que han creado “laboratorios

de innovación” o *labs* que tienen como objetivo impulsar las producciones digitales, limítrofes y emergentes.

El Laboratorio de Innovación Audiovisual de RTVE, el *RTVE-Lab* es el referente en el panorama español en cuanto a experimentación e innovación en periodismo y documental, a partir de producciones o co-producciones de documentales transmedia, interactivos o vídeos 360°. Algunas de sus últimas producciones son el documental interactivo *Bugarach: ¿Cómo sobrevivir al apocalipsis maya?* (Sergi Cameron, 2017), el *webdoc* que se incluye en un proyecto transmedia, *Guerra a la Mentira* (César Peña y Marcos Martín, 2017), o el docu-juego *Que tiemble el Camino. Ponte en la piel de una persona con párkinson* (Àlez Badia y Claudia Reig, 2016).

Otros medios que apuestan por impulsar estos formatos con producciones específicas como El País y su apuesta por los reportajes en 360° como *Fukushima, vidas contaminadas* (Daniel Verdú, 2016) y el portal *Reportajes 360°* o el Diario.es y su producción o co-producción en proyectos documentales expandidos interactivos como *Las muertes de Ceuta* (elDiario, 2015).

El proyecto *DocuMedia* dirigido por Fernando Irigaray es un ejemplo de los impulsos desde el periodismo y el documental social por la innovación en Latinoamérica. Se crea en 2008 por el equipo de comunicación del Universidad Nacional de Rosario con el objetivo de generar “contenido periodístico multimedial sobre temas sociales, pensado específicamente para el soporte web” (DocuMedia, 2017). El proyecto se compone hasta el momento de cinco documentales interactivos de periodismo social con diferentes narrativas: *Mujeres en venta* (2015), *Calles perdidas* (2013), *Migraciones* (2011), *Obras en construcción* (2009) y *Vibrato* (2008). Para

desarrollar estos proyectos reconocen la necesidad de formar equipos multimedia con profesionales de diferentes perfiles que participan en cada documental, entre los que se distinguen periodistas, diseñadores gráficos, diseñadores web, programadores, grafistas, fotógrafos y realizadores audiovisuales.

Por lo general, los géneros periodísticos no han sufrido una evolución del carácter del documental y el reportaje. La noticia o la columna de opinión han tenido una evolución escasa con la digitalización; la crónica o la entrevista han tenido una buena adaptación a la red, pero también una evolución escasa como géneros. Son el reportaje y el documental los que mayor evolución han experimentado, llevando a la confusión terminológica que hemos mencionado, aumentada por la compleja diferenciación de ambos géneros desde sus orígenes. Actualmente, las producciones digitales de no ficción oscilan entre el documental y el reportaje.

Las diferencias, de cara a una posible aclaración a los medios, estarían básicamente en su relación con la actualidad. Como es el caso del RTVE-Lab, los “Interactivos” se centran en cuestiones de actualidad y tienen una menor duración de los etiquetados como *webdocs*, que abordan temas más atemporales. Igualmente, es una diferenciación tradicional que podría ir perdiendo sentido al ser denominados como géneros diferentes únicamente por su mayor o menor relación con la actualidad.

El alto grado de interactividad es la cualidad que caracteriza principalmente a estos formatos documentales, una interactividad que se incluye en el documental desde dos perspectivas: por una parte, la interactividad entendida como la cualidad que permite al espectador convertirse en usuario y explorar la narración; por otra, la interactividad

como la posibilidad del espectador de convertirse en productor y participar en la representación. En el último caso estaríamos hablando de un nivel de interactividad que permitiría la participación del usuario y, por lo tanto, de un documental interactivo y participativo.

La primera aproximación tiene que ver con la interacción, entendida como las posibilidades que tiene el usuario para relacionarse con el sistema a partir de los dispositivos de entrada como el teclado, el ratón o la pantalla táctil. “Esta relación consiste en el grado de alteración en cualquier momento de los parámetros de funcionamiento del sistema, la posibilidad de controlar la navegación y la decisión de las acciones que deseamos desarrollar” (Contreras & San Nicolás, 2001, p.154).

9.2. La interactividad desde un enfoque tecnológico

La interactividad es una de las características más reconocibles y estudiadas de los *webdocs*, los cuales son básicamente una versión actual y documental de lo que se llamó medios interactivos, basados en el hipertexto y el multimedia. La unión de estas dos tecnologías da lugar al sistema en el que se basa el *webdoc*: el hipermedia.

El hipermedia simplemente amplió la noción del texto en el hipertexto, incluyendo la información visual, el sonido, la animación y otras formas de presentar la información. Ya que el hipertexto, que vincula una parte del discurso verbal a imágenes, gráficos y sonidos como a otras partes verbales, expande la noción de texto más allá de lo verbal, no distingo entre hipertexto e hipermedia. El hipertexto denota un medio de información que vincula información verbal y no verbal. En esta red,

utilizaré los términos hipermedia e hipertexto de forma intercambiable.
(Landow, 2006, p.17)³⁵

Como describen Contreras & Sán Nicolás (2001), el hipertexto es un sistema de escritura ramificada que permite ordenar la información de un modo no lineal mediante enlaces. Al sumarle el multimedia, el relato se crea a partir de diferentes medios (sonido, imagen, vídeo, texto, animación, etc.), manteniendo la hipertextualidad. En el hipermedia está presente, por lo tanto, la dimensión interactiva propia del relato hipertextual y que permite el desarrollo del rol activo del usuario a diferentes niveles.

La interactividad en algunos *webdocs* está próxima al videojuego, debido a su gamificación. No es, por lo tanto, una interactividad opcional como la que se da en los periódicos *online*, en la que el lector decide ampliar o no la información a partir de los diferentes enlaces que se proponen en el texto. El lector decide si ampliar la información, cambiar de categoría, ir a una noticia relacionada o leer la información tal y como la presentan, sin interactuar más que con el *scroll* del ratón o en la ventana que le permitirá acceder a la información completa. En estos casos, el hecho de que el lector decida mantenerse pasivo y recibir

³⁵ Traducción propia. Landow (2006, p.17): “Hypermedia simple extend the notion of the text in hypertext by including visual information, sound, animation and other forms of data. Since hypertext, which links one passage of verbal discourse to images, maps diagrams and sound as easily as to another verbal passage, expands the notion of text beyond the solely verbal, I do not distinguish between hypertext and hipermedia. Hypertext denotes an information médium that links verbal and non-verbal information. In this network, I shall use the terms Hypermedia and hypertext interchangeably”.

únicamente la información que se le muestra en el núcleo no es un impedimento para la continuidad del relato.

En lo que respecta a la interactividad en el *webdoc* estamos hablando en muchos casos de una interacción obligada, puesto que la interactuación del usuario-espectador es necesaria para que el relato avance y se desarrolle por completo.

El público de un documental es el espectador de una secuencia de imágenes que se suceden sin su control en una realidad coherente espacio-temporal. Los *webdocumentales* utilizan un modelo de exposición, revista o mapa para organizar la información en un ambiente digital e invitan a la audiencia a moverse en este espacio de datos y explorar los documentos. La audiencia utiliza el material y recupera la información a través de la participación en este espacio digital y al interactuar física y cognitivamente con la interfaz. (Hosseini & Wakkary, 2004)³⁶

El documental español autodenominado interactivo *Memoria de futuro*. *García Montero y la Nueva poesía* (Charlie Arnaiz y Alberto Ortega, 2017)

³⁶ Traducción propia. Hosseini & Wakkary (2004): “The audience of a documentary films is the spectator of a sequence of images that follow each other without his control in a coherent space/time reality. Web-documentaries use a model of exhibition, magazine, or map to organize their data in a perceived digital space and invite the audience to move through this data space and explore the documents. The audience proceeds through the material and retrieves information through participation in the digital space and through getting physically and cognitively engaged interacting with the interface.” Sin referencia de página y recuperado de: <http://www.archimuse.com/mw2004/papers/hosseini/hosseini.html>

que parte del documental lineal, *Aunque tú no lo sepas*, es un ejemplo de esta narrativa. El usuario se ve obligado a interactuar para que avance la historia, incluso para comenzar una vez que optas por verlo.

El *webdoc*, a partir de la presentación audiovisual con la que comienza, ofrece un panel central interactivo que muestra a los seis poetas protagonistas y los dos apartados complementarios *Escucha la poesía de Luís* y *Memoria de futuro: el muro de la poesía*. Lo citamos como ejemplo de interacción obligada puesto que es necesario que el usuario seleccione cada protagonista para visualizar su entrevista o la información que se muestra del mismo y complete, de manera recomendada, todas las visualizaciones de los protagonistas jóvenes para llegar a la parte central de la narrativa que sería la tertulia protagonizada por todos los miembros. No se participa de la representación, pero hay una necesidad de interacción que se intercala con las secuencias audiovisuales (entrevistas).



Figura 20. Captura de pantalla de la fase inicial del webdocumental *Memoria de futuro*. La ilustración de cada protagonista tiene una animación y un enlace a cada historia. (Capura tomada el 10/04/2019)

La interactividad en el panel central se basa en la selección de una entrevista u otra, con opciones de parar y volver al panel principal. En el caso de los apartados secundarios, *Escucha la poesía de Luís* permite elegir el poema que queremos escuchar de una selección dada y, por el contrario, *Memoria de futuro: el muro de la poesía* no posibilita una interacción directa. En este caso el usuario puede visualizar contenido generado por otros usuarios en Twitter con un *hashtag* específico y comentar a través de esta misma red.

Por otra parte, en *webdocs* como el de *Las Sinsombrero* la interacción, así como el nivel de implicación, es opcional. Esta producción permite

más opciones de interacción que la anterior, así como mayores niveles. El usuario puede decidir desde ver el documental audiovisual lineal hasta participar de la representación aportando contenido propio en el apartado *Participa. Publica tu historia*.

En un breve estudio que hemos realizado anteriormente sobre el prosumidor mediático en el gestor de contenido *Menéame* (Marín, 2015) diferenciamos una serie de categorías en base a tipologías anteriores (Hurtado, 2015; Martínez, 2005). En la tipología tuvimos en cuenta el nivel y modo de participación, la influencia en el resto de consumidores y los tipos de comentarios realizados.

Orduña (2008) identifica en su análisis sobre este mismo medio cinco modelos de usuarios, basándose a su vez en los propuestos por McManus (2005). Dentro del prosumidor, identificamos una serie de pautas de comportamiento generales que podemos aplicar también a la recepción del documental. Sin bien es cierto que en este punto estamos a medio camino entre la interacción y la participación. De todo ello, diferenciamos entre las siguientes categorías:

Pasivo: es el rol del espectador o lector tradicional que no da *feedback* porque no existen los canales habitados para ello o porque cumple voluntariamente ese papel.

Activo, entre los que se diferencian:

. **Reactivo:** son aquellos usuarios que no toman la iniciativa propia a la hora de participar, pero contestan a iniciativas de otros.

. Proactivo: aquellos que participan con iniciativa propia, envían enlaces, crean debates y comentan. Es el usuario ideal para que una comunidad pueda funcionar de acuerdo a las expectativas de sus creadores.

Hay modelos de *webdoc* que se crean incluyendo desde su concepción la generación de contenido por parte del usuario y no sólo teniendo en cuenta su capacidad de seleccionar o decidir rutas alternativas de la narración. En esos casos se requiere total o parcialmente del usuario *prosumidor*.

El prosumidor mediático es una figura que ha sido objeto de estudio en investigaciones sobre el receptor en internet que profundizan en las características de los mismos, su influencia en el sector periodístico y las relaciones mediadas en red (Martínez, 2005; Hurtado et al, 2015; Estaella, 2005; Raad, 2004; Orduña-Malea, y Ontalba-Ruipérez, 2008, 2009, 2011; Ferreras, 2009; Lerman 2007). En el panorama comunicativo la complejidad de las comunicaciones digitales pasa los cambios en los modos tradicionales de consumos y el papel activo de las audiencias.

El prosumidor es el usuario que tiene una predisposición activa durante la recepción y da *feedback* al medio. El usuario prosumidor, es decir, aquel espectador que es al mismo tiempo productor y consumidor, es una práctica sociocultural en el entorno virtual. Es un tipo de audiencia que se desarrolla en las plataformas de redes sociales en Internet y los gestores sociales de noticias como comunidades virtuales que se han convertido en nuevos medios de comunicación.

Como nos recuerda Islas (2008), el término fue introducido formalmente por Toffler (1980), quien ya apuntaba a la individualización del espectador y a la disolución de la *masa*:

El advenimiento de los prosumidores, sin embargo, anticiparía el fin de la era de los medios masificadores: “están desapareciendo los días de la omnipotente red centralizada que controla la producción de imágenes (...) los medios de comunicación de la tercera ola están destruyendo en un amplio frente el dominio ejercido por los dueños de los medios de comunicación de la segunda ola”. (Toffler, 1981: 167 en Islas, 2008)

Estas audiencias activas también llegan al documental digital que, en determinadas ocasiones, son el centro de las producciones. Para Martínez (2005:270) la participación de los usuarios como creadores de contenidos en Internet abarca múltiples realidades que pueden ceñirse a un ámbito estrictamente personal o con intención de producción pública.

La participación de los usuarios como creadores de contenido necesita de una predisposición activa en el momento de interactuar con el *webdoc* para participar en su representación de la realidad. Estas producciones que llevan la participación del usuario al máximo nivel son los documentales participativos, que crean una representación no sólo teniendo en cuenta la interacción del usuario, sino a partir de la participación del mismo.

Uno de los documentales colaborativos, que no es *webdoc* o interactivo, más reconocidos y el primero en ser grabado totalmente por los usuarios es *Life in a day* (2010), dirigido por Ridley Scott y Kevin Macdonald en colaboración con la plataforma *youtube*. Propuestas posteriores como *Spain in a Day* han realizado la versión española de *Life in a day*, dirigida por Isabel Coixet en 2015 y publicada en 2016. En este caso hay un intento

de continuar utilizando las posibilidades de la red lanzando el proyecto a través de la plataforma online de RTVE, pero tampoco ha llegado a realizarse como *webdoc* colaborativo, interactivo, hipermedia o transmedia. La colaboración se efectúa en una fase controlada del documental, pero no en su totalidad. El control de la representación continúa estando en manos del director, aunque se cediera parte del mismo de manera controlada.

El elemento clave en esta distinción entre participación, interactividad o colaboración, en la que profundizaremos a continuación, está en la posesión del poder de la representación. En los documentales únicamente interactivos el poder de la representación sigue centralizado en el documentalista y no en la audiencia. Sin embargo, debido a la capacidad que tiene el usuario de elegir determinadas opciones narrativas, la sensación de intervenir en la historia aumenta. En la composición de la historia, el documentalista cede el control de la misma al espectador que ahora puede tomar decisiones narrativas.

9.3. Modos de interactividad en el documental digital

Como explica Gaudenzi (2013) sobre el documental interactivo, la mayoría de los autores que han propuesto definiciones para este género han realizado también una tipificación del mismo que pretende diferenciar niveles de interactividad, ya sea en el campo concreto del documental interactivo, o en cuanto a medios interactivos que posteriormente se han aplicado al documental.

Galloway, Mcalpine, & Harris, (2007) proponen cuatro posibles modelos de documental interactivo: el *Passive-Adaptive*, el *Active-Adaptive*, el

Inmersive y el *Expansive*, y definen el documental interactivo como cualquier documental que utilice la interactividad como parte central de su presentación. El modelo *Pasivo* se asimila al prosumidor de tipo reactivo, puesto que se refiere al documental que muestra el contenido en función de la reacción del usuario. En el modelo *Activo*, es el usuario quien controla la progresión del documental en referencia al modo de interacción “obligada” al que nos hemos referido con anterioridad. El modelo *Inmersivo* hace referencia a las experiencias documentales en realidad virtual o realidad aumentada y el modelo *Expandido*, a diferencia del *Documental Expandido*, hace referencia a lo que denominaríamos como participativo.

Por su parte, Nash (2011) identifica tres estructuras interactivas en los *webdocs*: el *narrative webdoc*, el *categorical webdoc* y el *collaborative webdoc*. El *narrativo* propone una narrativa dominante aunque se permita al usuario navegar y elegir diferentes “camino”. El *categorical* es una estructura que carece de linealidad y cronología, pero presenta diferentes módulos. Esta estructura equivale a la categoría *mosaic aesthetic* en la que hay una interfaz con múltiples puntos de entrada que no priorizan un enfoque determinado. (Gaudenzi, 2013) El *colaborativo* hace referencia al documental que cuenta con el contenido generado por el usuario y las relaciones con las redes sociales.

En este punto consideramos necesario hacer una aclaración con respecto a la utilización de las nociones de interactividad y participación en el documental. En función del autor que tomemos como referencia, vemos que la participación se entiende como un alto nivel de interactividad o como dos cualidades diferentes. Nosotros trataremos la participación de manera independiente.

Gifreu (2013) realiza una tipificación del documental interactivo en tres niveles, siguiendo la propuesta de Nichols (1991). Hace una primera clasificación en función de la temática, una segunda clasificación en función del soporte o plataforma y una tercera en función de la experiencia del usuario. Realiza otra diferenciación que nos resulta de especial interés en nuestra investigación : distingue entre modalidades de representación, modalidades de navegación y modalidades de interacción³⁷. Presenta las modalidades de interacción como un paso más allá de la representación o la navegación, en un escenario en el que el receptor podría llegar a convertirse en emisor. Ciertamente es que esta última opción hace referencia a la potencialidad del medio, pero no a la realidad de las producciones.

En cuanto a la idea de que el usuario pueda llegar a convertirse en emisor, al margen de la producción digital amateur que permite a cualquier ciudadano la difusión a gran escala, lo más relacionado que podemos encontrar son los documentales digitales participativos. En estos casos, como veremos en el capítulo 10 sobre la co-representación de la realidad, el rol del usuario pasa de receptor a productor, siempre dentro de unos límites de creación y participación marcados por la dirección del documental.

Si bien es cierto que los documentales con altos niveles de participación son una realidad desde hace unos años, el hecho de que estas producciones puedan realizarse tiene que ver con cuestiones tecnológicas

³⁷ Para profundizar en la diferenciación básica entre navegación e interacción y las modalidades de navegación y sus características, en las que no profundizaremos, puede consultarse (Gifreu Castells, 2013:338-342).

e ideológicas. Es decir, las producciones digitales de no ficción pueden llegar a un nivel de interactividad que asimilen el contenido que genera el usuario dentro de un macro-relato común formado por múltiples voces. La interactividad sería la base tecnológica que ofrece la posibilidad de crear una estructura abierta al usuario con unas funcionalidades específicas de cara al relato, pero no es la interactividad únicamente el elemento que lleva a dar un paso más allá de la representación al documental. Sobre esta base tecnológica, hay un elemento ideológico y político que lleva a los documentalistas a abrir su obra a la participación del usuario. Crean así una obra compartida con los sujetos de la representación, generalmente en un intento de cederles el poder de su propia representación.

En cuanto a las *modalidades de interacción digital*, plantea tres modalidades con sub-modalidades en función del nivel de interacción. La modalidad de *Interacción social 2.0* responde a un nivel de interacción débil y se caracteriza por la participación del usuario a partir de comentarios u opiniones y su relación con redes las sociales. Estas herramientas pueden ser externas o incrustadas en el *webdoc* pero no modifican la estructura narrativa del documental ni participan de la representación. El apartado “Memoria de futuro: el muro de la poesía” del documental *Memoria de futuro. García Montero y la Nueva poesía* (2017) mencionado anteriormente sería un ejemplo de esta modalidad.

El segundo nivel es la modalidad de *Interacción Generativa*, en la que “el usuario-interactor actúa como emisor de contenidos y el director de la pieza como filtrador de calidad” (Gifreu Castells, 2013, p.44). El contenido creado por el usuario pasa por el filtro de la dirección responsable del contenido que la incorpora. En esta modalidad, se entiende la interacción como la participación del usuario en la obra, una interacción *generativa*-

contributiva que apunta hacia el documental participativo, pero que se quedaría en un escalón anterior. El usuario prosumidor aporta contenido, pero no tiene control sobre la representación, aunque participe de ella. Estaríamos hablando de un nivel bajo de participación, puesto que el contenido generado por el usuario sí forma parte del documental, pero el usuario no ha formado parte de ninguna fase de la producción.

El tercer y más alto nivel de interacción es la modalidad *Física-Experimentada*. Esta no hace referencia a la participación del usuario como generación de contenido, sino que se refiere a la interacción como la participación del usuario en el sistema a partir de acciones sobre el dispositivo que propician el desarrollo narrativo. El autor incluye en este modelo la aplicación de la geolocalización, el mapeado de datos en tiempo real, la realidad aumentada y la realidad virtual.

Finalmente realiza una doble clasificación del documental interactivo en función de la experiencia del usuario³⁸: Narrativa ramificada / partida / hipertextual, Mosaico, Línea de tiempo navegable, Colaboración, Juego, Geolocalización y Performativo. Esta categoría la cruza con el soporte del documental, que puede ser: web, CD-DVD, TV/Cine, Multi-plataforma, Móvil o Instalación. Finalmente, establece una categorización de las modalidades de navegación e interacción:

- Modalidad de navegación partida/mosaico.

³⁸Gifreu (2013) realiza también una clasificación temática y una clasificación en función del soporte o plataforma del documental interactivo, abordando tres ejes: temática (autor, texto, discurso), interfaz (soporte, plataforma de aplicación) e interactor (audiencia).

- Modalidad de navegación temporal.
- Modalidad de navegación espacial.
- Modalidad de navegación testimonial.
- Modalidad de navegación ramificada.
- Modalidad de navegación hipertextual.
- Modalidad de navegación preferencial.
- Modalidad de navegación audiovisual.
- Modalidad de navegación sonora.
- Modalidad de navegación simulada-inmersiva.
- Interacción con aplicaciones 2,0.
- Interacción generativa.
- Interacción física experimentada.

Gaudenzi, en su investigación *The Living Documentary: from representing reality to co-creating reality in a digital interactive documentaty* (2013) muestra la evolución del documental interactivo en paralelo a las formas de representación de la realidad en el documental propuestas por Nichol y hace una clasificación de las formas interactivas en el documental. Tiene una concepción abierta del documental interactivo, en lo que basa su trabajo, en la misma línea del grupo *i-docs*.

En esta investigación, cualquier proyecto que comienza con una intención de documentar la realidad, y se haga utilizando tecnología digital interactiva, va a ser considerado un documental interactivo. Esta definición pone el énfasis en el carácter interactivo-nativo del

dispositivo y en la intencionalidad de documentar del autor. (Gaudenzi, 2013, p.31-32)³⁹

Los modelos de interacción que propone son los siguientes: *Conversational Mode*, *Hypertext Mode*, *Participative Mode* y *Experimental Mode*. Como podemos comprobar, hay muchas similitudes entre todos los modelos propuestos por los diferentes autores. En este caso, se hace la tipología en función del grado de interactividad del documental.

El *modelo conversacional* se basa en un tipo de interactividad que simula una conversación entre el usuario y el ordenador. El usuario es libre de improvisar movimientos y decisiones y en cualquier momento el software responde según la decisión tomada. “El mundo representado por documentales conversacionales son mundos reglamentados que necesitan que el usuario se apropie de ellos y los domine.” (Gaudenzi, 2013, p.244). Esta modalidad resulta interesante en las simulaciones en las que los participantes se encuentran frente a hipótesis en la que tienen que tomar decisiones éticas o morales que no encuentran en su vida cotidiana, lo que, según expone, muestra como la simulación puede abrir importantes áreas de debate en torno al papel que juega en la comprensión y creación nuestra realidad.

³⁹ Traducción propia. Gaudenzi, 2013: “In this research any projet that starts with an intention to document the “real”, and that does so by ussing digital interactive technology, will be considered an interactive documentary. This definition puts the emphasis on the *interactive-native* nature of the artefact, and on the *documentation intentionality* of the author”. (Gaudenzi, 2013:31-32)

El *modelo hipertextual*, como su propio nombre indica, se basa en la exploración de una composición audiovisual en la que el usuario tiene un papel exploratorio en el que el recorrido se hace pulsando sobre opciones predeterminadas, a menudo organizado en una narrativa que se bifurca. La autora menciona como ejemplos de este modelo *Immemory* (1997) de Chris Marker's, pero no tenemos que ir tan lejos puesto que hay multitud de proyectos actuales que utilizan esta misma lógica del “click here and go there” en la que se encuadran la mayoría de proyectos *webdocs* españoles como *En la Brecha* (Claudia Reig, 2018) o *Synthetizados* (Iván Castell y Javier Moreno, 2019).

Los documentales hipertextuales pueden ser la herramienta perfecta de exploración / reflexión / descubrimiento para aquellos que deseen liderar o guiar a otros a través de un mundo con múltiples puntos de vista, pero con una complejidad y márgenes limitados para la acción individual. (Gaudenzi, 2013, p.247)⁴⁰.

El *modelo experiencial* se refiere al documental en el que la interacción con el usuario se da en un lugar físico, una localización “fuera” del espacio de la pantalla. En esta experiencia documental, que es como consideramos que mejor podemos denominarlo, el usuario realiza un recorrido por una ciudad pasando por una serie de monumentos. El usuario podrá escuchar las reflexiones que otros usuarios han hecho antes que él, y tendrá que hacer una reflexión propia. No hay una representación de la realidad en el documental, es más una experiencia participativa que se desarrolla a

⁴⁰ Traducción propia. “Hypertext documentaries might be the perfect tool of exploration/reflection/Discovery for those willing to be lead, or lead others, through a world with multiple points of view but with limited complexity and margin for individual action”. (Gaudenzi, 2013:247)

partir de la actividad del usuario, el cual tiene libertad de actuación dentro de las pautas marcadas. A este mismo modelo podemos sumarle el documental en realidad aumentada. Aunque no tiene porqué proponer un recorrido, sí hay una superposición de imagen digital y espacio físico. Recordemos en este punto que estamos detallando un modelo propuesto y la terminología utilizada por la autora, con la que no coincidimos plenamente.

El *modelo participativo* se caracteriza por una interacción específica del usuario, quien influye de un modo u otro en el proceso de producción del documental. Habría diferentes niveles de participación en función de la colaboración que se demande, a quién se le pida y la fase en la que la incluye. En función de estas variables el modelo participativo adquiere diferentes formas. Esta autora presenta el modelo participativo como un tipo de documental interactivo: *the participatory mode of interactive documentary*, aunque, como veremos en apartados posteriores, podemos considerar el documental participativo como una cualidad de documental en sí misma con sus manifestaciones contemporáneas digitales.

Volviendo a la argumentación de la autora, la participación podría darse por ejemplo en la pre-producción, producción y/o post-producción, a partir de la aportación de ideas o la aportación de contenido. *RiP: A Remix Manifesto* (Brett Gaylor, 2004), *6 Billion Others* (Yann Arthus-Bertrand, Sibylle d'Orgeval, Baptiste Rouget-Luchaire, 2003-2009), *The Johnny Cash Project* (Chris Milk, 2010) o *Mapping Main Street* (Mandy Rose, 2009) son algunos de los ejemplos (no todos documentales) que incluye en este modelo y que responden a diferentes niveles de participación. La interactividad en este modelo pasa a ser un medio para la participación de la realidad, puesto que diferencia los modos del

documental interactivo en función del grado de interactividad y la participación requiere, por tanto, de un grado alto de interactividad.

La noción de interactividad cambia con respecto a los modelos anteriores y deviene en un concepto más amplio que va más allá de la interacción humano-máquina. La autora aborda la interactividad desde el sentido más amplio del término, incluyendo incluso a la participación como una forma de interactividad y no como conceptos separados.

También en una línea aperturista, pero diferente a la de Gaudenzi, haremos nuestra segunda aproximación a la interactividad como cualidad característica propia del medio digital y con efectos determinantes en la representación en el documental digital contemporáneo.

9.4. Tabla resumen de la clasificación del documental interactivo

Tabla 6. Modelos de documental interactivo según investigaciones previas

Tipificación	Autor
<ul style="list-style-type: none"> - <i>Conversational Mode</i>: simula una conversación entre usuario y ordenador. El usuario toma decisiones dentro del documental que incluyen en la narración. - <i>Hypertext Mode</i>: exploración de una composición audiovisual. "Click here and go there". - <i>Experimental Mode</i>: la interacción se da en un lugar físico, fuera del espacio de la pantalla. - <i>Participative Mode</i>: se refiere a una interacción específica del usuario, que influye en el proceso de producción. Hay diferentes niveles. 	Gaudenzi (2013)
<ul style="list-style-type: none"> - <i>Passive-Adaptive</i>: usuario que <i>reacciona</i> ante el documental, pero no con iniciativa; muestra el contenido según la reacción del usuario. - <i>Active-Adaptive</i>: es el usuario quien controla la progresión del documental. (interacción obligada). - <i>Inmersive</i>: relato inmersivo realidad virtual. - <i>Expansive</i>: en este caso hace referencia al participativo. 	Galloway, Mcalpine, & Harris, (2007)
<ul style="list-style-type: none"> - <i>Narrative webdoc</i>: narrativa dominante, aunque el usuario pueda elegir caminos. - <i>Categorical webdoc</i>: estructura sin linealidad y cronología, pero con diferentes nodulos. - <i>Collaborative webdoc</i>: inclusión del contenido generado por el usuario (participación). 	<i>Webdocs</i> según sus estructuras interactivas Nash (2011)

La evolución del documental audiovisual: de los formatos interactivos a las experiencias inmersivas

<p>Según la experiencia del usuario:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Narrativa ramificada</i> - <i>Colaboración</i> - <i>Juego</i> - <i>Geolocalización</i> - <i>Mosaico</i> - <i>Línea de tiempo navegable</i> <p>En función del nivel de interacción:</p> <p>Interacción social 2.0: nivel de interacción débil. El usuario puede interactuar con comentarios u opiniones, pero no modifica la narración ni interviene en la representación.</p> <p>Interacción Generativa: el usuario-interactor actúa como emisor de contenido y el director como filtrador de la calidad de dicho contenido. Hace referencia a la participación o generación de contenido por parte del usuario, pero un nivel bajo de participación.</p> <p>Modalidad Física – Experimentada: interacción como participación del usuario en el sistema a partir de acciones sobre el dispositivo que propician el desarrollo narrativo: realidad virtual, aumentada, geolocalización, mapeo, etc</p>	<p>Gifreu (2013).</p>
--	-----------------------

Todas estas modalidades de interacción o tipos de documental interactivo pretenden categorizar las formas que adquieren los documentales digitales según su grado o tipo de interactividad. Es por esto mismo por lo que consideramos a la interactividad como una cualidad básica de las formas documentales contemporáneas y emergentes, más que como un género documental. De considerarlo como un género documental, estaríamos hablando de un género tan amplio que se perdería la propia función de la tipificación. El documental “interactivo” abarcaría, en el sentido amplio del término, casi la totalidad de los documentales contemporáneos digitales en mayor o menor grado, a excepción de los producidos únicamente para ser difundidos en televisión o cine.

Nos decantamos en este trabajo por una aproximación a la interactividad como característica del medio sobre el que se crea la representación y, por lo tanto, como una cualidad intrínseca a todos los documentales creados en soporte digital, principalmente para la web y aplicación para el móvil.

Como puede extraerse de las categorizaciones y clasificaciones realizadas por los autores que hemos visto con anterioridad, cuando nos referirnos al documental *interactivo* se da el mismo caso que si nos centrásemos en el documental *audiovisual* como un género documental. El documental es audiovisual, a excepción del documental gráfico u otras producciones limítrofes, por lo que diferenciarlo como género dentro del documental podría resultar confuso. Al respecto, consideramos que el paso del documental audiovisual, difundido por televisión o por internet, al documental en soporte digital es la evolución y adaptación del mismo género a distintos soportes y herramientas de creación y visualización. Es el mismo género en otro formato. Al igual que la entrevista puede ser televisiva o radiofónica, lo cual supone un cambio de formato y unas características determinadas de la entrevista para adaptarse al medio, pero no cambios genéricos. Como apuntamos desde la propia hipótesis de este trabajo, la tecnología que se utiliza para crear y las características del medio en el que se encuentra el documental influyen directamente en las características del mismo. De lo cual, se extrae que abordamos el documental digital como una evolución del documental audiovisual debido al cambio de medio y al desarrollo de las tecnologías.

En definitiva, aunque la interactividad o la participación en el documental no surge con el documental contemporáneo, el desarrollo de la web y la evolución en paralelo del documental nos llevan a tratar la

interactividad como un concepto clave. Como ocurrió anteriormente con *lo audiovisual*, la interactividad pasa a ser otra de las cualidades más importantes del documental contemporáneo, incluso definitoria, puesto que deja de considerársele como una especificidad únicamente de las formas documentales emergentes. Así, al igual que el lenguaje audiovisual es la base del cine y de la televisión, la interactividad es la base de estas producciones documentales digitales, puesto que es el elemento que permite que se desarrollen las diferentes formas de representar la realidad en este medio.

9.5. Punto de inflexión: la apertura de la obra al espectador

La segunda aproximación a la interactividad parte de la idea de *obra abierta*, en la que pasamos de la interactividad a la interacción. Se entiende a partir de una concepción del documental como proyecto, como una obra abierta donde tiene lugar la interacción entre obra y público. Es una aproximación que va más allá de la capacidad interactiva que permite el medio tecnológico.

El hecho de que la interactividad sea una cualidad característica del documental contemporáneo no es exclusivo del *webdoc* o el documental interactivo que se basa en una interfaz determinada. La interactividad se entiende también como la apertura de la obra al público, el cual se involucra de una forma u otra en la representación. Tiene lugar esa “conversación” entre el espectador y la obra que permite la interactividad, no necesaria o únicamente online.

Tras la revisión de la literatura científica de los últimos años sobre la interactividad en el documental, consideramos necesario hacer una separación entre dos términos que podrían utilizarse como sinónimos o dar lugar a error en su aplicación: la participación y la interacción.

En este epígrafe abordamos indirectamente la interactividad como cualidad de la interacción. En el caso que nos atañe, participar en referencia a un documental consiste en tomar parte de un todo, la producción.⁴¹ Por lo tanto, si hablamos de la participación del usuario o espectador del documental estamos refiriéndonos a que “forma parte” de algún proceso de ese documental, ya sea en la concepción de la idea, la financiación, la reproducción, la producción o la postproducción.

A diferencia de algunos de los autores que hemos mencionado con anterioridad, no consideramos la participación como un nivel de la interactividad ni como un modelo de documental interactivo, puesto que lo entendemos como dos cualidades que pueden encontrarse en un mismo documental en diferentes niveles pero que también pueden aparecer de manera independiente. Si bien es cierto que los documentales cuyo soporte es la web se basan en la interactividad del medio para permitir la participación del usuario, las características y el efecto en el documental son distintos. Así, encontramos documentales participativos

⁴¹ Según el resultado de la búsqueda de la palabra *participar* en el diccionario de la real academia española. Los resultados son: 1. Dicho de una persona: tomar parte en algo; 2. Recibir una parte de algo; 3. Compartir, tener las mismas opiniones (*Participa de sus pareceres*); 4. Tener parte en una sociedad o negocio; 5. Dar parte, noticiar, comunicar.

o colaborativos que no son interactivos, como *Spain in a day* (Isabe Coixet, 2016).

La cuestión de la participación supone también un amplio debate sobre qué podría considerarse participación y qué no, puesto que el simple hecho de lectura de una obra implica un proceso de participación en el sentido de la misma, ya que la obra adquiere sentido y se completa en el momento de su recepción. Sin embargo, en la cuestión que nos atañe, vamos a mantener la diferencia entre *interacción* y *participación*. Son conceptos que van ligados en la evolución histórica del documental no sólo en el aspecto técnico. El hecho de que se haya asimilado que el documental puede ser una obra abierta al espectador es la base ideológica sobre la que se desarrollan todas las posibilidades de inclusión del espectador. Desde la interacción con la obra hasta la creación de documentales participativos como espacios compartidos de creación.

Consideramos oportuno hacer en este punto esta breve aclaración puesto que en este apartado nos centraremos únicamente en la interacción entre la obra y el usuario, y no en la participación, lo cual es objeto de discusión y análisis en el capítulo siguiente, *La co-representación de la realidad: participación y construcción en red*.

La interacción obra-espectador comienza a establecerse con el arte interactivo que tiene a la tecnología como motor principal y en el que se establece una relación de diálogo entre el espectador y la obra. La idea de interacción de una obra como obra abierta al público en relación al arte ha sido teorizada por Umberto Eco en *Obra abierta* (1992) Establece una apertura de primer grado que hace referencia al placer estético que experimenta el espectador frente a toda obra de arte. Esta apertura de primer grado la tiene cualquier obra puesto que se produce por la

posibilidad de ser interpretada de diferentes modos dada la infinidad de posibles lecturas.

La apertura de segundo grado la podemos relacionar con el arte interactivo (Crespo, 2013). Esta apertura ofrece la posibilidad de organizar, según la iniciativa del espectador, que individualiza la experiencia y la forma final de la obra (Eco, 1992). El arte pasa a necesitar al espectador para existir y se establece una relación distinta con el público, una relación directa y cercana, a diferencia de lo que había sido el arte hasta el momento. “Ahora es un objeto que deber ser utilizado, manipulado y transformado por el público” (Crespo, 2013, p.98).

La evolución tecnológica hizo posible el desarrollo de trabajos artísticos llevados a la práctica durante los años 60 y 70 en los que se introducía la “participación” activa del espectador. La video-instalación se desarrolla como forma artística experiencial y transgresora a partir de finales de los años 50. Se trabaja con los límites de la escultura y la pintura a partir del juego con el espacio: la multiplicación de elementos materiales, la indefinición de los límites entre la obra y lo externo y la introducción del espectador en la obra mediante la interactividad.

La apertura del documental a la interacción hunde sus raíces no sólo en el arte interactivo, que va unido directamente con el concepto de participación, sino que aparece desde las primeras prácticas del vídeo. García y Méndez (2006) ligan incluso el cine independiente con el relato hipermedia debido a las similitudes sobre la deconstrucción y construcción del relato por el receptor convertido en creador y el paradigma de la narración abierta.

Como apuntan Torreiro y Cartán (Torreiro & Cerdán, 2005), las primeras creaciones del vídeo abarcan desde lo que posteriormente se llamará videoarte, hasta las nuevas prácticas documentales. Los orígenes del vídeo documental pasan por el video-comunitario y el videoarte de medios, unas prácticas que suponen un punto de inflexión en la evolución del documental puesto que distaban de las prácticas hegemónicas y el estilo visual dominante.

La interactividad es una de las características más resaltables de las creaciones videográficas, con claras consecuencias en el documental contemporáneo. Esta se mezcla con la participación en el vídeo comunitario y se define como “la creación de un espacio común (interactivo) que comparten el cineasta y el espectador y que nos acerca a una nueva manera concebir los procesos audiovisuales contemporáneos” (Torreiro y Cerdán. 2005, p.175). Este mismo concepto de “espacio común” es el que se pone en marcha en las prácticas digitales del documental participativo a través de la creación de este espacio común digital al que el usuario o el sujeto de la representación puede acceder y que veremos con detalle más adelante.

La apertura del documental a la interactividad y a la participación supone un cambio no sólo en la forma de representar la realidad. La concepción del documental como producto realizado por un director con un discurso creado de forma jerárquica deja paso a una concepción diferente del documental en el contexto digital. Tomado como punto de partida la inclusión del usuario, el documental experimenta una apertura y una expansión que se ve reflejada en las diferentes formas del documental en internet. La relación del público con la obra adquiere una nueva dimensión, los roles usuario/espectador, director y sujeto de la representación se intercambian y mezclan.

El documental deja de ser una producción cerrada que únicamente necesita un actor pasivo dispuesto a visualizarlo. El poder de la representación y la unicidad de la mirada en el documental dan paso a la descentralización de dicho poder en términos aún muy relativos, pero que suponen un cambio sobre la forma de pensar en producción documental.

9.6. Representación de la realidad en un medio interactivo: casos paradigmáticos

La interactividad es el recurso principal para incluir al usuario en el relato y los documentalistas han desarrollado diversas formas de inclusión utilizando la interactividad del medio como el elemento base de la creación. Esta cualidad es transversal y común a todos los formatos documentales digitales, independientemente de su nivel y función en la representación.

Si hubiéramos realizado un análisis del documental audiovisual lineal, para adentrarnos en el relato tendríamos en cuenta principalmente la obra audiovisual final publicada, un texto que podríamos decir que está finalizado y que no habrá elementos externos que lo transformen. Si bien es cierto que podría tenerse en cuenta la recepción del usuario y el sentido que adquiere en el texto en su recepción, la mayoría de los análisis cinematográficos o de la narración trabajan con un objeto de estudio completo y terminado.

Las obras que analizamos están pensadas para que sea el propio usuario quien explore, organice la información e incluso cree el contenido. Es por ello por lo que vemos necesario completar el análisis fílmico tradicional para abarcar las características de estas producciones. El rol del usuario diseñado por el documentalista es un elemento más a tener en cuenta en la construcción de la representación, porque es una de las partes fundamentales en estas formas de representar.

Los autores mencionados anteriormente describen niveles de interactividad en el documental e incluso tipos de documental “interactivo”. Todos ellos hacen referencia en alguna de sus modalidades a la participación del usuario, ya sea en un apartado específico del documental o como documental participativo completo: para Gaudenzi es el *Participatory Mode*, Galloway, Mcalpine, & Harris, lo denominan como *Expansive*, Nash como *Collaborative Webdoc* y Gifreu habla de esta forma de interactividad como *Interactividad Generativa*. En definitiva, diferentes maneras de denominar a los documentales digitales participativos, que construyen el espacio de participación utilizando la interactividad del medio.

Como consideramos que la interactividad es una característica del medio y la base de la creación del documental digital, partimos de la aceptación de que en el documental digital participativo hay un nivel alto de interactividad y que, sobre esta, se construye el espacio común que abre el documental y asimila la participación.

Los autores también hacen referencia a documentales que salen del espacio de la pantalla para ocupar el espacio físico. Estos son los casos de documentales que utilizan sistema de mapeo, gps o realidad

aumentada. Al igual que el resto, la interactividad es un elemento indispensable para estas formas documentales que ha posibilitado, entre otros aspectos, la creación de narraciones transmedia o de realidad mixta. En caso de esta última estamos hablando de una experiencia que puede incluir la realidad aumentada y la realidad virtual y que combina el entorno del mundo real con el contenido digital, pero ambos ambientes están unidos e interactúan.

La categoría correspondiente a la interactividad en nuestro modelo de análisis hace referencia a la función de esta en la representación y en la exploración/visualización. La función de la interactividad en el documental digital es la de incluir al usuario de diferentes formas. Esto puede derivar, como hemos apuntado, en formas muy inclusivas como la participación y que puede utilizarse con otro objetivo más allá de la inclusión del usuario, como la democratización del poder de la representación. En los documentales llamados “inmersivos”, la interactividad pierde protagonismo dejando paso a esta otra forma de inclusión virtual que relega la interactividad al ángulo de visión.

Algunos de los documentales analizados son resaltables por el alto grado de inclusión del usuario a través del diseño interactivo. Este es el caso de *0 Responsables* (AV3J y Barret, 2013), uno de los documentales interactivos referentes en el panorama español por su novedad en el momento de publicación. Marcó un punto de inflexión en el panorama nacional debido a la coherencia con la que se integran los formatos, así como la apertura a la inclusión del usuario a través de la interactividad y la participación. Es un proyecto sobre el accidente ocurrido el 3 de julio de 2006 en Valencia. Se presenta como una serie documental, aunque podemos catalogarlo como un *webdocs* en el que la historia se estructura

en capítulos y que ofrece al usuario niveles de investigación del accidente. Se utiliza el vídeo como formato principal, y la entrevista como género.

Para visualizarlo el usuario puede elegir cuánto involucrarse según tres niveles de inclusión:

- Tener una recepción pasiva de los capítulos audiovisuales editados, con estilo de documental periodístico.
- Explorar las declaraciones en un discurso fragmentado y los archivos textuales.
- Participar.

La interactividad en esta obra es opcional, pues no es necesario que el usuario mantenga un rol activo para su recepción. Un ejemplo similar de funcionamiento de la interactividad por niveles opcionales es *Las Sinsombrero* (2015) como hemos descrito brevemente con anterioridad en el comienzo del capítulo. Ya sea opcional u “obligatorio”, es en definitiva un recurso apelante que llama constantemente la atención al espectador para mantener su perfil activo.

La integración de todos los elementos utilizados junto con la interactividad del medio no siempre resulta fluida y armónica. Aprovechar las posibilidades de la interactividad en el formato audiovisual puede dar como resultado fragmentos de vídeo inconexos entre sí o la acumulación de información en diferentes formatos sin continuidad y sentido de conjunto. Sin embargo, algunas de las producciones que hemos analizado consiguen incluir la interactividad en el propio audiovisual, como es el caso del documental *Do Not Track*

(Gaylor, 2015). No estamos hablando de crear un gráfico interactivo desde el cual el usuario pueda acceder a fragmentos de vídeo, sino un relato audiovisual interactivo combinado e integrado. La aplicación móvil del documental *The Enemy* (Karim ben Khelifa, 2017) es otro ejemplo resaltable de integración de la interactividad en el contenido, en este caso realidad aumentada. A modo de entrevista, el usuario puede seleccionar qué preguntas hacer a los protagonistas, (en parejas) y a qué protagonista ver girando el *smartphone*, todo ello sin que la representación resulte alterada, sin cambios de continuidad ni pesadez en la experiencia.

Un recurso habitual para estructurar la historia haciendo uso de la interactividad del medio es crear un gráfico interactivo como núcleo del documental desde el que el usuario tiene acceso a la historia o al contenido fragmentado. Este es el caso del documental *Proyecto Quipu* (Maria Court y Rosemarie Lerner, 2013 - actualidad), que utiliza un quipu “interactivo” para categorizar y mostrar la información al usuario, quien lo explora según su propio criterio. La exploración se convierte en la actividad principal que realiza el usuario si quiere conocer la totalidad de la historia, en caso de que haya una como tal. Es posible que no exista un relato, sino una acumulación de información de diversa índole que en su conjunto crea un discurso por acumulación.

Otros documentales optan por el mapa interactivo o la inclusión de botones con distintas funciones, como *Offshore* (Brenda Longfellow y Glenn Richards, 2013), que incluye en la recreación digital, además del mapa, elementos interactivos que el usuario puede identificar y que ofrecen opciones de ampliación del contenido o rutas narrativas.

9.6.1. La interactividad como recurso para la personalización del relato audiovisual: *Do Not Track* (Gaylor, 2015)

Una de las estrategias de inclusión que han comenzado a utilizarse en los últimos años en el documental es la personalización. Con esta conseguimos un gran impacto en el usuario, que ve cómo en la narración se incluyen sus datos personales o cómo pasa directamente a ser el protagonista de la historia. El famoso videoclip *The Wilderness Downtown* (2010) que realizó Chris Milk para el grupo Arcade Fire ya utilizaba la personalización de manera experimental, uno de los primeros ejemplos del uso de la interactividad y la personalización. (Moskowitz, 2017)

Aplicado al documental, encontramos ejemplos como *In Limbo* (Viviani, 2015), *Digital Me* (Gaudenzi, 2014) o el que hemos seleccionado para analizar *Do Not Track* (Gaylor, 2015).

La utilización de la interactividad en este documental no implica la participación del espectador ni la inmersión del mismo en la obra, en la forma que se hace con la realidad virtual. El receptor no puede intervenir en el relato ni cambiar la estructura. Pese a la ausencia de participación, el usuario se sitúa finalmente en el centro de la representación a partir de la personalización. El documental utiliza la interactividad como recurso para obtener información personal y crear así un relato personalizado, adaptando un modelo genérico a cada espectador.

Elegimos este proyecto documental porque es un ejemplo de serie documental interactiva y personalizable, que es además de reconocido prestigio a nivel nacional e internacional. Ha obtenido diferentes reconocimientos en festivales y certámenes de cine como: Prix Europa (special commendations, 2015), Sheffield Doc/Fest (interactive award

special mention, 2015), IDA Awards (short form series, 2015) y Prix Gémeaus (Meilleure série originale interactive, 2015). Y ha formado parte de la selección oficial del Tribeca Film Festival (2015) y el IDFA (2015). Ofrece al usuario una experiencia personalizada y de calidad. Es una producción francesa publicada en 2015 en francés, inglés y alemán.

Cuenta con 7 episodios que fueron publicados entre el 14 de abril y el 15 de junio de 2015. Se define como una serie documental personalizada sobre la vida privada y la economía de la web. Explica de una manera, casi didáctica en ciertas ocasiones, cómo los datos personales son recolectados, obtenidos voluntariamente de los usuarios y utilizados para obtener beneficios económicos.

Según exponen en uno de los apartados de su web sobre información del proyecto, el documental parte de un amplio trabajo de producción de Upian, Arte, ONF y BR para reunir documentos, artículos, trabajos científicos, etc., que fueron analizados y forman parte de la base documental del mismo. El origen del proyecto fue la idea del realizador Brett Gaylor consagrada en un encuentro con la productora interactiva Upian en el Hackaton organizado por Tribeca en Nueva York.

La web cuenta con numerosas preguntas frecuentes sobre el propio documental, la producción y la difusión que todos los usuarios pueden consultar a partir del menú principal.

El *webdocumental* consta de 7 episodios que tratan temas relacionados con la privacidad en la red: *Routines matinales*, *Breaking Ad*, *Paye ton Like*, *Big Data: un monde d'algorithmes*, *Le journal du moi et Pour changer l'avenir*, *cliquez ici*. Todos estos capítulos tienen una duración de unos 15 minutos aproximadamente, y combinan el corto documental audiovisual

con el interactivo de manera armoniosa. Estos conforman el grueso del documental, que se complementa con información sobre la producción del mismo o conceptos relacionados que se desarrollan en apartados concretos del menú.

Desde el inicio ofrecen dos opciones de recepción: el visionado genérico y el personalizado. Al explorar las dos opciones podemos ver el mismo contenido, pero uno de ellos personalizado y otro no. El contenido es prácticamente el mismo, pero la experiencia del usuario cambia radicalmente al utilizar datos personales. El relato se construye en cada capítulo que, a pesar de ser seriado, no es fragmentado. Los capítulos tienen continuidad por la temática, los protagonistas, la estructura, la forma y el modo de inclusión del usuario.

El usuario puede elegir la opción de “personalizar” el relato a través de un apartado específico a modo de llamada a la “acción”, en el que solicitan un correo electrónico. En ese momento, recibe un mensaje con un enlace desde el que acceder al contenido. Además de la interactividad propia del soporte web y necesaria para su funcionamiento, el documental integra el elemento interactivo en la representación audiovisual.

La interactividad se utiliza como un recurso con doble función: obtener datos con los que personalizar el discurso e incluir al espectador manteniendo su papel activo. La interactividad es dirigida y delimitada con preguntas en cada capítulo que solicitan acciones e información al usuario. En el relato lineal audiovisual se integran gráficos interactivos con preguntas y ejemplos personalizados de la información.

Para ello, además del correo electrónico, solicitan al receptor su cuenta en *Facebook* y utilizan datos que se encuentran de manera pública. En el

documental audiovisual se insertan preguntas planteadas directamente al espectador para que elija entre opciones dadas. Con ello, el documental adquiere información a lo largo de cada capítulo sobre el espectador. Toda esta información se utiliza en el capítulo final para ofrecer una conclusión personalizada en función de las respuestas que el usuario ha ido dando.



Figura 21. Capturas tomadas del webdocumental Do Not Track. En la primera imagen a la izquierda vemos el momento en el que solicitan al usuario personalizar la experiencia y en la imagen situada a la derecha vemos el final del documental en el que el espectador ve los resultados posibles del futuro y se le indica una opción de “cambia nuestro futuro” a modo de llamada a la acción. Las siguientes imágenes es la información que aparece, con llamadas directas y enlaces de colectivos activistas con la vigilancia.

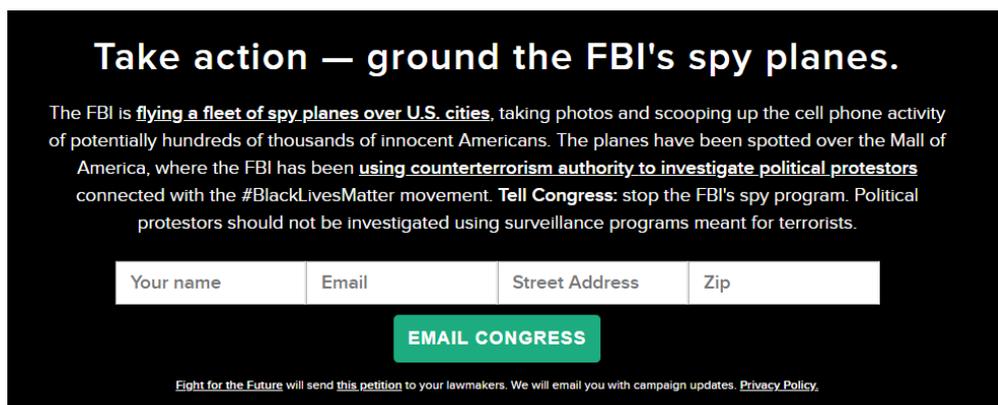


Figura 22. Captura de pantalla que muestra una de las webs a las que el documental remite. En este caso <http://www.endsurveillance.com/>

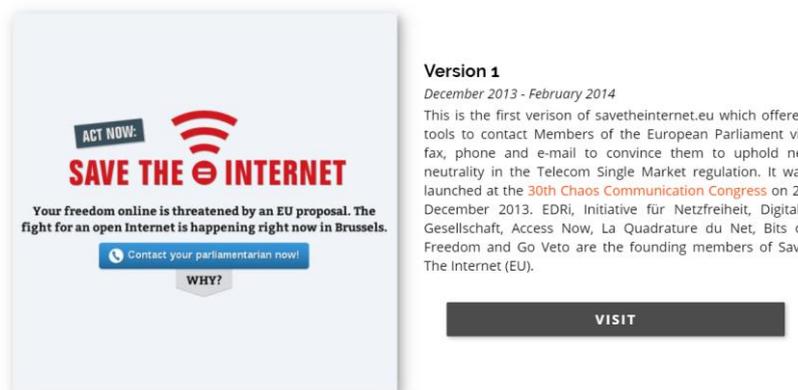


Figura 23. Otro de los múltiples enlaces que ofrece el documental al usuario para "cambiar el futuro" y tomar parte activa de ese cambio. En este caso es la web europea *Save The Internet*, <https://savetheinternet.eu/>

Partimos de la experimentación personal de esta obra para decir que efectivamente se consigue crear en el receptor la sensación de inclusión en el documental. Es una estrategia acorde a la temática y que funciona como metáfora y ejemplo de la utilización de datos personales. El

La evolución del documental audiovisual: de los formatos interactivos a las experiencias inmersivas

documental tiene el objetivo de sensibilizar al espectador ante los usos que se hacen en internet de sus datos privados y explicar cómo se monetizan. Para esto parten de la base de lo fácil que resulta para estas empresas conseguir sus datos y cómo los ciudadanos los ofrecen voluntariamente y diariamente de forma pública. Para concienciar de los problemas que supone y de lo generalizado que está, utilizan al usuario y sus datos para mostrárselo. Es una muestra personalizada de la cantidad de datos privados nuestros que tiene internet, lo que lleva a que el usuario sienta en primera persona lo expuesto que puede llegar a estar.

Crean así, además de una experiencia personal, un impacto directo en el espectador, quien pasa de ver un documental sobre un hecho ajeno, a ser parte del mismo, ya que han utilizado sus propios datos para ejemplificar las diferentes situaciones. La diferencia entre la experiencia general y la personalizada es el impacto del mensaje en el espectador, algo clave en un documental que busca la concienciación.

Resulta especialmente atractiva la última etapa en la que el documental se mezcla con una ficción personalizada a través de los datos que el usuario ha estado proporcionando. Este puede elegir entre tres futuros posibles y el porcentaje de espectadores cuyas respuestas inducirían a ese futuro o lo marcan como posible (uno de ellos lo ha favorecido el propio usuario con sus respuestas)

Estos tres futuros se muestran al espectador como la narración de hechos verídicos. A modo de historia contada a partir de noticias, se desarrollan los acontecimientos con un breve recorrido histórico hasta llegar a la actualidad. Todo ello es una ficción narrada con el estilo periodístico de la noticia. Una ficción con lenguaje de realidad, que

muestra cómo podría ser un futuro próximo contado a partir de sus posibles noticias.

Finalmente, hay una cuarta opción como alternativa a estos tres posibles futuros: “¿Ninguno de estos futuros os gusta? No es demasiado tarde para escribir uno nuevo” A lo que sigue un enlace llamado “Cambiar nuestro futuro”. Desde aquí ofrecen diferentes plataformas que se dedican a luchar por la privacidad en la red para indicar al usuario que realice una acción. Además de ser una llamada a la acción social, el documental mantiene su relato abierto y ofrece al usuario la opción de seguir adentrándose en el tema y profundizar a través de enlaces externos.

9.6.2. La experimentación del relato interactivo: Webdocumental Guerra a la mentira (César Peña y Marcos Martín, 2017)

Guerra a la mentira es un documental interactivo, que convierte al espectador en un investigador con datos abiertos. Es una producción del *Lab de RTVE* que se publicó en 2017 en castellano e inglés. El *webdoc* se produce con posterioridad a la producción del documental audiovisual de formato lineal (pieza audiovisual lineal con entrevistas, totales y recursos que cubren las imágenes de las entrevistas). Un estilo asociado al documental periodístico o televisivo.

Por lo tanto, el *webdoc*, no se inicia con la idea de crear un documental interactivo desde su origen, sino que se realiza posteriormente utilizando parte de la información y las entrevistas. Entre ambos hay una relación de complementariedad, puesto que el contenido no se superpone. Ni la información ni la experiencia que ofrecen es igual. Estamos ante un proyecto documental transmedia que utiliza los medios de forma

complementaria, aunque trate el mismo tema y el mensaje que transmitan sea el mismo.

El contenido del documental es la investigación de sucesos bélicos a través de fuentes abiertas en internet, utilizando el material que los usuarios suben a las redes sociales, los comunicados oficiales de las instituciones, noticias en medios de comunicación, mapas y demás información de acceso público.

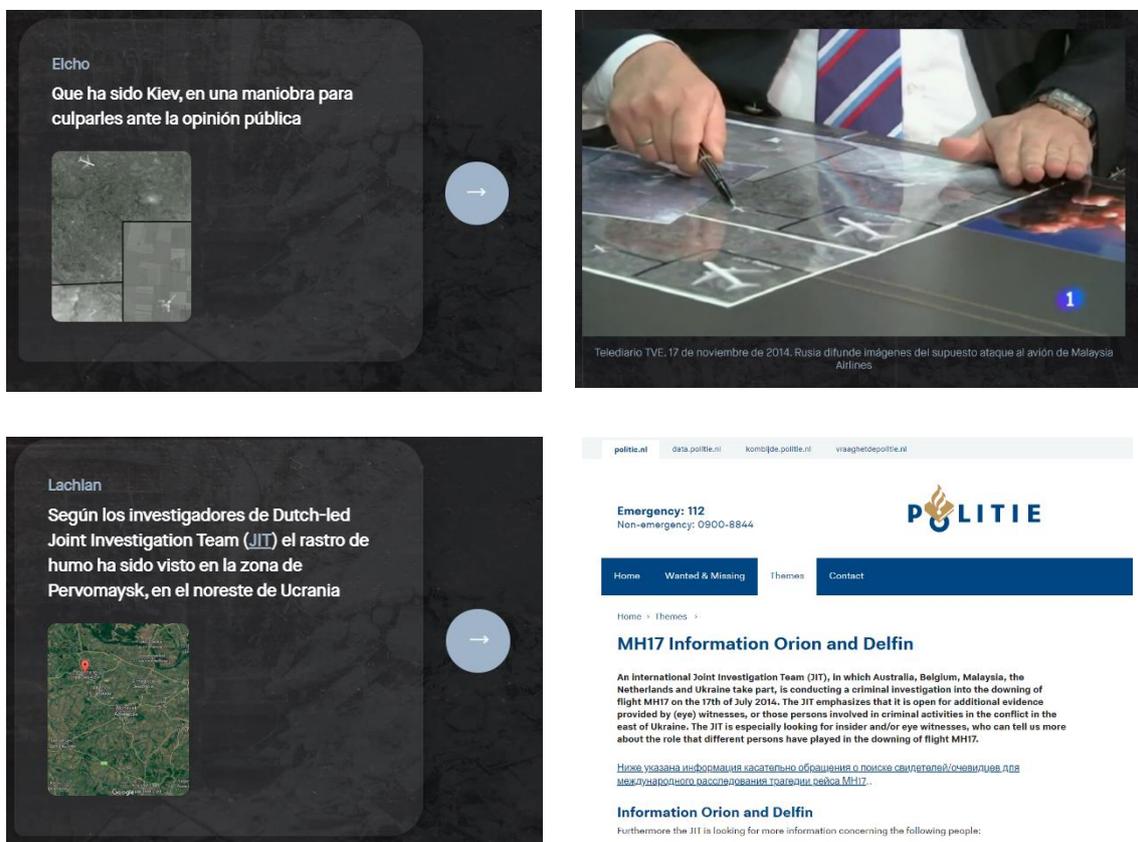


Figura 24. Capturas del webdoc Guerra a la mentira y los enlaces que proponen para comprobar la investigación.

La evolución del documental audiovisual: de los formatos interactivos a las experiencias inmersivas

Muestra a investigadores y proyectos que utilizan internet para investigar acontecimientos ocurridos en lugares de conflictos, sin ir al lugar. Es lo que se conoce como investigación de fuentes abiertas, principalmente en su forma en inglés: *open source investigation*. Sus fuentes son Eliot Higgins, Bellingcat, el equipo de Forensic Architecture y Amnistía Internacional a través de su laboratorio de investigación ciudadana: *Citizen Evidence Lab*.

El *webdoc* recrea una conversación entre investigadores en el que el usuario es uno de ellos y participa en la investigación del caso concreto que proponen. Este sería el apartado principal del *webdocumental*, que se complementa con otras secciones en las que el usuario puede acceder a investigaciones reales de otros casos realizadas por los investigadores o por laboratorios, así como acceder a una guía de términos específicos y a tutoriales sobre metodologías de investigación y verificación con fuentes abiertas.

El *webdoc* recrea una conversación entre investigadores en el que el usuario es uno de ellos y participa en la investigación del caso concreto que proponen. Este sería el apartado principal del *webdocumental*, que se complementa con otras secciones en las que el usuario puede acceder a investigaciones reales de otros casos realizadas por los investigadores o por laboratorios, así como acceder a una guía de términos específicos y a tutoriales sobre metodologías de investigación y verificación con fuentes abiertas.

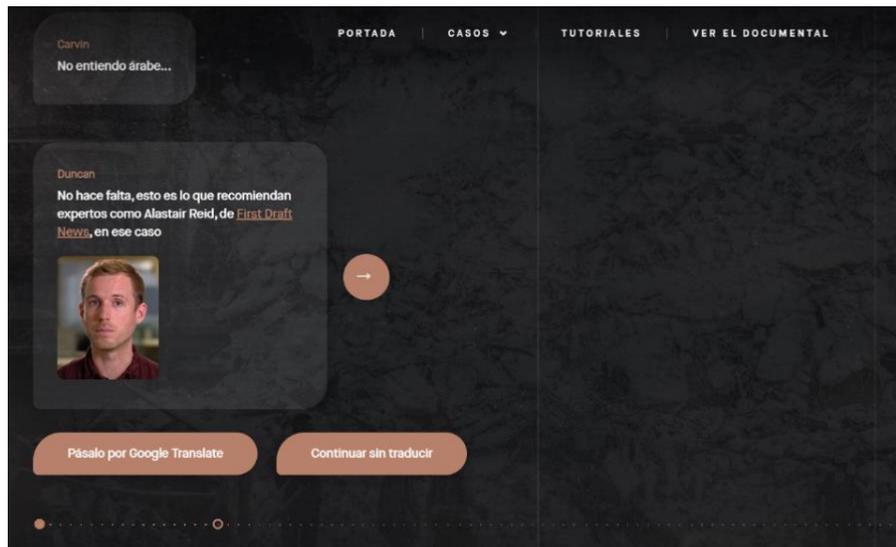


Figura 25. Captura tomada del webdocumental Guerra a la Mentira que muestra un ejemplo de conversación simulada en la que aparecen enlaces externos al documental relacionados con el caso que se investiga.

El *webdoc* recrea una conversación entre investigadores en el que el usuario es uno de ellos y participa en la investigación del caso concreto que proponen. Este sería el apartado principal del *webdocumental*, que se complementa con otras secciones en las que el usuario puede acceder a investigaciones reales de otros casos realizadas por los investigadores o por laboratorios, así como acceder a una guía de términos específicos y a tutoriales sobre metodologías de investigación y verificación con fuentes abiertas.

A diferencia del documental audiovisual, en el *webdoc* no se narra una historia, ni hay un producto completo que se ofrezca al espectador. El documental se presenta como un juego en el que tener la experiencia de investigar tres casos utilizando fuentes abiertas. Tampoco hay linealidad, puesto que la plataforma permite en todo momento al usuario navegar

por el menú y elegir el orden de cada apartado que quiera explorar, así como la cantidad de información que quiera obtener. Puede elegir quedarse en el primer nivel, que sería la recreación de los casos, o completar la experiencia indagando por todos los apartados.

Cada caso aparece de manera independiente, por lo que cada uno comienza y termina. Esto supone que el usuario no tiene que finalizar los tres casos para llegar a una conclusión final. Hay dos capas de información en el sentido en el que el usuario puede mantenerse dentro de la plataforma del *webdoc* e investigar el multirrelato interactivo compuesto por varias fases.

En los siguientes niveles a los que se accede desde el menú no hay relato. A través de las secciones del menú que enlazan con las webs de los investigadores y con otros proyectos realizados el usuario puede salir del documental y continuar investigando por la red. El documental se expande por la red y lleva al espectador a la fuente real de la información.

Finalmente, se presenta un tercer nivel relacionado con el aprendizaje de métodos de investigación. El *webdocumental* ofrece esta opción como “tutoriales”, donde se encuentran enlaces organizados a las webs de los investigadores que muestran simulaciones o explicaciones de cada método.

Aunque el papel del espectador en este documental y su interactividad se limite al rol de explorador, resulta altamente inmersivo en cuanto a la sensación de inclusión del usuario. Es necesaria su implicación para que el relato avance y, en los apartados donde únicamente se le ofrece información a modo de repertorio, depende de su interés en el tema en el que profundice. Si seguimos los modos de documentales interactivos que

propone Gaudenzi (2013), este respondería a la lógica del “click here and go there” en la que se basan la mayoría de los *webdocs*.

El documental necesita de la constante interacción del usuario para avanzar. En las partes que hay relato, concretamente la simulación de una conversación entre investigadores para llegar a la “verdad” de los ejemplos que se presentan, si el usuario no elige opciones e interactúa, la conversación y la investigación no avanzan, ya que se pone al espectador en el papel del protagonista y necesita de su interacción. Por otra parte, es cierto que la interactividad es limitada, en el sentido de que son pocas las opciones que se dan y no suponen un cambio en el desarrollo del relato. Comprobamos cómo elegir una opción u otra puede suponer saltarse alguna prueba o pasar directamente al final. Las rutas que se proponen en la simulación y el juego interactivo son muy dirigidas, lo cual resta sensación de libertad al usuario y, por lo tanto, se hace demasiado evidente la ruta a seguir y la navegación termina siendo poco fluida.

Por otra parte, hay varios niveles de interactividad. Cada caso que propone el documental y que el usuario tiene que resolver, comienza con una simulación de conversación. Aquí, el usuario sólo puede elegir entre respuestas dadas. A continuación, se pasa a la siguiente fase, un interactivo con gamificación, en la que hay que resolver pruebas. Es decir, la inclusión de la lógica y navegabilidad del videojuego en el documental.

El resto de apartados, que suponen una profundización mayor en el contenido, dependen del interés del usuario, ya que el documental se limita a mostrar opciones para que el usuario conozca investigaciones reales, trabajo, proyectos y tutoriales. A partir de los enlaces el documental está conectado con la red y la experiencia se expande. No sólo

en los apartados con información externa el espectador puede ir a la información real, sino que durante la simulación se utilizan casos reales que se pueden comprobar acudiendo a la fuente original de la información publicada en internet. Resulta relevante cómo el usuario experimenta precisamente aquello que el documental quiere transmitir, que es la investigación con fuentes reales y publicadas. Todo el documental lleva al usuario constantemente a información real publicada, algunas veces como muestra dentro del relato, pero siempre con enlaces a las plataformas.

Siguiendo la investigación de uno de los casos, el diálogo simulado ofrece la posibilidad de contrastar la información de un comunicado oficial del gobierno ruso. En la web del *webdoc* aparece un extracto traducido del mismo, pero la imagen está enlazada a la publicación real que se hizo en la página oficial de *Facebook*. Al “experimentar” el documental, ya sea haciendo la simulación de la investigación o profundizando en los métodos, el usuario entra y sale de la plataforma del *webdoc* a otras páginas de internet. El documental está concebido como un relato que recorre diferentes plataformas de la red sobre las que trata. Este proyecto no parte de la filmación de un acontecimiento, sino que se basa en la recreación y experiencia de una investigación y la construcción de un espacio que ofrece la posibilidad de acceder a los proyectos.

En el documental no se muestra un acontecimiento real, pero hay una relación más que evidente con la realidad. Es una relación que va más allá de la representación puesto que lleva al usuario a la propia realidad, en este caso las webs de los colectivos que trabajan con fuentes abiertas. Ya no estamos hablando de representación, sino de relación directa con la realidad llevando al usuario a la misma.

10. LA CO-REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD: PARTICIPACIÓN Y CONSTRUCCIÓN EN RED

10.1. Aclaraciones sobre terminología y conceptos asociados

La amplitud del término participativo nos lleva de nuevo a comenzar con unas consideraciones previas entorno a la terminología para concretar el uso del concepto *participativo*.

Si asumimos la participación en su sentido más amplio relacionado con la comunicación, todo proceso comunicativo es participativo por naturaleza, ya que la comunicación requiere de la disposición activa y la intención comunicativa entre el emisor y el receptor. En todo texto, el receptor participa del proceso comunicativo activamente y participa para darle su interpretación personal, ya que es en el momento de la lectura cuando el texto adquiere sentido. Siguiendo esta teoría, el receptor siempre participa del proceso comunicativo y la modalidad participativa en este aspecto no tendría validez diferenciadora. Como se hace evidente, al mirar al documental participativo no estamos aludiendo a esta participación genérica del proceso comunicativo, sino a la participación del espectador/usuario o de los sujetos del documental en su propia representación y en la influencia de las nuevas tecnologías en este proceso.

Las mutaciones que introduce la “galaxia Internet” en la morfología social han dado lugar a numerosas perturbaciones de la actividad social que afectan con especial intensidad a la cultural y al espacio público.

Transformaciones recitulares y centífugas de la nueva ecología cultural hoy permiten sobremano al sujeto de la posmodernidad permear la realidad misma, personalizar el mundo, apropiarse con la imaginación mundos posibles y reales de interacción, y proyectar nuevas lógicas de participación y desarrollo local. (Sierra-Caballero y Del Valle, 2007)

Del mismo modo que hacíamos en el epígrafe anterior, debemos distinguir entre interacción y participación puesto que no son elementos intercambiables (Gaudenzi, 2013) sino complementarios. Nos referimos a *participación* cuando el espectador participa del proceso de producción del documental (en cualquiera de sus fases), lo cual implica un paso más allá de la interactividad que permite decidir sobre la recepción. Esta es una de las diferencias más evidentes entre la interactividad a la que aludíamos anteriormente y la participación. La interactividad en el documental se da principalmente en el proceso de recepción, a excepción de los documentales en los que recepción y representación (producción) se solapan, en cuyo caso habría una relación de dependencia entre ambos elementos puesto que la participación está basada en la capacidad interactiva de la plataforma. Un ejemplo de ello son los documentales realizados con realidad aumentada o GPS, que abarca la interactividad y la participación simultáneamente. El proceso de participación forma parte de la producción, por lo que no sólo se interactúa con la obra, sino que se participa en su creación a modo de *vivencia*.

Debido a la amplitud semántica y a las diferencias en cuanto a su utilización académica, Villanueva (2015, p.121) llega a proponer el calificativo *interpelante*, como solución a la confusión terminológica de los calificativos *participativo*, *interactivo* o *colaborativo*. Es tal el desarrollo de las formas documentales a partir de los dispositivos tecnológicos que la terminología resulta compleja de aplicar.

Co-creación es otro de los términos elegidos para denominar las prácticas de la no ficción participativa que Many Rose (2017) piensa como “epifanía” en los términos de la antropología compartida de Jean Rouch. La defensora principal de esta denominación es Katerina Cizek, documentalista que fue reclutada por el *National Film Board of Canadá* en 2004 como filmmaker en residencia, para reinventar el programa para el cambio social trabajando con nuevos medios en el documental colaborativo. Ha experimentado con las prácticas de medios interactivos y los espacios de co-creación y ha producido uno de los trabajos con mayor reconocimiento en este campo en los últimos años, como *Highrise* (2009 - 2015). El proyecto *Highrise* ha sido galardonado con un *Emmy* (2011) la *Digital non-fiction category*, un *IdfaDoclab* (2010) para *Digital Storytelling* y un *Canadian Screen Awards*, entre otros reconocimientos. El proyecto comenzó en 2009 y no ha parado de generar producciones que incluyen documental interactivo, aplicación móvil, presentaciones en directo, performances, instalaciones y piezas audiovisuales.



Figura 26. Captura de la portada del proyecto documental *Highrise* que anuncia su último trabajo *Universe Within*. Imagen obtenida de: <http://global.offshore-interactive.com> el 27/02/2019

La frase de cabecera del proyecto y su objetivo principal es investigar sobre cómo el proceso documental puede impulsar y participar en la innovación social en lugar de solo documentarla. La última producción del proyecto es el interactivo *Universe Within* (Katerina Cizek, 2015). Es un proyecto documental que su directora define como co-creativo, aunque los colaboradores nos utilizan ellos mismos los medios de grabación.

Haría una distinción entre medios de comunicación participativos y co-creativos. Muchas personas con experiencia están altamente especializadas en sus campos y desean participar en la creación de medios, pero no tienen absolutamente ningún interés en elegir una cámara, grabar o editar médicos, arquitectos y arquitectos médicos, por ejemplo. La co-creación se trata de tener un sentido de frontera del co-diseño y el espíritu detrás de hacer algo. La participación es solo una

metodología específica que es apropiada para cierto contexto y no para otras. (Aston, Gaudenzi, & Rose, 2017, p.39) ⁴²

La publicación *i-docs. The evolving practives of interactive documentary* (Aston et al., 2017) incluye el capítulo *Documentary as co-creative practice. From Challenge for Change to Highrise: Kat Cizek in conversation with Mandy Rose*. Aquí, Cizek expone su filosofía de trabajo y los cambios del documental desde una aproximación a la co-creación.

La co-creación sería para Cizek la creación de obras con personas que no son *media-makers*. Un término que implicaría la intención de producir medios con calidad y con las personas que colaboran más que la de crear una representación sobre ellos. Incide en que el concepto hace referencia a la práctica de crear con la ciudadanía y con profesionales que no tiene relación con la producción mediática (Cizek en Aston, Gaudenzi & Rose, 2017).

En cuanto a la grabación aclara que los colaboradores no necesariamente realizan la filmación. La co-creación aborda así la diversidad de colaboración que no implica necesariamente que los sujetos de la representación tengan que grabarse a sí mismos. Ello significa una

⁴² Traducción propia: “I would make a distinction between participatory and co-creative media-making. Many times I work with people who are highly specialised in their fields, and want to be involved in the creation of media, but have absolutely no interest in picking up a camera, recording or editing -medical doctors and architects, for example. Co-creation is about having a broader sense of the co-design and the spirit behind making something. Participation is only one specific methodology that is appropriate for certain context and not others.” (Aston, Gaudenzi, & Rose, 2017, p.39)

aproximación al documental participativo como respuesta social y política ante las posibilidades que la tecnología ofrece (*Ídem*) y que estaría en la línea del documental colaborativo tradicional.

La práctica colaborativa en la creación documental es, en definitiva, a lo que se refiere Cizek con co-creación. Aunque habría que matizar quiénes son los sujetos de esta colaboración, puesto que podrían ser los de la representación o no.

El cine colaborativo puede aludir a la producción grupal, al cine sin autoría o al cine colectivo, pero siempre con una apertura social que va más allá de la posibilidad de participar en un discurso ya construido (Villaplana Ruiz, 2015). Como resultado, la filosofía de trabajo que aplica en sus producciones está más relacionada con la actitud política de creación documental que con un proceso concreto de creación. Introduce la colaboración con la ciudadanía en la producción de la obra, independientemente del rol concreto que cumplan en el desarrollo de la misma.

Por otro lado, podemos abordar el documental participativo como la introducción del contenido generado por la ciudadanía, adquiriendo esta la capacidad de autorrepresentarse. Algo que estaría más cerca de las prácticas del documental colaborativo relacionado con la alfabetización mediática y el empoderamiento ciudadano. El resultado es una obra con múltiples voces, *polyvocality*, (Green, Bowen et al, 2017). El término ofrece semánticamente una correlación directa entre su significado y las prácticas a las que hace referencia. Describe la existencia de múltiples perspectivas en un mismo texto, la creación de un relato que puede tener sentido y unidad, aunque el contenido abarque múltiples autores en una

misma obra. Lo cual no debemos confundir con el documental de autoría colectiva y las producciones que se conocen con esa denominación.

En el contexto de la creación digital, el medio permite el desarrollo de un espacio de creación compartido e internacional que facilita las prácticas. En los proyectos colaborativos documentales que se desarrollan en espacios físicos, el equipo documental tiene que dotar al colectivo sujeto de la representación de material y conocimientos suficientes para que este pueda ejercer el poder de su representación. Se abren multitud de opciones que facilitan el acceso a los medios.

Una adaptación terminológica de las prácticas de cine colaborativo es la que utiliza Villaplana (2015): cine construido en red. Los casos que utilizamos como ejemplos paradigmáticos de las producciones digitales documentales podrían denominarse de este modo, y más concretamente con los términos “co-construido” y “en red”.

Dada la multiplicidad de prácticas y términos, nuestra intención es plantear una discusión teórica sobre la variedad de modelos que confluyen en las producciones digitales contemporáneas y aclarar el significado que daremos en adelante al término “documental participativo”, el cual utilizaremos.

Aunque ya hemos hecho referencia a ello al comienzo del presente epígrafe, entendemos como documental participativo, en el contexto de creación digital, a aquellos proyectos que se realizan cambiando las lógicas de poder de producción del documental, para lo cual incluye al espectador o al sujeto de la representación (que pueden en ocasiones solaparse) en el proceso de creación del documental, en mayor o menor grado.

Para simplificar y crear un marco de entendimiento sobre este aspecto, hemos establecido tres modelos de documental participativo según los actores que intervienen en dicha participación. Por el momento, mantenemos al margen el modo de dicha participación o la estructura que la posibilita. La intención es crear un cuadro aclarativo sobre la situación del documental participativo y las consideraciones teóricas al respecto en el panorama actual ciñéndonos a esta variable:

- Participación de la audiencia/usuario (prosumidor).
- Participación del sujeto de la representación (auto-representación).
- Participación del documentalista a partir de su inclusión en la representación.

La participación de la audiencia que se ha establecido en los últimos años da lugar a un modo de participación creado a partir de la interactividad y la multimedialidad, que ha permitido a los documentalistas introducir elementos participativos en el relato como foros, chats, blogs, entrevistas, juegos online, y, en definitiva, la asimilación por parte del documental de todo el material generado por el usuario. Esta participación que se da en los *webdocs* tiene lugar en la última fase del documental, en su recepción, para la cual se crea un apartado específico que permite dotar a la producción de cierto carácter participativo. Sin embargo, el espectador no participa de la totalidad de la producción, ni se distribuye el poder de la representación.

Un segundo modo de participación es el que se da entre los actores sociales que forman parte de la representación y el documental. Esta modalidad tiene como objetivo disminuir las diferencias de acceso a la

propia representación audiovisual de los sujetos para desplazarlos hacia su auto-representación. La relación con respecto a la tecnología y la relación de poder llega incluso a invertirse en el momento en el que el realizador cede la cámara y son los propios sujetos los que se auto-representan. Esta participación puede darse en distintos niveles en función de la fase en la que los sujetos participen. Podemos decir que el documental colaborativo sería aquel en que hay mayor grado de participación, ya que se haría desde el origen teniendo en cuenta las ideas del colectivo representado y se trabajaría de forma colaborativa durante todo el proceso o parte del mismo.

Finalmente, la tercera modalidad de participación en el documental es la que describe Nichols (2010, 1997) como modalidad *interactiva*, en sus primeras obras o *participativa*, en las últimas. El autor se refiere a la participación del realizador en la obra, como otro sujeto más de la representación, normalizando la figura del documentalista y su interacción con el resto de sujetos.

Dada la diversidad y complejidad de los modos de participación del documental, nos hacemos una serie de preguntas para completar el cuadro de la situación actual en torno al documental participativo y colaborativo.

¿Podemos entender la participación como un nivel alto de interactividad?

¿Qué significa realmente la asimilación del contenido generado por el usuario?

¿Hay realmente una repartición o inversión del poder de la representación?

¿Cómo influyen las diferentes formas de participación en el documental?

10.2. Primeras experiencias de documental participativo

Las experiencias del documental participativo o colaborativo aparecen mucho antes del desarrollo de la web social. El que se reconoce como el primer audiovisual participativo se realizó entre 1966 y 1969 en la isla de Fogo (Canadá). El documental *Fogo process* (Colin Low, 1967) surgió del grupo *Challenge for change* del National Film Board of Canada (NFBC) en 1965, cuyo objetivo era la producción de documentales sobre la situación de las zonas empobrecidas del país. Las primeras entrevistas fueron proyectadas en público con el fin de buscar la aprobación de los participantes, buscando más su autorización y respaldo que su participación. El debate que surge de estas proyecciones dio pie a que el director ofreciera realizar a los habitantes de la isla sus propias piezas audiovisuales sobre los temas que Fred Earle llevaba tiempo trabajando. A las primeras grabaciones le seguían debates que orientaban y definían las siguientes.

“La experiencia del *Fogo process* supuso el punto de arranque de multitud de prácticas participativas que usaron el vídeo como soporte de expresión” (Villanueva, 2015, p.117). La década de los setenta conllevó una intensa confusión en el mundo de la comunicación internacional por la aparición de grandes conglomerados y medios locales.



Figura 27. Fotograma del film *Children of Fogo Island, The Fogo Island Project, 1967*, Colin Low. Captura tomada de la web del National Film Board of Canada: https://www.nfb.ca/film/children_of_fogo_island/

En esta misma época, a mediados de los 60, Sony comercializó en Estados Unidos el primer dispositivo de grabación de vídeo dirigido al gran mercado, el denominado *Portapak*. El vídeo, como hemos visto en el capítulo 3, se desarrolla en un contexto concreto y su práctica trata principalmente la contrainformación y el activismo político. Como apunta Palacio (2014), Hans Magnus Enzensberger, en sus *Elementos para una teoría de los medios de comunicación*, escribió un fragmento célebre para las prácticas contrainformativas europeas de la década de los 70:

Como se sabe, unos medios como la televisión y el cine en su aspecto actual no están al servicio de la comunicación, sino que más bien la obstaculizan. No permiten ninguna influencia recíproca entre el transmisor y el receptor; desde el punto de vista técnico, reducen el *feedback* al nivel mínimo que permite el sistema. (Palacio, 1974, p.11)⁴³

⁴³ Texto de la edición en español de 1974. Versión original de 1971).

Estos primeros usos del vídeo en Estados Unidos no están bien definidos y se encuentran entre el documentalismo y el videoarte, principalmente con un uso social del medio. La intención principal de los colectivos es utilizar las nuevas herramientas de manera diferente a como se utilizaban hasta el momento los medios. Este uso diferenciador se entiende como la independencia del medio y su apertura a la sociedad.

Las primeras prácticas tienen dos vertientes: el llamado vídeo comunitario, trabajos audiovisuales de agitación política y social, y los trabajos realizados para la emisión televisiva como producción independiente. Palacio (2014, p.102-104) apunta a que la importancia de estas prácticas videográficas estriba en las diferencias que marcan con respecto a las tradiciones hegemónicas del documental. Con ellas se estableció un determinado estilo visual y prácticas comunitarias que crearían nuevas bases para la creación documental.

En la presentación de *Raindance* en la revista *Radical Software* exponen su metodología de trabajo y su concepción del vídeo como herramienta de cambio social:

El vídeo permite a la gente de una comunidad tener el control completo del medio de comunicación. Pueden usar la cámara para verse a ellos mismos o a sus vecinos con un ojo nuevo y más perceptivo, pueden hacer entrevistas y preguntar cuestiones pertinentes, (...) los procesos que estos pasos implican pueden llevar a cambios significativos en la

organización de una comunidad y el vídeo puede convertirse en una importante herramienta. (Henaut & Kline, 1970)⁴⁴

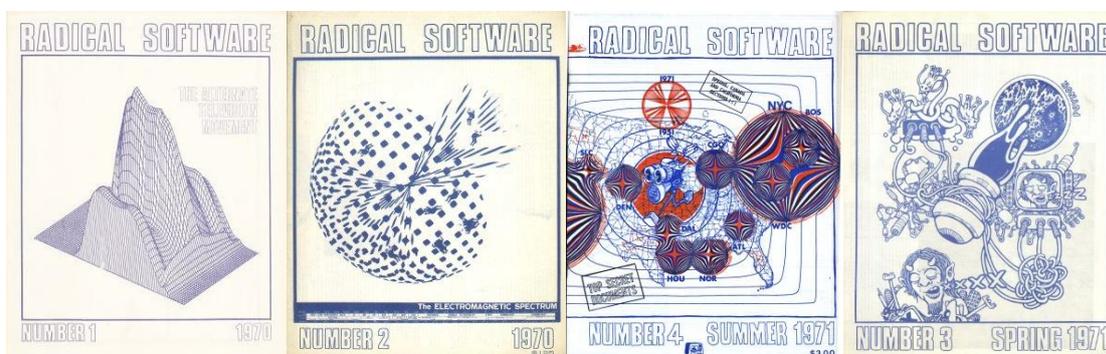


Figura 28. Portadas de los cuatro primeros números de la revista *Radical Software*, creada por el grupo *Raindance*. Imágenes obtenidas de

La participación común de creadores y espectadores era una operación central de estos primeros trabajos videográficos. Por ejemplo, las *Street tapes* o *Cintas de la Calle*, realizadas por grupos de videastas como *Raindance*, *People's Video Theatre* o *Videofreex*, que consistían en

⁴⁴ Traducción propia de la revista *Radical Software* publicada en 1970, sin referencia de página: “Half-inch video allows complete control of the media by the people of a community. They can use the camera to view themselves and their neighborhood with a new and more peceptive eye, they can do interviews and ask the questions more pertinent to them, they can record discussion, they can edit tapes designed to carry a particular message to a particular audience (...) The processes these steps involve can make significant changes in the development of a community organization and video can become an important tool.” (Aston, Gaudenzi, & Rose, 2017, p.39)

grabaciones audiovisuales a modo de documental urbano sobre y con minorías. Estos primeros vídeos fueron desarrollados por el grupo *Raindance*, compuesto por Paul Ryan y Fran Gillette y por Les Levine, ayudante de Nam June Paik. La participación y la interactividad es una cuestión central que abarca todo el proceso, desde la producción hasta la recepción, “pero eso significa que desaparece la experiencia del yo único como fundamento del proceso de creación (como en el modernismo) y estamos más cerca de los procesos de creación fragmentados y múltiples (como en el posmodernismo)” (Palacios, 2014, p.106).

Este autor va a plantear que actualmente la utilización de la interactividad o la creación de un espacio común entre el cineasta y el espectador no atiende más que a nuevas maneras de concebir las obras audiovisuales, sin una utilización política o social de la tecnología. Sin embargo, como veremos a lo largo del presente trabajo, sí encontramos actualmente ejemplos de documentales comprometidos con la sociedad y el activismo. Sí hay una intención de ceder el poder de la representación en pos de la autorrepresentación de los colectivos y no sólo como mero espacio de participación interactivo para captar la atención de la audiencia. Apuntamos precisamente a la utilización de la participación como estrategia para atraer al usuario y, con ella, la concienciación y la movilización social.

Con una base similar de inclusión social en la representación audiovisual se desarrolla en paralelo el cine etnográfico, que busca diferenciarse del estilo descriptivo que tenía el etnológico.

(...) consideraremos como cine de comunicación etnográfica o cine etnográfico documental aquel que pretende representar una cultura de forma holística, a partir de la descripción de los aspectos relevantes de

la vida de un pueblo (...). Por tanto, este tipo de cine tiene objetivos distintos al cine de investigación y al cine de documentación etnológica puramente descriptivo. (Ardèvol, 1996)

Como hemos apuntado en el apartado sobre antropología visual en relación a la evolución del método, dicha evolución se da en este sentido de “participación” e inclusión, tanto del propio investigador en la representación, como de la interacción con los colectivos estudiados. Se producen documentales colaborativos etnográficos que parten de trabajos antropológicos, pero que conforman un nuevo punto de inflexión también en el documental participativo y estimula su desarrollo.

Otro de los impulsos primarios al documental participativo, señala Villanueva (2015), es el *Informe McBride*, que llevó a los realizadores a implicarse en los procesos de generación de vídeos participativos debido a la importancia que otorga el informe a los procesos participativos en los medios de comunicación. “El impulso del *Informe MacBride* animó a miles de realizadores de todo el mundo a implicarse en procesos de generación de vídeos participativos” (Villanueva, 2015, p.118). Un impulso que vendría del reconocimiento de las necesidades de democratización de las industrias culturales y la redistribución del poder.

En España el desarrollo es más tardío que en el resto de Europa dada la situación política. Las primeras prácticas de vídeo comunitario comienzan a desarrollarse a mediados de la década de los setenta.

El primer trabajo de vídeo comunitario en España se realizó en Barcelona, tras la llegada de la democracia. Fue realizado por el colectivo *Video Nou*, posteriormente llamado *Servei de Video Co-munitari* en 1979. La idea del colectivo era rodar, montar y emitir en el momento, “hacer posible la transparencia del proceso completo de producción y, en

paralelo, hacer participar de la creación audiovisual a los usuarios”. (Herrero, 2008) “El medio vídeo ofrece la posibilidad de abolir las divisiones entre productor y consumidor y la posibilidad de respuesta y participación frente a la unidireccionalidad monolítica de la televisión estatal” (Video Nou, 1979, en Palacios, 2014).

Con una metodología de trabajo participativa, desde la inclusión de entrevistas a los protagonistas de los barrios que representaban hasta la discusión del resultado final e incluso la grabación de estas impresiones, realizaron trabajos en paralelo a talleres de formación sobre la utilización del vídeo. Algunos ejemplos de sus trabajos son *Vaga de benzineres* (1977) sobre la huelga de gasolineras en Barcelona, *Manifestació de bicicletes* (1977) o *Video Comunitari: Canyelles i Feedback* (1977), entre otros.

Las primeras experiencias del documental colaborativo están unidas a la evolución de la etnografía visual, principalmente audiovisual, y la introducción de la interactividad entre el investigador y el colectivo investigado, así como los cambios en la aproximación académica y el posicionamiento sobre la utilización del vídeo en etnografía.

Por una parte, la apertura a la participación del documental etnográfico hace que se desarrolle un tipo de documental que admite la participación de los representados, desarrollo motivado a su vez por los avances tecnológicos. Estos avances, como la aparición del vídeo como protagonista, hacen que se desarrolle en paralelo el vídeo como forma alternativa de representación audiovisual, y que estas *miradas alternativas* se basen precisamente en la representación de colectivos minoritarios dando cabida a su autorrepresentación como forma de *empoderamiento*.

A partir de estas primeras experiencias, el documental participativo o colaborativo se desarrolla de diferentes maneras y adopta nuevas estéticas y procesos de representación, provenientes de las prácticas anteriormente descritas de la etnografía y el vídeo. Con la digitalización y las posibilidades que un medio interactivo como internet permite, el documental participativo adquiere diferentes dimensiones que son aprovechadas para los fines sociales y de representación de las primeras prácticas audiovisuales colaborativas.

10.3. Modelos de documental participativo según el sujeto de la participación

Del mismo modo que ocurre con la interactividad y el “documental interactivo”, no existe un modelo acordado que reúna de forma clara y precisa las características de lo que se entiende por documental participativo. Diferentes autores dan su versión de lo que sería este modelo y las características que debería tener. Superada la discusión terminológica, hacemos un repaso breve por los modelos que hemos identificado de documental participativo. Aunque corresponden a distintos contextos mediáticos, vemos cómo se ha adaptado a las características tecnológicas del momento. En base a la variable que hemos elegido (sujeto de la participación) organizamos los autores y sus modelos de documental participativo.

Los tres actores principales del proceso documental sufren cambios en sus roles y en su relación con la obra y, en función de su participación con la obra, establecemos las modalidades del documental participativo.

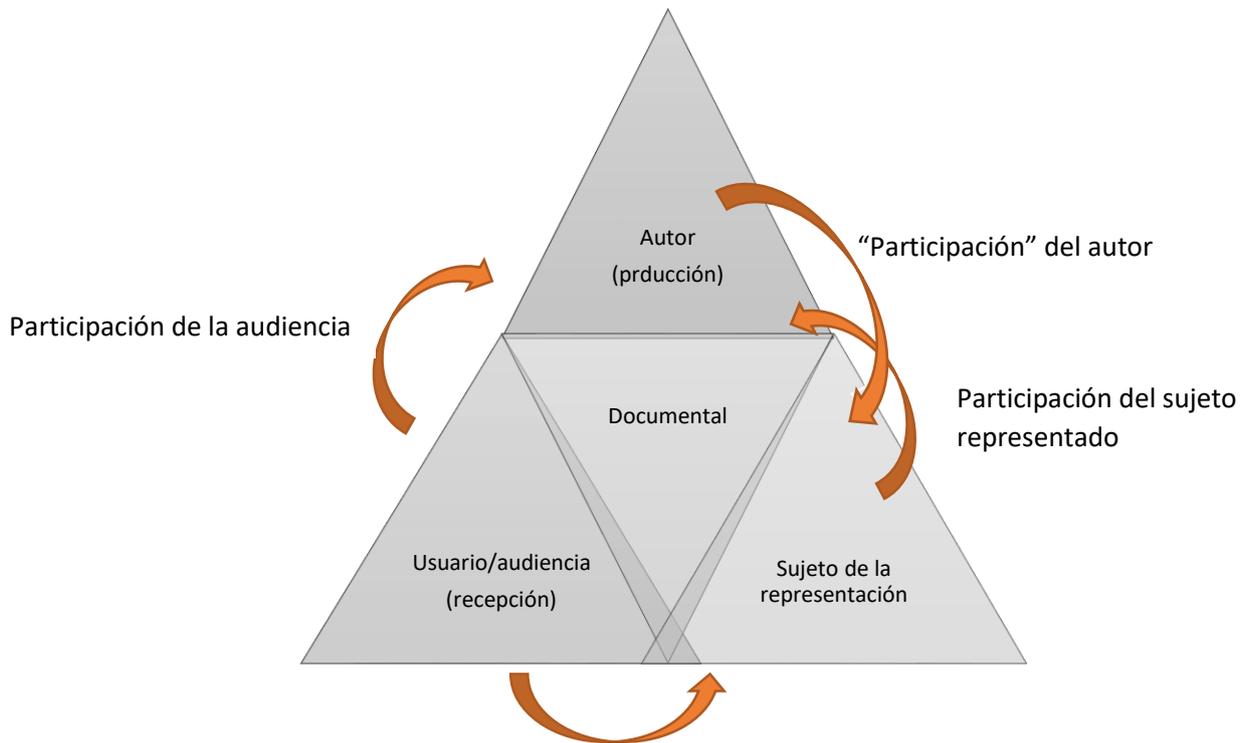


Figura 29. Esquema sobre los sujetos de la representación y la participación en el documental. Elaboración propia.

La relación entre el autor, el sujeto de la representación y el usuario varían en función de su participación, y sus roles se difuminan e intercambian. Un alto grado de participación de la audiencia en el proceso de producción les hace co-autores del documental, diluyendo así la noción clásica de autoría. Los receptores pasan a ser usuarios a partir de la interactividad y, a partir de la participación, pasan a ser prosumidores o co-autores. Con la participación de los sujetos representados llega a crearse una autorrepresentación colaborativa en lugar de una representación dirigida por el documentalista. De igual manera se invierten los roles con la integración del documentalista en la representación, quien pasa a ser parte de los sujetos de esta, convirtiendo al documental no sólo en representación, sino en cierta

autorrepresentación del propio autor. La participación provoca diferentes relaciones entre los roles de los actantes y su relación con la obra, dando lugar a diferentes modelos. Los que proponemos se basan en la relación del actante y la obra, para posteriormente desarrollar las posibilidades de cada modelo y sus procesos de creación.

Tabla 7. Resumen: modos de participación

Sujeto de la participación	Autor/a	Modelo
Participación de la audiencia/usuario	Gaudenzi	<i>Participatory Mode</i>
	Gifreu	Modelo de <i>Interactividad Generativa</i>
	Galloway et al.	<i>Expansive Mode</i>
	Nash	<i>Collaborative Webdoc</i>
Participación del sujeto de la representación	Rouch	-
Participación del documentalista	Nichols	<i>Modo participativo, Modo interactivo</i>
	Rouch	-

10.3.1. La inclusión del documentalista en la representación como modelo del documental participativo: Bill Nichols.

Como hemos mencionado en referencia al documental interactivo, Nichols cambió la denominación del modo *interactivo* del documental, en su obra de 1991 al modo *participativo* en su obra de 2001 a partir de la aparición de formatos nativos digitales.

Tanto en la primera como en la segunda obra de este autor, el modo participativo describe la intervención del director y no la de la audiencia. Es evidente la participación del realizador en un documental, en el sentido de tomar parte del poder en la representación. Nichols (2010) describe el modelo participativo como un documental en que aparecen las interacciones entre el cineasta y los sujetos.

Aquí el cineasta interactúa con los sujetos en lugar de observarlos discretamente. Las preguntas se convierten en entrevistas o conversaciones. La participación se convierte en un patrón de colaboraciones o confrontación. (...) Las interacciones del cineasta nos dan una ventana distinta por la que mirar una parte concreta de nuestro mundo. (Nichols, 2010, p.179-180)⁴⁵

El autor incluye también al espectador en su modelo participativo, pasando por la superficie y sin profundizar demasiado en el asunto. Incluye al espectador como participante a partir de los documentales y las instalaciones que permiten la interacción del espectador. Explica incluso que el “énfasis participativo se desplaza de la interacción entre cineasta y sujeto hacia la existente entre el espectador y la obra”. Sin embargo, se refiere únicamente a la participación como interacción, a partir de las posibilidades interactiva que los formatos digitales permiten sobre la toma de decisiones en cuanto a la recepción.

⁴⁵ Traducción propia de Nichols, (2010:179-180): Here the filmmaker does interact with his or her subjects rather than unobtrusively observe them. Questions grow into interviews or conversations; involvement grows into a pattern of collaboration or confrontation. (...) the filmmaker’s interactions give us a distinctive window onto a particular portion of our world.

La cuestión principal que se aborda realmente en el modo participativo según Nichols (2010) es la inclusión del realizador en la representación. La relación del documentalista con su obra cambia principalmente a partir de la década de los años cincuenta, de la mano del documental antropológico. El investigador entra en el campo y participa de la vida de los otros, obteniendo experiencias y sensaciones. Al igual que en el trabajo del documentalista, que no persigue fines científicos, se da una compleja negociación entre compromiso, integración y separación con respecto a lo representado.

El documental participativo en este contexto muestra cómo el cineasta se implica en la historia, deja ver un encuentro o una confrontación del cineasta con el tema que aborda en primera persona o con el colectivo que se representa. El autor ejemplifica este modelo con documentales como *Nobody's Business* (Alan Berliner 1996), sobre el padre del cineasta, o *Tarnation* (Jonathan Caouette, 2003), sobre el intento del cineasta por entender la enfermedad de su madre. Son ejemplos de documentales con un marcado carácter personal, que se caracterizan por el alto grado de subjetividad y que han sido denominados por otros autores como documentales diarios, documentales subjetivos o autobiográficos. El documental por excelencia, referente de este modelo de participación, y del documental participativo en general, es *Chronique d'un été* (1961), de Jean Rouch y Edgar Morin, con el que comienza la inclusión del documentalista, la participación de los sujetos de la representación e, incluso, la interactividad con la audiencia a partir del comentario o la reflexión directa.

En cualquier caso, el autor hace referencia a una participación de la representación en la que se incluye el documentalista a sí mismo. Es el documentalista quien decide abandonar la observación distante para

interactuar con lo representado y mostrar su relación, su modo de actuar e incluso su propia imagen. En esta “participación” el poder no cambia de manos ni se reparte, sigue siendo el documentalista quien tiene el poder de la representación y quien decide qué y cómo filmar.

La entrevista se presenta como una de las formas más comunes de relación entre el cineasta y los sujetos de la representación, como una forma de encuentro social más estructurada que la conversación ordinaria pero menos protocolaria que un interrogatorio institucional. Con esta fórmula tan utilizada por el periodismo y, por esto mismo, estandarte del estilo del documental llamado *televisivo* o *periodístico*, la voz del cineasta o periodista aparece entrelazada con el resto de voces que conforman el documental, apoyado generalmente por imágenes-recursos relacionadas con las argumentaciones.

Dejando a un lado la leve mención a la participación del espectador, Nichols dedica su modelo participativo a la inclusión del cineasta en la representación y cómo participa de la misma, para lo cual la entrevista es una fórmula idónea. La dinámica de la entrevista se basa en el control del periodista sobre el entrevistado, ya que es el entrevistador quien decide qué preguntar y a quién. No hay una relación de igualdad como podría darse en una conversación ordinaria y los entrevistados no tienen libertad para opinar sobre cualquier asunto, sino que tienen que ceñirse a las preguntas que se les hacen.

Las entrevistas, por el simple hecho de hacerse, no suponen dar mayor voz a los colectivos representados, dada la superioridad del entrevistador sobre el entrevistado. Con esto tampoco pretendemos decir que cualquier documental en el que se utilice la entrevista como fórmula base sea un documental participativo en términos del autor. En función de cuál sea el

objetivo de la entrevista se obtendrán unos resultados u otros, ya que pueden realizarse con la intención de conseguir cierta información directamente de los sujetos, con la intención de dar “voz” a los colectivos que representen o con la intención de provocar y enfrentar al entrevistado.

En algunos casos, la entrevista simplemente ha derivado en una fórmula recurrente de hacer un documental a partir de las declaraciones de los entrevistados y de imágenes-recursos con las que cubrir la imagen para amenizar el producto, que nada tiene que ver con una intención inclusiva ni del propio documentalista, ni de los sujetos representados.

10.3.2. Jean Rouch: de la intervención del documentalista a la participación del sujeto representado.

Las transformaciones de Jean Rouch en la antropología visual supusieron un cambio en los roles investigador/sujeto investigado al introducir la participación activa en el proceso de filmación. El párrafo final de su conocido texto *The Camera and Man* (1973) resume perfectamente sus intenciones y su visión de futuro en cuanto a la participación en el documental:

¿Y mañana?... Mañana será el tiempo de vídeo en color completamente portátil, edición de vídeo y reproducción instantánea ("feedback instantáneo"). Es decir, el tiempo del sueño común de Vertov y Flaherty, de un cine-ojo-oído mecánico y de una cámara que pueda ser tan

participativa que pasará automáticamente a manos de quienes hasta ahora siempre han estado delante de la lente. (Rouch, 2009) ⁴⁶

Como apunta Nichols (1991), la participación del documentalista y su interacción directa con los sujetos que se representan surgen de la disponibilidad que permite el equipo, más ligero y fácil de transportar. Con la obra *Chronique d'un été*, de Jean Rouch y Edgar Morin comienza el *cinema vérité* y la interacción del documentalista. Además de la importancia de la inclusión del realizador y las posibilidades de que se le viera y oyera como a cualquier otro protagonista del audiovisual, Rouch introduce también la participación de los sujetos representados en su trabajo.

No se trata únicamente de las posibilidades que las tecnologías permitieron, sino de la intención de hacer partícipe a los sujetos y tener en cuenta su visión. La innovación que se propone resultó revolucionaria en el plano profesional puesto que supone una pérdida del poder por parte del cineasta que viene del esfuerzo por ver si los sujetos del

⁴⁶ Traducción propia de *The Camera and Man*, obtenido de la web oficial Tributo a Jean Rouch, <http://der.org/jean-rouch/content/index.php>. Cita original: "Tomorrow will be the time of completely portable color video, video editing, and instant replay ("instant feedback"). Which is to say, the time of the joint dream of Vertov and Flaherty, of a mechanical cine-eye-ear and of a camera that can so totally participate that it will automatically pass into the hands of those who, until now, have always been in front of the lens. At that point, anthropologists will no longer control the monopoly on observation; their culture and they themselves will be observed and recorded. And it is in that way that ethnographic film will help us to "share" antropology.

documental se reconocen en los roles en los que aparecen (Morin, 1960 en Rouch, 2003, p.229)

De acuerdo con Sucari (2017), el documental participativo incluiría en este proceso de participación a los tres actantes de la representación: producción (documentalista/autor), protagonistas y usuario. La figura de los protagonistas, objetos de la representación, parece quedar relegada en los estudios contemporáneos y en los análisis sobre el documental, centrados en los últimos años en el papel del usuario.

El análisis del documental en general ha puesto el foco en las opciones que remarcan el carácter poético, ensayístico o descriptivo del equipo de producción (el autor), o de las modalidades técnicas de acción propuestas al usuario que potencian nuevas narrativas a través del paradigma de la elección múltiple, dejando de lado, de manera harto curiosa, al propio sujeto del documental, su protagonista, que es a la vez el objeto de ser del documental. (Sucari, 2017, p.81)

Este modelo de documental participativo se llamado también documental colaborativo, debido a la intención de ceder el poder de la representación a los miembros de la comunidad representada, o hacerlos parte de la toma de decisiones al respecto. Es una visión social y activa del documental o el vídeo que, a través del empoderamiento de la comunidad o el colectivo al que se represente, permiten la transformación y la intervención social a través de un proceso participativo (Pink, 2006b).

10.3.3. El espectador como participante y *The living documentary* (Gaudenzi, 2013).

La visión de Gaudenzi del modo participativo del documental también tiene una estrecha relación con la interactividad, pero no entendida de la

misma forma en la que lo hizo Nichols. En este caso, la participación se basa en la relación entre la audiencia y la obra. La autora se refiere con “participativo” a una forma específica de interacción del usuario, quien influye de un modo u otro en el proceso de producción del documental.

La aceptación de la lógica colaborativa de la web social ha llevado a que los documentalistas involucren al público en la producción documental, campo que había sido hasta entonces un “jardín amurallado” según la autora. Como hemos visto anteriormente, esto no es del todo así puesto que sí hubo experiencias colaborativas y participativas anteriores al desarrollo de la web social, desarrolladas igualmente al hilo de los avances tecnológicos del momento.

La famosa figura del *prosumidor* se convierte en el elemento clave del modelo participativo y los medios colaborativos, permitiendo la entrada directa del contenido generado por el usuario de una manera fácil y accesible.

Dependiendo del tipo de colaboración requerida, esta participación adquiere diferentes formas. Estas formas varían en función del tipo de colaboración (*crowdsourcing* de material o contenido, aportación de ideas, demanda de imágenes, traducción de subtítulos, etc.), la naturaleza de la persona a la que se invita (los protagonistas del documental o los usuarios) y la fase en la que incluye esta participación (pre-producción, producción o post-producción). Por este motivo, la autora no define un documental tipo o estándar participativo, sino que depende de las lógicas de producción y los niveles de participación con los que se desarrolla el documental.

El documental final puede ser un documental lineal / performance - creado a través de la colaboración del usuario, pero orquestado por un

autor (...) un webdocumental interactivo que integra comentarios y debate (...) un dispositivo interactivo que está cerrado a la audiencia pero que se crea involucrando activamente al sujeto al que retrata (...), un documental que integra el contenido generado por el usuario (UGC) mientras se mueve por el espacio físico (...) o una base de datos abierta alimentada por el contenido del usuario (...). (Gaudenzi, 2013, p.177) ⁴⁷

Esta breve cita recoge los principales ejemplos de formas en las que el usuario puede incluirse en el documental en las diferentes fases de producción y de diversos modos, dando lugar a infinitas formas documentales finales con diferentes grados y formas de participación. Por ello, argumenta que las posibilidades de hibridación son numerosas, así como las formas resultantes.

Para ella, la participación es un modo específico de interacción. Todos los documentales interactivos son interactivos, pero no participativos, pues la participación depende del nivel de interacción. La participación es entonces un modo de acción del usuario que viene de la cultura

⁴⁷ Traducción propia y resumida de Gaudenzi (2013): The final documentary can be a linear documentary/performance – created through user collaboration but orchestrated by an author (*overheated Symphony*, *RiP: a Remix Manifesto*, *Life in a Day*, *The Johnny Cash Project*, etc), an interactive Web documentary that leads to comments and debate (*Prison Valley*, *Miami/Havana*, etc), an interactive artefact that is closed to its audience but that actively involves the subjects that it portrays (*Out my Window*, *The Waiting Room*, *GDP: Measuring the human side of the Canadian economic crisis*), a locative documentary that gathers User Generated Content (UGC) while moving in physical space (*Rider Spoke*, *The Emotion Map*) or an open database fed by user content (*6 Billion Others*, *Participate*, *One Day on Earth Interactive Gallery*, *Mapping Main Street*). (Gaudenzi, 2013, p.177)

participativa y que es más específico que el significado de “tomar parte en algo”. El hecho de tomar parte se asume en todos los documentales interactivos, pero sería el *cómo* y el *cuándo* los que marcan la diferencia. Gaudenzi (2013) apunta a la multitud de usos del término *participación*, así como las formas de esta participación en la cultura digital:

...yo propongo salir de la terminología mediática sobre la participación y considerar la colaboración en los documentales interactivos a partir del impacto que tiene en la producción de la obra: quiénes son invitados a colaborar, qué se les permite hacer y cuándo tiene lugar la colaboración.⁴⁸ (Gaudenzi, 2013, p.210)

Esta autora compara el documental interactivo, en el que basa su trabajo, con un sistema vivo que evoluciona en función de las influencias externas. Esta especie de documental *autopoiético* (Gifreu, 2013), sería una versión ideal del documental interactivo y participativo, que se mantiene con vida debido a la interacción o participación del usuario (en función del nivel de interactividad, según la autora), y que representa diferentes representaciones. En concreto, el modo participativo necesita un grado de interacción alto para construir al propio documental.

⁴⁸ Traducción propia. “I propose to step out of participative media terminology and consider collaboration in interactive documentaries by questioning its impact on the production of the artefact: who is invited to collaborate, what are they allowed to do and when does this collaboration happen?” (Gaudenzi, 2013:10).

10.4. Documental co-construido en red como documental digital participativo

10.4.1. Propuesta propia: niveles de participación del usuario y el sujeto de la representación

El documental ha dado un salto con la introducción de tecnologías digitales y la implementación del i-doc como formato característico de estas producciones también ha llevado al desarrollo de las posibilidades de la participación en el documental. La participación y la interactividad pasan de ser elementos complementarios a tener una relación de dependencia. Esta argumentación se sostiene en que la interactividad es una característica del medio digital y, por lo tanto, la encontramos en mayor o menor grado en todos los *webdos* o *i-docs*. El documental participativo a nivel general no tiene porqué incluir la interactividad del medio, pero sí cuando hablamos de los documentales participativos digitales. Por lo tanto, todos los documentales participativos que se crean en plataformas digitales son también interactivos. Como decía, esta relación va más allá de la complementariedad debido a que la estructura que permite la participación se basa en la interactividad del medio.

Es posible crear una plataforma web con una estructura que incluya al usuario y a su producción, dando como resultado documentales con altos niveles de participación y la creación de espacios comunes, inexistentes de esta forma hasta el momento. Por lo tanto, el desarrollo de estos proyectos puede considerarse un punto de inflexión en la historia del documental y, concretamente, en la del documental participativo.

Partiendo de las posibilidades que permite la tecnología, los documentalistas han tenido la capacidad de dar forma a proyectos de no

ficción que incluyan en la narración y en la representación al usuario, con sentido y de forma armónica con respecto al conjunto documental. Así, encontramos proyectos como los desarrollados a continuación, que se basan en su totalidad en el contenido que crea el usuario y que, a su vez, se autorrepresenta.

Los dos niveles de participación a los que aludimos se han desarrollado debido al avance tecnológico y a la adaptación de los documentalistas a las características del medio, puestas al servicio de la creación documental. La accesibilidad del medio, la difusión, la combinación de soportes y plataformas, la unión con las redes sociales, la capacidad estructural de incluir el contenido del usuario o la simplicidad de la navegación son algunas de las causas de la evolución del documental participativo.

Como hemos mencionado en los primeros epígrafes de este apartado, también hay niveles de participación del usuario que definen las múltiples formas del documental participativo que mencionaba Gaudenzi. Aunque ella une la interactividad y la participación como niveles de participación, nosotros hemos marcado una diferencia entre ambas cualidades. Siguiendo esta diferenciación vamos a delimitar dos niveles de participación en el documental teniendo en cuenta al usuario y al sujeto de la representación. Consideramos externa la participación del documentalista, puesto que conforma un modo distinto de participación. En ese caso el sujeto que tradicionalmente produce la representación, pasaría a formar parte de lo representado. El caso de mayor participación de este tipo sería el documental autobiográfico, que se convertiría directamente en sujeto de la representación (auto-representación).

Dada esta diferencia en cuanto al actante que participa y las características de la misma, vamos a desarrollar los niveles de la participación del usuario/espectador y del sujeto de la representación. Con estas formas de participación hacemos referencia a aquellos documentales que incluyen el contenido generado por el usuario, aunque no conforman la base del documental, y del documental con mayor nivel de participación. Cerramos aún más las características de la participación, ya que nos centramos en documentales contemporáneos digitales.

Como resultado de los análisis, las lecturas realizadas y los trabajos de campo realizados, proponemos dos formas generales de participación del usuario en el documental. Para ello mantenemos nuestra postura sobre la participación como estrategia narrativa de inclusión del usuario basada sobre la cualidad interactiva del medio digital, pero separada de esta como cualidad independiente:

Participación secundaria

El documental se produce en parte con contenido de los usuarios. En el momento de la difusión del mismo puede estar cerrado a la participación o puede mantenerse abierto durante un breve periodo de tiempo. Un ejemplo de esta forma de participación la encontramos en el documental *Dada-Data.net* (David Dufresne y Anita Hugi, 2016).

La estructura del documental admite la participación del usuario incluyendo diverso tipo de contenido generado por el mismo. Este contenido necesita, además, un proceso de creación por parte del usuario. Es decir, no solicita la participación con comentarios o *feedback*, sino que se nutre de sus creaciones. El documental propone una serie de actividades a los espectadores en los que les solicita crear collages o

fotomontajes y subirlas a *Instagram*, o “twitear” textos con un *hashtag* determinado que posteriormente permitiría a los productores identificar el contenido. En este caso, los directores del documental realizan una aplicación de la performance de poesía simultánea dadaísta en el contexto digital. Se crea un poema digital que se compone del contenido generado por el usuario en *Twitter* y que es leído por una voz robótica. Esta actividad es el apartado del documental denominado *Dada Tweetpoésie*.



Figura 30. Captura tomada del documental Dada.Data.net que muestra un ejemplo de participación secundaria con un espacio participativo y su llamada a la participación.

Las actividades participativas que forman parte del documental, aunque no son la totalidad del mismo, estuvieron abiertas durante un periodo de tiempo de cinco semanas. Su cierre implica que no tiene el funcionamiento del “Open documentary” y que no es un documental vivo que asimila constantemente el contenido del usuario y que se forma en base a este. Sin embargo, aunque actualmente el usuario no pueda

participar en la representación, el documental asimiló el contenido y desarrolló varios espacios comunes de creación. Todo el contenido y las obras colaborativas generadas a partir del mismo son una parte importante del proyecto final.

Otro ejemplo de este mismo documental que merece la pena resaltar es la actividad *Dada-Rady made connecté*. La característica que la diferencia de las anteriores es que se realiza en el plano físico. Es una actividad que se organizó en el emblemático Cabaret Voltaire (Zurich) en la que la organización utilizó tres imprentas 3D para crear, durante el periodo de un mes, un objeto dadaísta al día. Esta actividad estaba abierta al público, los objetos eran sorteados y todo fue grabado y transmitido en directo con un chat paralelo que permitía participar de forma instantánea y a distancia bajo seudónimo.

Si tenemos en cuenta las estructuras que se han desarrollado en el documental para “abrirlo” al usuario y la asimilación del contenido externo es evidente que es un documental participativo. Sin embargo, es una participación con límites tanto temporales como de contenido que hacen que la participación no sea total; por lo que lo incluimos como un ejemplo de la participación secundaria.

Participación primaria

En esta forma de participación se pueden unir la participación del sujeto representado y la participación de la audiencia. Hemos realizado esta diferenciación en cuanto al nivel de participación que podríamos resumir del siguiente modo: documental participativo y documental con participación.

Al documental participativo lo podemos identificar con una participación primaria en el sentido de que la participación adquiere un papel protagonista en cuanto a la creación documental. Es decir, es un documental que se crea en su totalidad con la participación del usuario. Llamarlo documental participativo podría excluir otras formas de documental que incluyen participación y que, en mayor o menor grado, también podrían ser considerados participativos. Estos son los que hemos identificado como documentales con un modo de participación *secundaria*, y que podríamos definir como *documentales con participación*, más que participativos. Sin embargo, estamos ante grados y modos tan dispares que resultaría poco riguroso realizar una clasificación que tipifique exactamente cada modo. Por ello, decidimos únicamente hacer referencia a dos niveles de participación.

En los ejemplos de documentales con un nivel de participación secundaria no se da la repartición del poder de la representación o la co-creación en términos totales. La producción del documental tiene la autoría del mismo, la toma de decisiones y, en definitiva, es quien construye el discurso. Dentro del documental se habilita un espacio compartido limitado en tiempo y delimitado en espacio y contenido, para que el usuario participe.

Nos referimos a aquellos proyectos en los que los sujetos representados es la propia audiencia, convertida en sujetos de la representación a través de su participación. Podríamos apuntar a que es la forma de participación en red de mayor nivel, puesto que el documental se produce en directo y se nutre de dicha participación de forma continuada. Son proyectos en los que podemos ver la máxima expresión de un documental digital participativo y las posibilidades que ofrece el medio.

Estos proyectos podrían entrar en la categoría de *Documental Vivo* de Gaudenzi, aunque no todos ellos entrarían en esta categoría de participación de mayor nivel. Un documental puede permanecer “vivo” si uno de sus apartados permanece abierto a la participación. Por ejemplo, el documental mencionado anteriormente *Las Sinsombrero*, mantuvo abierto el apartado de participación durante un tiempo. Mientras se mantuvo abierto podríamos calificarlo de “vivo” y, sin embargo, al no ser la participación la base del documental entraría en la categoría de *participación secundaria*.

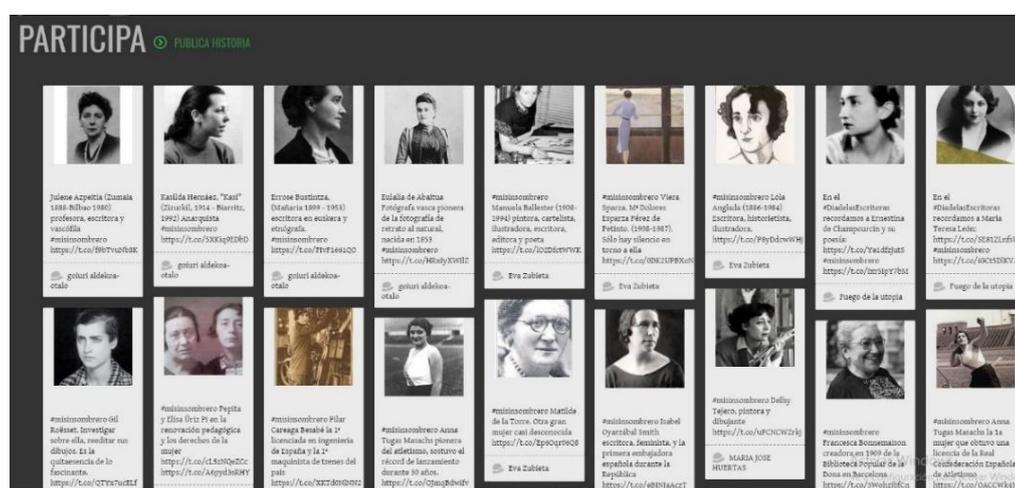


Figura 31. Captura tomada de Las Sinsombrero que muestra un ejemplo de espacio participativo, aunque con participación del tipo que hemos denominado secundaria.

Los proyectos a los que hacemos referencia se basan en su totalidad en la participación. Las fases tradicionales de una producción documental se difuminan, y se solapan producción y recepción. A diferencia del documental colaborativo de Rouch en el que el director cede poder de representación durante la producción, la creación de estos proyectos tiene lugar una vez que se ha publicado en la red.

La evolución del documental audiovisual: de los formatos interactivos a las experiencias inmersivas

Incluimos a continuación dos ejemplos paradigmáticos de documentales con este nivel de participación y desarrollamos con ellos sus características. Los documentales elegidos son *Question Bridge* y *Proyecto Quipu* que son además utilizados como ejemplos representativos de los modos de hacer documental participativo por otros autores referentes. (Mandy Rose, 2017; Green, Bowen, Hook, & Wright, 2017). Además de estos, hay otras producciones importantes con un nivel similar y características de participación mencionadas anteriormente.

La obra puede consultarse desde la web a modo de i-doc y se realizan exhibiciones físicas como instalación artística en museos de todo el mundo. El contenido une la filmación profesional a testimonios con contenido subido directamente a la web por los ciudadanos y con *films* a modo de piezas editadas con los testimonios de una misma temática. Comenzó con la filmación de 6000 entrevistas en 84 países por una veintena de directores que buscaron a los *otros*. Posteriormente el proyecto se abre a la participación ciudadana creando así una comunidad en red.

Otros ejemplos, aunque no exactamente con las mismas características, son el proyecto *Remapping Europe* (Doc Next Network, 2013) que se realizó en Varsovia, Estambul, Londres y Sevilla y *Gaza Sderot - Life in spite of everything* (Susanna Lotz, Joël Ronez y Alex Szalat, 2008). Son documentales colaborativos, pero con diferentes niveles de apropiación del poder de la representación.

En la producción española se han producido documentales colaborativos o participativos con formato tradicional. El documental *A través del Carmel* (Claudio Zulian, 2007) es una videoinstalación y un

documental colaborativo que trabaja con los vecinos del barrio del Carmel de Barcelona para dar forma en común a la obra audiovisual. Los vecinos forman parte del proceso de producción del documental, dándose el reparto del poder de la representación para decidir cómo ser representados. Más cercanos a los proyectos digitales encontramos a los documentales *Dormíamos, despertamos* (Twiggy Hirota, Alfonso Domingo, Andrés Linares y Daniel Quiñones, 2012) y *100 Miradas* (Marcos Borregón, 2012), ambos creados con contenido obtenido por los ciudadanos y filmación colaborativa. En el caso de *Dormíamos, despertamos*, en el documental sobre el 15 M que firman 4 directores, se utilizan vídeos grabados por ciudadanos anónimos que formaron parte del movimiento. *100 miradas*, por el contrario, no utiliza material ya creado por los usuarios, sino que impartieron talleres para ofrecer a los vecinos material y formación para que ellos crearan su propia película. El resultado, a diferencia de los documentales que analizamos, es una multiplicidad de piezas con poca conexión entre sí.

10.4.2. Documental *Proyecto Quipu* como ejemplo de participación primaria

El *Proyecto Quipu* (2013 - actualidad) es una base de datos documental e interactiva que reúne testimonios en audio. El proyecto nace con un fuerte carácter activista que busca dar visibilidad a la causa que representa. Su formato es el de un *webdoc* en el que los participantes generan el contenido. Los espectadores exploran la plataforma y deciden hasta qué nivel implicarse.

El documental reúne testimonios sobre las personas perjudicadas por la implementación del *Programa de Salud Reproductiva y Planificación Familiar*, que esterilizó a miles de personas durante la década de los 90

en Perú. Registra la historia de las afectadas y las muestra utilizando el diseño del sistema Quipu, un sistema inca de contabilidad y registro a partir de cuerdas y nudos.

Según la página del documental, el objetivo del *Proyecto Quipu* es iluminar los hechos sobre el caso de las esterilizaciones a través de la creación de un archivo de memoria colectiva. “Nuestra intención es ayudar a que estas historias nunca sean olvidadas y a que estos abusos no se vuelvan a repetir.” (Proyecto Quipu, 2017).

Como explican desde la web oficial, hay grupos organizados de afectados que desde el año 2000 buscan que se conozca el caso de las esterilizaciones. Parte del problema que tienen estos colectivos es que las personas afectadas viven en regiones remotas y sin acceso a internet, con poca educación y con un bajo nivel de español (la primera lengua de muchos de ellos es el quechua). Todo ello dificulta la organización y las campañas de visibilización.

“Hubiera sido fácil hacer un documental tradicional sobre el caso. Pero queríamos conseguir algo más significativo - algo que pudiera beneficiar activamente la campaña por la justicia” (Proyecto Quipu, 2017). Esta explicación de la intención de los productores del documental resume la necesidad de muchos documentalistas de salir del documental tradicional para conseguir mayor efecto social.

En definitiva, es un documental participativo y activista. La web funciona como una base de datos en audio con las historias de las víctimas. Desde 2017 cuentan también con un corto documental

audiovisual de 21 minutos.⁴⁹ Este corto documental audiovisual se crea de forma posterior e independiente a la web. Trata sobre el propio proyecto y utiliza algunos de los testimonios que integran el documental web. En él se utilizan imágenes de archivo sobre las declaraciones del gobierno y se narra el activismo que han llevado a cabo varios colectivos de mujeres concienciados con el problema de las esterilizaciones.

Dinámica de participación y acceso en el Proyecto Quipu

El sujeto de la representación es quien adquiere el poder de su representación. La participación forma parte intrínseca de la producción de la obra y ambas fases se solapan. Es un ejemplo paradigmático de la *participación primaria* porque el contenido que generan, tanto el sujeto de la representación como los usuarios externos a la temática conforman la base del documental. El resultado aúna un proyecto activista de co-representación con una experiencia interactiva e inclusiva para el usuario.

Habilitan una línea de teléfono y una web para que los afectados cuenten su historia en sus propias palabras y les den a sus testimonios visibilidad internacional. “La historia emerge mientras el archivo de testimonios y respuestas crece” (Proyecto Quipu, 2017).

⁴⁹ Hemos tomado la decisión de no incluir esta obra audiovisual en el análisis, puesto que no forma parte del documental web. Si el corto apareciera integrado en el mismo como un apartado más, sí podríamos incluirlo en el análisis, pero no es el caso. El corto documental trata sobre el propio proyecto documental, y tendríamos que analizarlo como elemento independiente de este. Puede consultar en la siguiente dirección web: <https://www.youtube.com/watch?v=P-cREVT5Jr0>

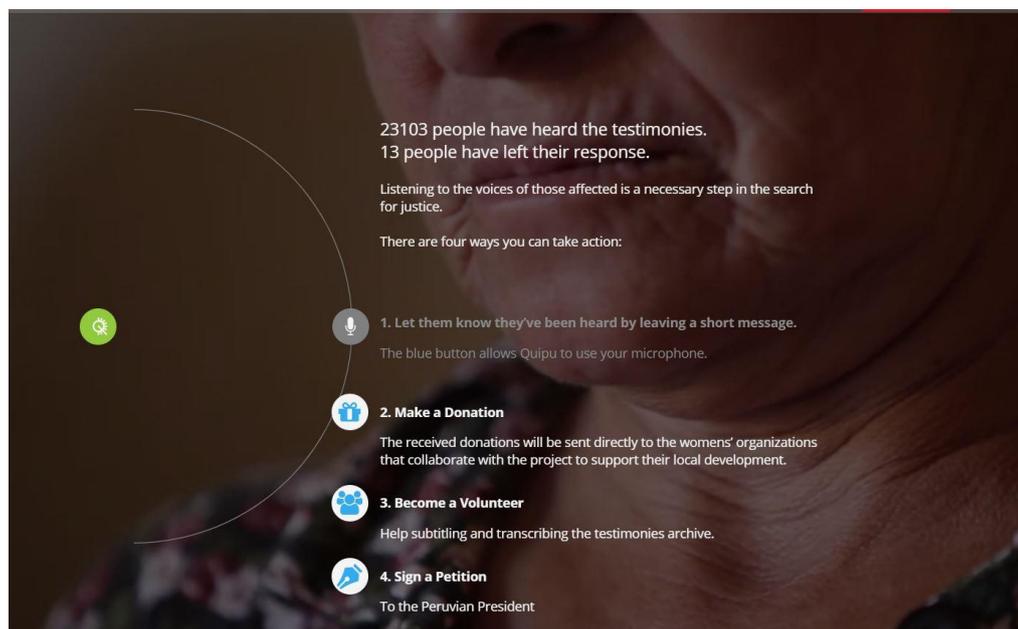


Figura 32. Captura tomada del documental Proyecto Quipu en la que vemos el proceso de participación y el llamamiento a la acción para colaborar con su labor social.

El llamamiento a la participación se realiza desde la web del proyecto y a través de las redes sociales. En su página de *Facebook* informan de que los usuarios tienen hasta el 12 de septiembre para participar del siguiente modo:

“Tienes hasta el 12 de septiembre para dejar tu testimonio o mensaje de apoyo. Para hacerlo hay dos opciones gratuitas:

Llamando gratis al 0800 71011

Ingresa a nuestra página www.proyectoquipu.com, presiona el botón rojo "TOMA ACCIÓN" y al darle click al icono del micrófono podrás dejar tu mensaje!"

La evolución del documental audiovisual: de los formatos interactivos a las experiencias inmersivas

El documental utiliza el lenguaje audiovisual, aunque no cinematográfico o periodístico. La pieza se basa en testimonios sonoros y un gráfico interactivo que se completa con fotografías y fragmentos de algunas de las personas que dejaron sus testimonios. Los directores han construido una plataforma que recoge los testimonios, los agrupa y los clasifica en diferentes etiquetas para favorecer la comprensión del receptor. En una primera clasificación se diferencian los testimonios de las mujeres que cuentan su historia de las respuestas que los espectadores envían como apoyo. Posteriormente los testimonios son etiquetados con un código de colores las diferentes temáticas que aparecen en los testimonios y también separan los testimonios de las mujeres víctimas de las respuestas que envían los espectadores.

El proyecto documental se actualiza y completa según la participación que recibe. La línea telefónica habilitada para la participación comienza del siguiente modo:

Bienvenidos a quipu, una línea de teléfono en la que podrá escuchar y compartir historias sobre la campaña de esterilización llevada a cabo en el Perú a finales de los años noventa. Únete a Quipu y juntos hagamos que estas voces sean escuchadas en el país y el resto del mundo. (Proyecto Quipu, 2017)

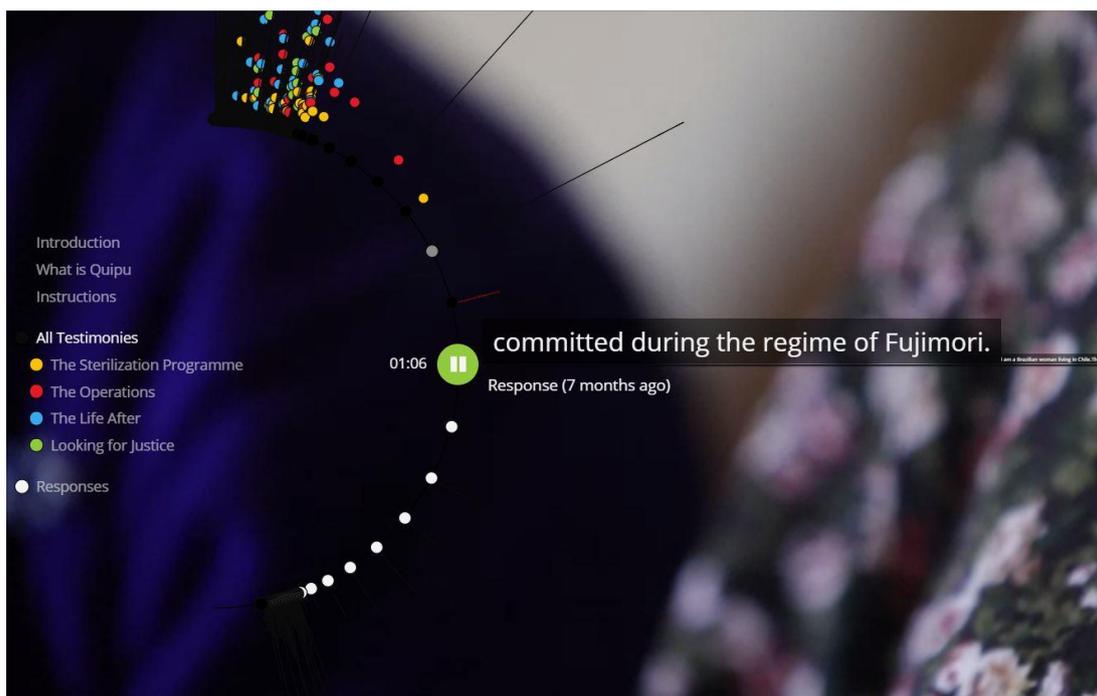


Figura 33. Captura tomada del documental Proyecto Quipu en la que vemos el código de colores con el que se etiquetan los temas y la estructura de la información.

Las posibilidades de participación no se ciñen a las personas afectadas por el programa de esterilización. Cualquier persona que quiera participar, puede enviar un mensaje y mostrar su apoyo al proyecto o dar su opinión. Para ello han habilitado un apartado llamado “respuestas”, que veremos a continuación.

Es un documental que no parte de la filmación de un acontecimiento, sino que se basa en la construcción de un espacio común de registro y muestra. Estamos ante un relato real formado por multitud de testimonios personales que en conjunto conforman un proyecto de memoria colectiva y acción social.

El proyecto utiliza la web como plataforma de registro y muestra. Se nutre de la habilitación de una línea telefónica y redes sociales para su difusión y a la creación de su “comunidad”. La llamada a la acción se hace desde la web y las redes sociales y la línea telefónica permiten que la llamada a la acción pueda hacerse desde cualquier punto. La línea telefónica es una estrategia que posibilita la participación sin necesidad de conexión a internet o acceso a tecnologías digitales novedosas. Con esto consiguen llegar a personas de distinta clase social, nivel cultural y poder adquisitivo.

La línea telefónica es al mismo tiempo reproductor del documental. Los participantes tienen acceso a todos los testimonios y a las respuestas de las otras personas que han participado. Pese a que el documental se asienta sobre una plataforma web que implica un alcance internacional, adquiere un mayor grado de accesibilidad por la línea telefónica. El documental adquiere así un nuevo formato que le permite tener un mayor alcance para conectar con las personas que están fuera del ámbito digital.

10.4.3. Documental *Question Bridge*. Otro ejemplo de participación primaria

Proyecto documental participativo y abierto, que lleva en desarrollo desde 2008. Es un ejemplo de documental digital que se basa en la participación y el contenido generado por el usuario. Reúne diferentes elementos como el nivel de participación, la interactividad, el formato o su expansión, que lo convierten en un claro ejemplo de la innovación asociada a la tecnología en el documental digital contemporáneo.

Al igual que el *Proyecto Quipu*, es un referente en el documental “vivo” y abierto.

El documental comenzó con la idea de tener un formato de instalación de videoarte, pero desde entonces se ha expandido convirtiéndose en un documental interactivo y participativo con una aplicación móvil, una comunidad entorno al mismo y un apartado con currículum para estudiantes. Actualmente es una plataforma de reflexión sobre la situación de los hombres negros de cualquier edad que viven en América del Norte.

Según exponen en el *webdoc*, nace para crear debate entre esta población y mostrar la diversidad de pensamiento que no aparece en los medios de comunicación. En definitiva, “representar y redefinir la identidad masculina negra en América”.⁵⁰

El *webdoc* nace de un proyecto anterior en el que el equipo filma a más de 160 hombres para obtener el contenido de una instalación de videoarte documental. Crean una instalación de videoarte que han expuesto en más de 30 museos, festivales e instituciones, según la información oficial que aparece en su web.

Tras esto deciden ampliar el proyecto y facilitar el acceso a los participantes de todo el país. Para ello crean la web y la aplicación móvil

⁵⁰ Traducción propia del texto original en su web: “We created it to stimulate connections and understanding among Black men, but we also wanted to show the diversity of thought, character and identity in the Black male population so rarely seen in American media. In essence, we want to represent and redefine Black male identity in America.”

en las que las preguntas y las respuestas se añaden constantemente creando una base de datos con posibilidades ilimitadas de ampliación. Dentro de la web el usuario puede explorar el contenido a partir de filtros desde los que acceder a la información a través de cinco categorías independientes o combinadas: contenido, identidad de la persona, ubicación, edad y año.

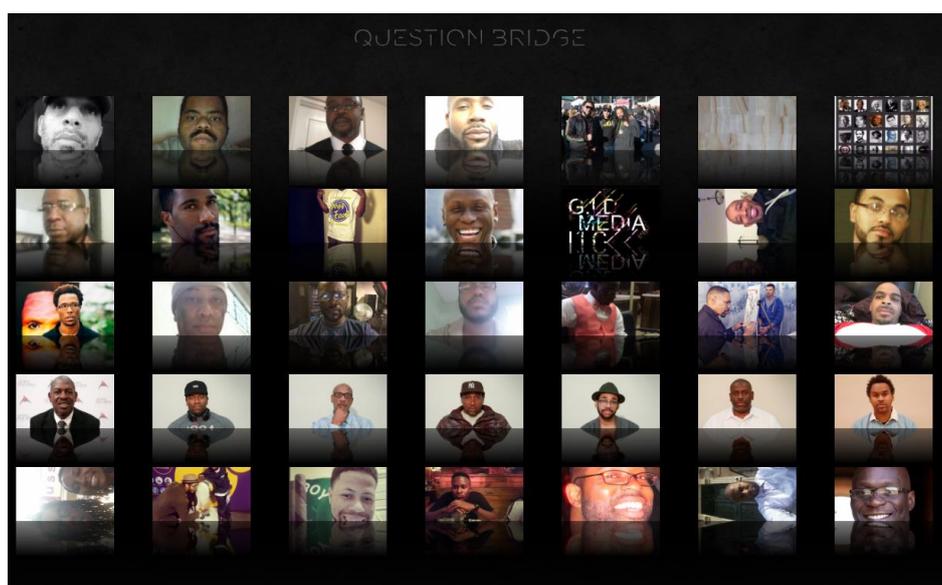


Figura 34. Captura de pantalla tomada de la web del documental Question Bridge como ejemplo de espacio de participación y de documental con participación primaria.

Dinámica de participación y acceso en Question Bridge

Para el análisis nos hemos centrado en la versión *webdoc* de documental. Por lo tanto, hacemos referencia a la participación que se da en el proyecto *webdoc* a partir de su apertura online. Tomamos la decisión de centrarnos en la versión web porque consideramos que es el proyecto completo y el que está publicado de manera constante y abierta para

acceder a su análisis. Por otro lado, es en este formato en el que analizamos la participación como acción voluntaria del usuario, concretamente del sujeto de la representación.

A diferencia del documental anterior, en *Question Bridge* no todos los usuarios son partícipes. Es cierto que la web facilita la participación de cualquier persona, pero con el planteamiento del documental carece de sentido que una persona ajena al colectivo participe. La participación se limita al sujeto de la representación y no a cualquier usuario puesto que no hay ningún apartado que incluya contenido externo al colectivo que se representa: hombres negros de Norteamérica. Sin embargo, aunque incluya únicamente al usuario que reúna una serie de requisitos, el nivel de participación sigue siendo el mismo porque la autorrepresentación es la base del documental.

Al usuario se le incluye desde el origen del mismo, dándole la oportunidad no solo de responder a cuestiones planteadas, sino de realizar las preguntas que estimen oportunas en relación al tema abordado. Así se crea un constante debate abierto que amplía los temas de discusión en función de cada usuario.

La participación no sólo responde a una opción cerrada o a un espacio controlado temáticamente, sino que es el propio discurso el que permanece abierto a las múltiples voces de los usuarios. Es un caso idóneo para el término *polivocality* o polifonía, ya que es la multiplicidad de voces la que conforma el discurso.

Para participar, los usuarios deben hacerse una cuenta para acceder o entrar con el perfil de *Facebook*. Una vez dentro es posible *subir* un vídeo desde el ordenador o accediendo a la aplicación móvil.

10.5. De la representación a la acción. La noción de la represent-acción

Los dos documentales anteriores tienen un marcado carácter social, son documentales participativos que buscan no sólo dar voz a los colectivos que protagonizan su lucha, sino darles la opción de ser parte activa en la creación del documental.

La opción que ofrecen ciertos documentales a los sujetos de la representación de auto-representarse los diferencia de aquellos otros documentales sociales, como *Offshore* (2013 y 2015) o la *Primavera Rosa* (2018), que no ofrecen esta opción durante la construcción del proyecto. En lo que respecta a los documentales analizados, en ambos subyace la intención de hacer emerger a la ciudadanía, su voz y sus reivindicaciones. Son proyectos que están encaminados a la acción civil incluso por encima de la representación. Los hemos seleccionados como característicos de un nivel alto de participación, pero son también ejemplo de las posibilidades de creación que ofrece el medio para documentalistas que buscan disolver el poder de la representación y empoderar a los colectivos representados como co-creadores del discurso. En definitiva, son documentales que se consideran activistas, independientemente de su forma de representación.

Mandy Rose (2017) en su capítulo dedicado a la co-creación activista se centra en el espacio compartido de la creación documental y selecciona como ejemplos actuales precisamente los mismos documentales. En ambos casos, considera que los participantes son los protagonistas de sus luchas sociales y que los productores han desarrollado en los documentales estrategias que les otorgan responsabilidad (2017, p.51-52).

La importancia de proyectos de este tipo y con ese nivel de participación radica para esta autora en cómo pueden contribuir a cambiar el rol histórico del documental en la esfera pública. Concretamente, el poder que implica para la ciudadanía tener acceso a los medios, el potencial para el cambio social y las estrategias que consiguen incluir a colectivos contrarios al discurso hegemónico del poder. (“counterpublics” - contrainformativos).

Hemos abordado brevemente en un epígrafe anterior los orígenes del documental como herramienta subversiva (Zavala Scherer & Leetoy, 2016), a lo que se apunta incluso desde la definición de documental del *World Union of Documentary* (1948) en el que, recordemos, se planteaba la funcionalidad del documental para dar soluciones a problemas sociales. Dicho de otra manera, pasar de la representación de la realidad a impulsor de la acción social.

Zavala y Leetoy (2016) identifican al cine de no ficción latinoamericano de los años setenta como primer referente histórico de la producción de video comunitario actual en Jalisco. Un referente del documental como herramienta de acción social que también encontramos en el cine político de los años sesenta, el cual no fue un dispositivo para representar al pueblo, sino para que este emerja en él:

Un ámbito audiovisual en el que, como un catalizador, el pueblo emerge, y nunca como un actor pasivo. No hay representación porque esta se mantiene en el terreno de la conciencia y de la contemplación, cuando lo que se busca es transformar la realidad (y por lo tanto nuestra relación con la imagen) por medio de la acción. El pueblo no es el destinatario del filme, sino un hacedor que interviene en todos sus tramos. (Aguilar, 2015, p.181)

A partir de los años 60 se desarrolla el documental de intervención social, junto con los movimientos artísticos y sociales contraculturales y contra-informativos. Sin embargo, sus antecedentes vienen de mucho antes con el documental social de vertiente educativa o reformista que comienza a finales de los años veinte. Dziga Vertov, Joris Ivens, John Grierson ou Jean Rouch son algunos de los representantes, como vimos en la primera parte de este trabajo. La tendencia reformista, educativa o crítica llevará posteriormente al desarrollo de un documental cada vez más comprometido y que buscará no solo la concienciación o el entendimiento entre culturas, sino el cambio social.

En Estados Unidos aparece la *Workers Film and Photo League* que dará salida al documental radical y comprometido que utilizará la imagen (cine y fotografía) para el cambio social. Realizarán llamadas a la acción contra la pobreza y la violación de los derechos civiles e intentarán implicar al espectador para conseguir su objetivo a través de la representación de los trabajadores.

El vídeo va a propiciar una revolución en el panorama audiovisual a partir de los años 60. En estos momentos confluyen movimientos contraculturales y artísticos comprometidos con la sociedad como *Fluxus*, que parte de la visión revolucionaria de las prácticas artísticas dadaístas con el elemento de acción política. Además de las producciones que hemos abordado anteriormente sobre las prácticas del vídeo participativo, colectivos como *Raindance* se posicionarán de manera contestataria contra la industria mediática desde la producción de vídeo de no ficción. Una crítica similar a la que hará *Nam June Paik* desde el videoarte y la instalación de medios en la misma época.

A comienzos de los años 70, la *Raindance Foundation* se establece como organización crítica radical de los medios y como promotora de una nueva era de democratización mediática. Uno de sus fundadores, Michael Shamberg publica su libro *Guerrilla Televisión* (1971), acuñando un concepto de *guerrilla mediática* como herramienta para romper las barreras impuestas por la televisión comercial. No se trataba ya de movilizar la acción social, sino de utilizar el vídeo como herramienta política en sí misma, lo que supone un cambio de paradigma en la concepción del documental.

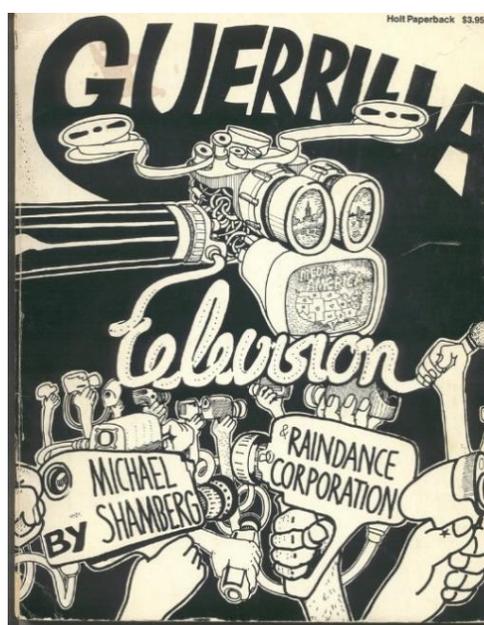


Figura 35. Portada del libro *Guerrilla Televisión* publicado en 1971 por Michael Shamberg

Recordemos igualmente el conocido y ya citado programa *Challenge for change*, calificado recientemente como documental activista en el libro publicado en 2010 sobre este programa de la *National Film Board of Canada* (Société Nouvelle). Es en este contexto en el que se materializa el

documental de intervención política, etiquetado como militante en cuanto a herramienta de lucha e intervención.

Comprendemos el activismo como la dedicación a una línea de acción pública y directa con motivos políticos. Según el *Diccionario de la Lengua Española* el activismo es el “ejercicio de proselitismo y acción social de carácter público”. Según el diccionario *Larousse*, “un sistema de conducta que privilegia la acción directa, en particular en el dominio político o social”.

El *artivismo* nace entonces en la encrucijada de preguntas sobre las posibilidades aún abiertas para el arte y la política en la época contemporánea, según Lemoine et Ouardi, que definen estas prácticas del siguiente modo:

Por puntuales, localizados y efímeros que sean, estas prácticas son transformadoras porque proceden de un gesto de reapropiación del espacio social e íntimo de nuestras vidas. Lo que Michel de Certeau llamó "antidiscipline" (...). Podemos ver cómo la definición de arte se amplía considerablemente para tender a la cuestión más general de la creación como herramienta y método de vida y lucha. (Lemoine & Ouardi, 2010, p. 35)

Además de la creación de espacios de autorrepresentación que empoderan a los colectivos y les otorgan el poder de la representación, los formatos inmersivos emergen como potenciales herramientas de *empatía* (Milk, 2015). Estamos de acuerdo con Gregory (Gregory, 2015) sobre la sobrevaloración actual de la empatía, no como sentimiento independiente sino como sentimiento generado automáticamente por estos formatos. Sin embargo, las experiencias “inmersivas” se caracterizan por incluir al espectador de cierta manera que facilita su

capacidad para ponerse en el lugar de otra persona, clave para conseguir los objetivos marcados por los activistas. Más allá de la empatía, sería pertinente hablar de concienciación social, compasión y solidaridad. Un ejemplo sería la utilización del documental en formato inmersivo por colectivos activistas precisamente para conseguir la atención. Sería el caso del cortometraje *42 días* (2016), producido en 360° por *Igualdad Animal*.

Si partimos del documental como híbrido entre el periodismo y el cine, actualmente entre varias disciplinas que convergen en las producciones digitales contemporáneas, pero, en definitiva, un producto con un gran componente artístico, podemos incluir las producciones comprometidas con el cambio social como formas de activismo contemporáneo.

Con esta filosofía de trabajo aplicada en el contexto de las prácticas digitales visuales, los documentales crean una estructura a modo de plataforma sobre la que crear el relato que conforma en sí mismo un acto más que una representación. Bien es cierto que la ciudadanía no interviene en todos los tramos, pero sí conforma una parte fundamental del mismo.

Ante los dos documentales participativos anteriores, nos surgen cuestiones en torno a la dimensión colaborativa de las relaciones del espacio compartido entre productores y usuarios. El proceso de co-creación que pone en colaboración a los profesionales creadores de imágenes y a los sujetos de la representación necesita de una estructura que facilite la participación, la discusión y la evolución del proyecto. Estas producciones nos obligan a repensar el rol del director, así como del equipo de producción y sus funciones con respecto a la creación del relato. ¿Quién construye el relato? El *núcleo creativo* (Roig Telo, Sánchez-

Navarro, & Leibovitz, 2012) compuesto tradicionalmente por el equipo profesional tiene una funciones muy distintas a las que cumple en las obras audiovisuales tradicionales, incluso en el cine colaborativo en el que ese núcleo puede estar conformado por profesionales y ciudadanos.

Un elemento clave para abordar el proceso de creación es el espacio compartido. Helen de Michiel y Patricia Zimmermann (Michiel & Zimmermann, 2013) desarrollan el concepto *Open Space Documentary* para referirse a las múltiples voces que se ponen en diálogo para crear el relato y reflexionar sobre las producciones documentales colaborativas, interactivas y participativas. En el mismo hilo, podemos utilizar el concepto *espacio documental compartido* para referirnos quizás a la característica más resaltable de estas producciones. El documental se concibe como una obra abierta al público, pero no únicamente para su exploración, sino para su construcción.

Retomamos la idea de Palacios (2014, p.106) sobre el espacio común entre productores y espectadores como la forma principal de concebir los procesos audiovisuales contemporáneos y las dos características a las que apunta dentro de este espacio compartido: “el abandono del yo único como creador” y la creación múltiple. Las producciones participativas rompen con la idea del autor como único creador al incluir a los sujetos de la representación. Y no sólo en los documentales participativos o con espacios de contenido generado por el usuario. El abandono del yo único como creador es una idea que han resaltado dos de los directores de nuestros estudios de caso: Mario de la Torre y Tania Balló. Ambos hacen referencia a la ruptura de la línea de autoría y propiedad de sus documentales debido a la participación del usuario y a la apropiación del mismo por personas externas a la producción.

En esta investigación nos hemos marcado como hipótesis las líneas de expansión del documental como imagen que va más allá de la representación de una realidad para expandirla y construir a partir de ella. Estos proyectos son un ejemplo de ese cambio en la representación del documental. Como ha declarado Žižek sobre su trabajo: “Estoy realmente interesada en cómo la tecnología de los medios puede ser utilizada como un proceso de cambio social, no solo como una forma de hacer un producto final de una película” (Žižek, 2016). Es una forma de documental de intervención, que busca una acción directa en el ámbito social y que ahora tiene una plataforma de difusión internacional y de participación internacional.

11. ESTUDIO DEL CASO: LOS DOCUMENTALES SERIADOS *LAS SINSOMBRERO Y OCULTAS E IMPECABLES*

Son mis mujeres en lo que es mi espacio personal y yo disfruto con ellas. Pero llega un momento en el que no por inventar más vas a llegar más lejos. A mí me encanta cuando me llega un grupo de teatro que hace una obra que se llama Las Sinsombrero. Tengo ya la sensación desde hace mucho tiempo de que ha superado el límite de la propiedad, las Sinsombrero es de todo el mundo.

Tania Balló, 2018.

11.1. Descripción del proyecto documental *Las Sinsombrero*

Las Sinsombrero, dirigido por Tania Balló, Manuel Jiménez y Serrana Torres, es un ejemplo de referencia en España de documental transmedia e interactivo. El *webdoc* ofrece diferentes niveles de inclusión del espectador, por lo que podemos analizarlos en una misma obra y, por lo tanto, en un mismo contexto. Es un proyecto que se define como transmedia, que comienza en el año 2015 y que puede consultarse de forma abierta en su página [web](https://www.lassinsombrero.com/)⁵¹. Utiliza diferentes formatos y

⁵¹ <https://www.lassinsombrero.com/> la web oficial del proyecto reúne información de todos los formatos en los que se ha producido.

plataformas para transmitir un mensaje común y llegar así al mayor número posible de espectadores, usuarios y lectores. Desde su descripción el proyecto se planteaba como multidisciplinar, en el que había un documental, un libro, una web y un proyecto educativo. Tenían la idea de que para lograr su objetivo reivindicativo era necesaria su expansión mediática. El objetivo principal era crear las suficientes plataformas para que el mensaje llegara a la máxima audiencia posible.

Este documental ha sido citado y analizado como ejemplo de narrativas *transmedia* (Rodríguez, Paíno y Jiménez, 2016; Gifreu-Castell y Moreno, 2014) por la innovación que supuso en su contexto comunicacional. Su expansión del relato, como veremos posteriormente, se basa en los formatos en los que se ha creado la obra: documental televisivo, *webdoc*, libro, narración en redes sociales, wikiproyecto y proyecto educativo. Aunque el carácter expansivo de su relato haya sido fruto de su estudio en trabajos académicos, nuestro análisis se centra además en el *webdoc* como obra interactiva, sin dejar a un lado el proyecto completo en el que se encuadra y del que no podemos excluirlo.

Es un documental de autoría colectiva en el sentido de que tiene tres directores, pero no es colaborativa. Tanto el *transmedia* como el *webdocumental* se realizan desde la dirección y son ellos quienes controlan el poder de la representación. No es un documental participativo en su totalidad, pero el *webdoc* se corresponde con el modelo de participación secundaria debido a que su tercera fase es un espacio abierto al contenido generado por el usuario.

Para abordar este caso de estudio hemos realizado un trabajo de campo durante una jornada de producción de un segundo documental, *Ocultas e impecables* y una entrevista en profundidad a su co-directora Tania

Balló. El hecho de que el proyecto continúe es una de las claves de que lo hayamos considerado para el presente trabajo. Su carácter seriado nos permite tanto el análisis de una obra ya terminada y reconocida, como la *observación filmada* de su segundo capítulo durante parte del periodo de producción.



Figura 36. Imagen publicada en la web de Las Sinsombrero en la que muestran las obras y formatos que componen el documental. 02/03/2019.

<https://www.lassinsombrero.com/el-proyecto-crossmedia>

Se concibe como una obra en desarrollo que aúna la reivindicación de su mensaje con la importancia del archivo. El objetivo del proyecto que explican desde la web es recuperar y mostrar el legado de las mujeres olvidadas de la primera mitad del siglo XX en España. Además de ser un altavoz de las figuras femeninas de la Generación del 27, y su obra pretende mostrar la manipulación histórica a la que estamos sometidos a

través del ejemplo de mujeres que fueron fundamentales en su época y que quedaron en el olvido.

Yo no interpelo sólo a aquellas mujeres que hagan suya esta lucha. Yo interpelo a una sociedad (...) Pero yo lo que estoy diciendo es que a partir de ahora te plantees cada una de las cosas que te den como verdades absolutas. Esta vez somos las mujeres, pero es que mañana puede ser otra mirada. (Balló, 2018)⁵²

Como nos explica, *Las Sinsombrero* es una reivindicación de un legado cultural que ha sido ocultado y que busca evidenciar la manipulación histórica a la que estamos sometidos, a través de un primer caso tan conocido en España como es la Generación del 27.

El segundo documental continúa con la reivindicación del papel de mujeres en la historia, esta vez ampliando el universo de las Sinsombrero a aquellas creadoras que no pudieron exiliarse y vivieron bajo la represión del franquismo. El capítulo *Ocultas e impecables*, que cuenta con un libro homónimo que profundiza y amplía las historias, también es una coproducción con TVE.

Ocultas e impecables es un documental lineal audiovisual de 52 minutos que se ha estrenado el 26 de octubre de 2018 en el Festival de Cine Independiente ABYCINE de Albacete. Está narrado desde el punto de vista de la dirección intercalando la voz en off con las entrevistas. Hay una narrativa y un discurso que se construye a través de las entrevistas. Las respuestas de los entrevistados conforman una especie de puzzle

⁵² Extracto de la entrevista realizada a Tania Balló como parte del trabajo de campo del estudio de caso en 2018.

discursivo compuesto por los directores y unidos por la voz en off sobre la que recae el peso de la enunciación. Hay una construcción de la representación y de la historia de aquellas mujeres artistas e intelectuales que se mantuvieron en el franquismo e intentaron acatar su nuevo rol.

11.2. El Webdocumental

Con respecto al análisis de la obra, nos hemos centrado especialmente en el *webdocumental*, ya que es el formato que mejor se adapta a nuestros objetivos como obra digital. En él encontramos tanto categorías generales que están reflejadas en él como elementos concretos que podemos extrapolar al proyecto completo: las estrategias de inclusión del usuario, la importancia del material de archivo y la utilización de las redes sociales.

Si nos fijamos en la estructura del webdoc, diferenciamos 3 fases de exploración, cada una de ellas con características concretas. Decimos “exploración” porque el usuario tiene un rol activo y debe interactuar con el contenido, aunque en diferentes niveles.

El primer apartado es un documental audiovisual de estilo televisivo o periodístico. El discurso se crea a través de las entrevistas realizadas a expertos y la voz en off, lo que se acompaña con una narrativa visual basada principalmente en imágenes de archivo. En este formato se utiliza la voz en off para narrar la historia de manera general de estas mujeres, por lo que el peso de la enunciación recae sobre ella. El modelo de la enunciación se corresponde con el expositivo y la voz en off intercalada con entrevistas.

Con respecto al primero, creíamos que era necesaria una versión lineal. Después el tema del contenido en el segundo nivel es posible que sea mejorable visto desde hoy, pero era la idea de poner en valor el archivo que había sido tan importante en el documental. Podríamos decir que es un *footage*, yo diría que el 80 % del metraje es material de archivo. (*Ídem.*)

A nivel de contenido y estructura narrativa podemos observar diferencias entre el documental realizado para televisión y la pieza audiovisual de la primera fase del *webdoc*. La estructura del documental para televisión incluye explicaciones sobre las protagonistas, las cuales se suprimen en el *webdoc*. Este contenido se ofrece al usuario como opciones para ampliar la información de manera interactiva. No llega a ser un *webdocumental* de relato fragmentado, pero vemos una adaptación del relato a la inclusión del espectador. Esta opción vincula la primera fase con el siguiente apartado llamado “explora”.

A lo largo del *timeline* del audiovisual aparecen nódulos con los nombres de las protagonistas de la historia. Estos te llevan a otra pieza breve audiovisual en el que se detalla quién fue esa protagonista, ya inserta en la sección interactiva. Es una unión entre una sección y otra que ofrece al espectador la opción de profundizar en las historias concretas al mismo tiempo que ve el documental audiovisual lineal.

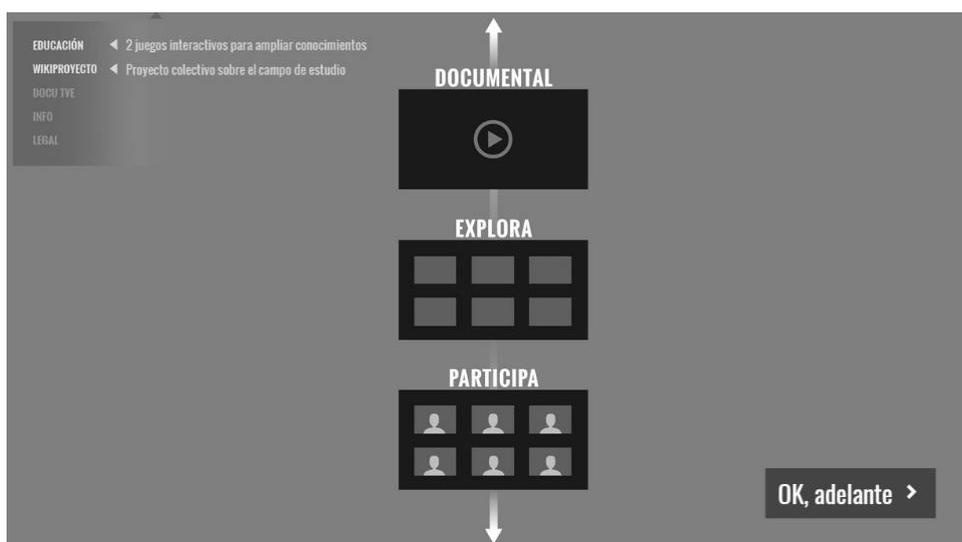


Figura 37. Captura de pantalla de la introducción del Webdoc Las Sinsombrero que muestra los tres niveles de inclusión del usuario de los que se compone. Recuperado el 03/03/2019, <http://www.rtve.es/lasinsombrero/es>

La recepción comienza siendo pasiva en el sentido de que no hay una interacción o una participación con el documental. Avanzado el documental (primer nivel) resulta extraño que sólo se hable de manera general y que no se profundice en el trabajo de las mujeres, lo que crea la necesidad en el espectador de conocer más sobre ellas. De esa necesidad puede brotar la búsqueda del usuario por encontrar esas historias que se antojan necesarias para completar el documental. El espectador puede pasar directamente a alternar el documental audiovisual con el interactivo y, de esta forma, ambas fases se exploran al mismo tiempo.

La exploración del interactivo descontextualiza las historias de las mujeres, explicada en la primera parte del audiovisual. En el documental audiovisual original todas las historias forman parte de una misma narrativa, contextualizadas y con continuidad. Al crear la versión *webdoc*

se ha fragmentado el discurso y la estructura de la narración original, dando lugar a dos partes que adquieren mayor sentido unidas y pueden quedar descontextualizadas si se perciben por separado. Disminuye la narración en pos de la posibilidad de exploración del usuario.

Con respecto a la tercera parte, el hecho de haber pasado por las dos primeras abona el terreno para conseguir que el usuario se implique. Así, llegado el momento en el que el *webdoc* lanza su llamada a la participación y a la acción, el usuario ya ha sido preparado para estar predispuesto a participar. En esta sección el usuario accede al contenido compartido por otros, un archivo colectivo que simplemente comparte información.

11.3. Exploración e importancia del archivo

La voz en off, principal instancia enunciativa de la historia en el primer apartado, desaparece en la segunda fase. La instancia enunciativa se diluye debido a la interactividad que permite la plataforma. Es el usuario quien decide qué historia ver, qué archivos y el orden de su visionado. En las piezas audiovisuales sobre cada una de las mujeres protagonistas no hay voz en off y la historia se cuenta a través de archivos y entrevistas. El peso de la enunciación sigue recayendo en la dirección del documental debido a la narración creada a partir del montaje, pero también en el archivo como referente directo a la realidad que se muestra. En él se pone en valor este material, parte del cual no aparece en el documental lineal o aparece fragmentado.

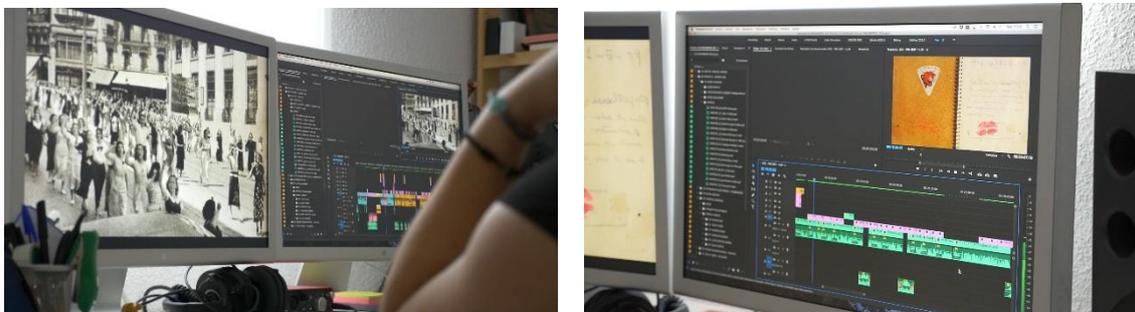
Es un material de archivo que cuidamos mucho y que, tanto en este como en el que estamos haciendo ahora, tiene una presencia brutal. (...) Intento buscar el archivo original, ver dónde está para poder sacarlo en mayor resolución, me encanta cuando el archivo nos está enseñando su propia historia. (*Ídem.*)

Tania Balló resalta en varias ocasiones durante la entrevista la importancia del archivo que utilizan. Detrás del documental hay un trabajo de investigación personal y de documentación sobre el que se asienta la historia y es este material el referente más directo a la realidad que vemos en él. No sólo tiene una gran importancia en el nivel interactivo del *webdoc*, sino que es un elemento clave de la representación de la historia a lo largo de todo el proyecto. La utilización del archivo evidencia, además de una realidad histórica, un trabajo de investigación en profundidad. En la figura X podemos ver el proceso de edición del capítulo *Ocultas e impecables* en el que mantienen el trabajo con archivos. Estas imágenes articulan el discurso visual también del segundo documental alternándose con las imágenes de los entrevistados.

Las imágenes de archivo cumplen una función determinada y adquieren sentido en su conjunto. Esta función va más allá de ilustrar el acontecimiento que se cuenta en ese momento o de mostrar la imagen de la mujer a la que se refiere la persona entrevistada.

Hablamos de la función testimonial de la fotografía, el *principio de atestiguamiento* del que nos habla Dubois (1994) y que hace referencia al efecto de la imagen fotográfica como huella de lo real inseparable de su experiencia. “Su realidad primera no confirma otra cosa que una afirmación de existencia. La foto es *ante todo index*. Es sólo a *continuación*

que *puede* llegar a ser semejanza (icono) y adquirir sentido (símbolo)” (Dubois, 1994, p.51).



*Figura 38. Fotogramas extraídos del vídeo grabado durante el trabajo de campo. Proceso de edición del documental *Ocultas e Impecables*. Madrid, 2018.*

El producto documental necesita una relación de confianza con su audiencia en el que se establece un pacto de no manipulación y de veracidad de aquello que se narra. Las imágenes de archivo, como muestra de la veracidad del discurso, transfieren esa confianza depositada en la imagen fotográfica al resto del discurso, aportando ese *efecto de verdad*.

Afrontar el tema de la *verdad* en términos estrictamente discursivos (*veridicción*) facilita la comprensión de un hecho trascendental: el de que los discursos son menos verdaderos que productores de un “efecto de verdad” desplegado a partir de un *hacer parecer verdad* por parte del enunciador. Y si esto es así, no debe extrañar que ese *hacer parecer verdad* se muestre como un *hacer persuasivo*. (Zunzunegui, 1995, p.90)

Como hemos comprobado durante nuestro estudio de terreno, el efecto de verdad en este documental viene de la mano del archivo y las

entrevistas. Su construcción nace de una serie de negociaciones y decisiones por parte de sus directores que parten de la estructura narrativa y la temporalidad asociada a cada imagen.

11.4. Redes sociales y espacio participativo.

En el tercer apartado la instancia enunciativa cambia completamente y el documental se convierte en un espacio participativo. El *webdoc* se transforma en un espacio abierto que posibilita la creación del contenido a través de las redes sociales a modo de base de datos colectiva. La enunciación se reparte entre todos los que participan, se pierde la narración, el relato se fragmenta y la autoría se diluye.

Sigue manteniendo la reivindicación del documental, que es el olvido y el ejercicio de recuperación. En el primer nivel y en el segundo es una recuperación impuesta por nosotros, es decir, nosotros estamos recuperando unas figuras y te estamos dando elementos para que tú tengas una usabilidad programada. Tú puedes empezar por delante o por detrás, pero tienes un contenido inerte, inmóvil, que no puedes manipular. En el tercer nivel -el contenido- proviene del usuario externo, nosotros no lo controlamos. Es a partir de un leitmotiv: reivindicar la memoria de las mujeres. Es el usuario quien responde al *call to action*. (Balló, 2018)

Esta tercera fase denominada “participa” es un espacio abierto de participación que permite categorizar al *webdoc* como documental con participación secundaria. Desde la web se lanza una llamada a la participación a través de Twitter utilizando el hashtag #misinsombrero. Con él cualquier usuario puede publicar una foto y un breve texto sobre

alguna mujer importante en la historia y posteriormente la producción del *webdoc* se encargaría de volcarlo a la plataforma.

Como puede verse, todo el apartado de *participa* se compone de las publicaciones de los usuarios, conformando un repertorio histórico de mujeres que destacaron en su época. El volcado del contenido de la red social en *webdoc* se ha realizado hasta 2016, aunque vemos que hay contenido compartido hasta 2017. El espacio común que se habilita necesita una gestión y actualización constante, por lo que algunos documentales sólo permanecen “abiertos” durante un tiempo limitado. Esta apertura supone unos costes extras de mantenimiento que no existen en el documental tradicional, así como un espacio de negociación de la representación que debe ser controlado.

El tratamiento de la realidad cambia en el tercer nivel de la mano de las posibilidades tecnológicas. No queremos con ello posicionarlos en la tesis del determinismo tecnológico según la cual toda innovación tecnológica en materia de comunicación contribuiría a desestabilizar las antiguas bases de poder social (Tremblay, 2007) sino en una negociación entre la tecnología y el tratamiento de la realidad con unos resultados concretos. Los dos primeros niveles son una representación audiovisual con un grado de interactividad (dada por el medio digital) aprovechado de una determinada manera, como hemos visto con anterioridad. La forma de representación es la misma que en el documental de televisión. Sin embargo, el apartado de participación no es una representación de esa realidad, sino que crea una memoria colectiva y expande el universo del documental creando un contenido nuevo.

El documental en su formato web adquiere con el tercer nivel mayor dimensión, ya que amplía la historia y ofrece una experiencia inclusiva al

usuario, que puede finalmente hacer una aportación personal. Es un ejemplo perfecto para ver el paso de la interactividad a la participación, así como la relación de diferentes plataformas. Pone en contacto el documental con una red internacional social como es Twitter y vuelca el contenido generado por el usuario a partir de una “etiqueta” habilitada para tal efecto. El medio posibilita este formato que a su vez posibilita la creación de un espacio compartido.

Tania Balló destaca la importancia de las redes sociales en un proyecto de documental transmedia como una forma de introducir la realidad inmediata. “Eso transforma todo el proyecto, porque de repente, en el momento en el que el usuario participa activamente en un proyecto al que se le llama, ese proyecto traspasa la línea de la propiedad”. (*Ídem.*)

Tal y como nos explica Tania, las redes sociales, *Facebook* y *Twitter* han sido claves en el desarrollo del documental y en su acogida. La página de *Facebook* de *Las Sinsombreros* comenzó un año antes de la publicación del documental. Utilizaron esta plataforma como nuevo medio a través del cual difundir historias con una narrativa adaptada en cierto modo a la forma de comunicación que tiene lugar en ella. Comenzaron a publicar historias de mujeres desconocidas, sus biografías, con una extensión mayor a la que se solía utilizar en aquellos momentos en las publicaciones personales de *Facebook*. Durante un año hicieron varias publicaciones semanales para experimentar con una plataforma y ver qué pasaba. “Es como las novelas a capítulos, tenemos una plataforma textual que tenemos que experimentar. Y la prueba fue un éxito. Un éxito rotundo”. (*Ídem.*)

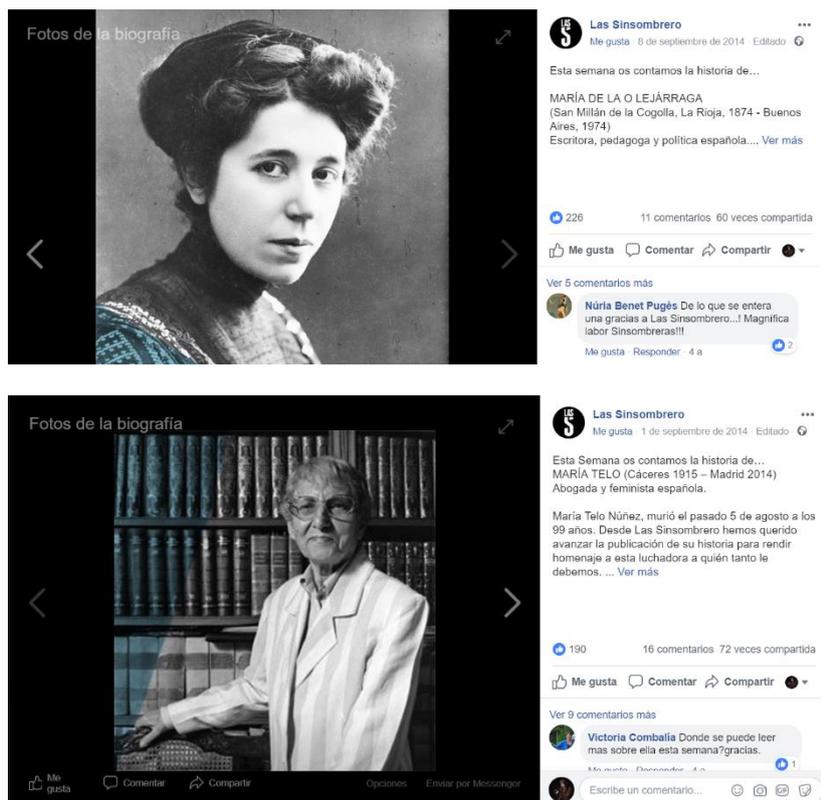


Figura 39. Capturas de pantalla de la página de Facebook de Las Sinsombrero en 2014. Son ejemplos de las publicaciones realizadas antes de la publicación del documental. Recuperadas el 13/02/2019.

Como podemos ver en la Figura 39, *Facebook* fue el caldo de cultivo con el que el proyecto se dio a conocer y creó su campaña de difusión y su audiencia. A través de las historias de las mujeres, que no formaban parte del documental audiovisual ni el *webdoc*, fueron creando un universo y unas expectativas sobre él. En *Facebook* no se explicó de qué trataba el proyecto, únicamente se publicaba la historia de mujeres que habían hecho algo relevante en la historia de la España de la primera mitad del siglo XX, como Zenobia Camprubí o Carmen Conde. Cuando se disponían a publicar el documental, habían creado una comunidad activa

en la red social con unos 8.000 seguidores interesados por conocer más del proyecto.

La relación que se crea entre la dirección del documental y la comunidad creada en las redes sociales ofrece la posibilidad de conocer el target e interactuar con él. Cuando llegan a la producción final del *webdoc* y del documental, ya sabían cuál era el perfil general de su público: mujeres a partir de los 30 años que venían del mundo académico o que estaban interesadas en el feminismo, la historia y la memoria. Un target que resultó idóneo como vínculo entre el documental y el proyecto educativo que forma parte del transmedia.

En segundo lugar, la red social *Twitter* fue utilizada como catalizador de esa comunidad en torno a la participación en el *webdoc*. Se crea así una red transmedia alrededor de un mismo universo que crea una comunidad de seguidores con un target muy concreto y la mueve entre varias plataformas online. Es la publicación en redes sociales la que propicia la difusión del contenido del documental y la campaña de llamamiento a la participación para poder conformar el espacio común del *webdoc*.

12. DE LA VISUALIZACIÓN A LA EXPERIMENTACIÓN: EL DOCUMENTAL EN FORMATO INMERSIVO

La participación, la interactividad, la personalización o la inmersión, además de ser cualidades de las formas de representación del documental digital contemporáneo, son estrategias que ayudan a los documentalistas a incluir al usuario en la historia de diferentes maneras. Cada una de ellas tiene unas consecuencias en el proceso productivo y en la narración, así como condicionantes en la propia representación y en la relación entre la imagen y el espectador. La inmersión puede entenderse como un término genérico, como una metáfora de ser absorbido por una historia. Pero, aplicado a la realidad virtual, adquiere nuevas dimensiones en las que la metáfora se hace cada vez más literal.

En el presente capítulo hacemos un repaso por esta metáfora y otras relacionadas con la idea de entrar en la historia, para aplicarla a las experiencias de los documentales en formatos inmersivos como la realidad virtual o el vídeo en 360 grados. A partir del análisis y la experimentación de documentales inmersivos proponemos una tipología de modos de inmersión aplicados al documental.

Además de la tendencia contemporánea a visualizar la existencia (Mirzoeff, 1999), en las producciones digitales contemporáneas de no ficción podemos observar una tendencia a la creación de *experiencias visuales*. Es decir, en convertir el acto visual en una experiencia sensorial que incluye al espectador en el propio relato a partir de diferentes estrategias.

El usuario-espectador tiene cada vez un rol más central en los relatos audiovisuales. Una de las producciones más recientes y con mayor alcance ha sido el capítulo interactivo de la serie de referencia sobre tecnología y sociedad *Black Mirror* y la plataforma contemporánea de entretenimiento por excelencia Netflix, que ha apostado por primera vez por este tipo de contenido. Un producto interactivo de ficción difundido a través de una plataforma de gran alcance que ha acercado al espectador a este formato narrativo que, aunque no sea nuevo, tampoco es *mainstream*. En el capítulo *Bardersnach* (Netflix, 2019), que precisamente trata sobre la narración interactiva o ramificada en la que el lector / usuario tiene la opción de elegir el desarrollo de la historia a partir de varias opciones dadas, el usuario puede hacer precisamente eso: elegir en determinados momentos el destino del protagonista. Una estrategia de inclusión del usuario basándose en la interactividad del medio y en la ilusión de libertad del espectador que parece tener cierto control sobre la historia.

Los avances tecnológicos impulsan nuevas formas de contar y experimentar las historias y el documental ha comenzado recientemente a experimentar con la realidad virtual. Una tecnología con nuevas posibilidades narrativas y un lenguaje audiovisual que aún está por explorar, como explicaba Andrea Díaz, editora en VISYON sobre la producción de vídeo 360º durante su conferencia en el 360 VR Fest de Barcelona en 2018.

12.1. Metáforas de la inmersión

La inclusión del usuario en los relatos audiovisuales, como hemos visto, se realiza a través de diferentes estrategias, desde la creación de espacios compartidos hasta la personalización del contenido y la narración en función de los datos personales que proporciona el usuario o que ya han sido publicados en la red. Toda la *oleada* de obras llamadas inmersivas también forma parte de estas estrategias para dar cada vez mayor protagonismo al espectador. Aquí, de nuevo, llegamos al problema de la terminología y su uso generalizado, lo que nos lleva a su degradación y pérdida del sentido. Algo similar a lo que ocurre cuando hablamos de *transmedia*, aunque aún no se haya llegado a esa situación.

Antes de nada, para hablar de la *inmersión en el documental* y aplicar este concepto a los relatos de no ficción, debemos hacer algunas aclaraciones terminológicas para definir su utilización en adelante.

En la categorización genérica de producciones audiovisuales y/o periodísticas suele haber ciertas confusiones entre género y formato. Si bien es cierto que un formato puede provocar cambios en el contenido, el género no tendría por qué cambiar. La categorización por subgénero en función del formato es algo que se ha hecho con el documental cada vez que se aplica una nueva tecnología. Nuestro interés reside precisamente en identificar estos cambios que tienen lugar en la representación de la realidad y en el relato debido al cambio de formato.

Eva Domínguez (2013) atribuye la inmersión del usuario en el relato periodístico a la posibilidad de exploración y modificación del mismo. Estaría haciendo referencia a la inmersión como metáfora de lectura profunda. Sin embargo, el documental puede incluir al usuario (o ser

inmersivo según su terminología) sin que este provoque cambios en la narración como ocurre con las producciones en 360 grados.

La inmersión puede ser estudiada como característica del formato, unida desde su origen a la realidad virtual. El concepto de inmersión ha sido abordado en diferentes contextos, pero recientemente se asocia a los entornos virtuales especialmente en los videojuegos. La inmersión es un factor clave en la industria del videojuego, ya sea con realidad aumentada o realidad virtual, y es uno de los elementos que más se ha desarrollado en los últimos años para mejorar la experiencia del usuario (Shin, 2017). Sin embargo, parece que aún no está del todo claro qué proporciona la sensación de inmersión.

Consideramos necesario para el desarrollo del presente capítulo conocer la teoría sobre lo que se ha considerado experiencia narrativa inmersiva antes de la narración en realidad virtual y cómo se ha aplicado a esta. Ser conscientes de la utilización de esta metáfora y sus aplicaciones nos ayudarán a interpretar de manera adecuada la bibliografía al respecto y a utilizar con conocimiento el término de aquí en adelante.

Marie-Laure Ryan propone en su obra *Narrative as virtual reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media* (2001) una exploración de la realidad virtual y de las perspectivas que se abren con respecto a la representación. Parte de una definición básica de la realidad virtual para transferir los dos conceptos básicos asociados a ella (inmersión e interactividad) al ámbito literario y artístico. Desarrolla así un extenso repaso de la literatura que gira en torno a los conceptos de inmersión e interactividad asociados a la literatura, la textualidad, la narración y, finalmente, la cultura digital en la que explora los patrones

narrativos tradicionales (Ryan, 2001, p.2). Es precisamente esta búsqueda de los patrones narrativos en la cultura digital el aspecto más relacionado con nuestra investigación.

La autora profundiza en el concepto de inmersión en la lectura, algo imprescindible para comprender su utilización en procesos de recepción. Expone una serie de metáforas que son la base para describir el tipo de discurso que crea experiencias inmersivas y que resume del siguiente modo:

Las metáforas congeladas del lenguaje dramatizan la experiencia de lectura como una aventura digna de la novela más emocionante: el lector se hunde bajo el mar (inmersión), llega a una tierra extranjera (transporte), le toman como prisionero (quedar atrapado en la historia, capturar a la audiencia), y pierde el contacto con las otras realidades (perderse en un libro). (Ryan, 2001, p.93)⁵³

Esta cita aúna diversas metáforas asociadas a la experiencia de la lectura, las cuales podemos aplicar a todos los tipos de lecturas, abriendo el sentido de este término, y que adquieren especial relevancia aplicadas a las obras en realidad virtual. Tema aparte sería la cuestión sobre las características que tendría que reunir un discurso para propiciar una experiencia inmersiva. En este punto tenemos que aclarar que es la experiencia la que es inmersiva, o el medio el que es inmersivo, pero no

⁵³ Traducción propia de: “The frozen metaphors of language dramatize the reading experience as an adventure worthy of the most thrilling novel: the reader plunges under the sea (immersion), reaches a foreign land (transportation), is taken prisoner (being caught up in a story, being a captured audience), and loses contact with all other realities (being lost in a book).”. (Ryan, 2001:93).

el relato. Es decir, la experiencia podría ser inmersiva, y el relato podría tener ciertas características que ayudarían a la inmersión del lector, pero por sí mismo un relato no podría denominarse inmersivo.

Otorgamos con ello gran parte del peso a la experiencia personal de cada individuo, a lo cual apuntaron Tellegen y Atkinson (1947) en la comparación de la lectura con la hipnosis y el trance. Ellos relacionan la experiencia de profunda implicación del lector (lo que llamamos el proceso de inmersión) con el deseo y la disposición, factores que serían determinantes para pasar de la absorción que provoca la historia hasta llegar al estado de implicación y atención total de cambio de realidad (Tellegen y Atkinson, 1947 cit. en Nell, 1988).

Víctor Nell realiza un estudio sobre la experiencia de la lectura que publica junto a otros en su artículo sobre la lectura por placer⁵⁴. En su análisis sobre la experiencia de este tipo de lectura acude a varios paralelismos. Uno de ellos la relación entre el sueño y la lectura descrita por Hildebrandt en su *Interpretación de los sueños* de 1875, citado y analizado a su vez por Freud. El otro, la relación del poeta con el soñar despierto, de este último autor. En definitiva, Nell refuerza la metáfora de *perdersse en un libro* con la idea de desaparición del ser.

Esta es también la experiencia del lector lúdico, que se hunde "a través de páginas clamorosas en sueños sin sonido" (Gass, 1972, p. 27). Claramente, soñar, y especialmente soñar despierto, es en cierto modo

⁵⁴ El artículo publicado por Víctor Nell en la revista *Reading Research Quarterly* se titula *The psychology of Reading for Pleasure: Needs and Gratifications*. Este autor ha publicado un libro centrado en la lectura placentera titulado *Lost in a Book* en el que profundiza sobre ello.

un análogo de la lectura. El soñador sabe que, aunque sus sueños no hayan venido de otro mundo, "en todo caso lo llevaron a otro mundo" (Freud, 1968, pág. 7). Además, leer y soñar comparten una pasividad cognitiva, porque el trabajo que realizan es subjetivamente sin esfuerzo. (Nell, 1899, p.39)⁵⁵

Resulta curioso como este autor asocia la pérdida en un mundo imaginado a la desaparición del ser, cuando es la idea de *presencia* la que prevalece en la experiencia de narrativas virtuales. Si extrapolamos la metáfora, el usuario se pierde en un mundo virtual entendido como quedar embaucado por la historia, pero esto no tiene que suponer la desaparición del ser en este nuevo mundo, sino el desplazamiento del mismo. Sí podemos unir esta desaparición del ser con la falta de corporeidad en las experiencias virtuales, aunque la sensación de presencia corporal se mantiene en la experiencia del receptor.

Otra de las ideas que podemos rescatar de estos paralelismos es la necesidad de la creación de imágenes vívidas, en este caso para la lectura lúdica, pero igualmente para la experiencia de lectura inmersiva.

Finalizando con la línea de las metáforas, Ryan acude en busca de la "Teoría popular de la inmersión" a la obra *Experiencing Narrative World*

⁵⁵ Traducción propia de: "This is also the experience of the ludic reader, who sinks "through clamorous pages into soundless dreams" (Gass, 1972, p. 27). Clearly, dreaming - and especially daydreaming - is in certain ways an analog of reading. The dreamer knows that even if his dreams have not come from another world, they "at all events carried him off into another world" (Freud, 1900/1968, p. 7). Moreover, reading and dreaming share a cognitive passivity, because the work they do is subjectively effortless" (Nell, 1899, p. 39)

(Gerrig, 1993), de la cual extrae precisamente el fragmento dedicado a la metáfora del transporte. Gerrig desarrolla dos metáforas sobre la experiencia de mundos narrativos, ambas perfectamente aplicables a las producciones contemporáneas, especialmente en VR, y que nos ayudan además a entender mejor este formato y sus experiencias. La metáfora del transporte, por un lado, y de la actuación-performance, por otro.

12.2. La representación de la realidad en formato inmersivo

La principal referencia en cuanto a la utilización de la inmersión aplicada a la realidad virtual es Howard Rheingold, quien populariza el término en su obra *Virtual Reality* (1994), aunque ya había sido utilizado con anterioridad. Propone una primera definición fragmentada como uno de los fundamentos de la realidad virtual, junto con la navegación.

La idea de *inmersión* -uso de la estereoscopía, rastreo de la mirada y otras tecnologías destinadas a crear la ilusión de estar dentro de una escena generada por computadora- es uno de los fundamentos en la tecnología de la RV. La idea de *navegación* -crea el modelo computacional de una molécula o ciudad y habilita al usuario a desplazarse como si estuviera en su interior- es otro elemento fundamental. (Rheingold, 1994, p.121)

Dejamos a un lado por el momento la idea de navegación puesto que lo analizaremos posteriormente como la interactividad en mundos virtuales. Continuamos aquí con la metáfora de inmersión para extrapolarla al documental en realidad virtual. Esta aparece unida a la realidad virtual desde muy temprano, formando incluso parte de su

definición: experiencia interactiva e inmersiva generada por ordenador (Pimentel y Teixeira en Ryan, 2001). Ttriclôt (2012) se refiere a la inmersión como ese tipo de experiencia perceptiva que se caracteriza por que el usuario no puede diferenciar entre las percepciones artificiales creadas por ordenador de objetos virtuales y las percepciones naturales ordinarias.

Vemos varias ideas asociadas anteriormente a la metáfora de inmersión en la lectura, a un nivel de experiencia física. La sensación de presencia es uno de los elementos principales, entendido como ubicación espacio-temporal del usuario en un mundo que se percibe como real.

El sentido de presencia se refiere a una experiencia psicológica de sentir que el usuario está en un lugar real (“estar allí”), incluso cuando está en un entorno virtual. Para mejorar la sensación de presencia, el usuario debe contar con un entorno en el que pueda sumergirse a través del proceso de interacción con el entorno virtual o con los objetos, utilizando diferentes sentidos como la vista, el audio y el tacto. (Park, Heo, Park, & Kim, 2019)

Es decir, estamos hablando de una representación que se hace con una imagen-espacio “habitabile” por el espectador en el que se desarrolla la sensación de presencia. Un sentido de presencia que no puede definirse más que en un marco espacio-temporal y que va unido a las nociones de existencia y emplazamiento en su encrucijada entre el yo, el aquí y el ahora. Tres nociones que suponen la condición misma del pensar y el existir (Vázquez-Medel, 2003). Este sentimiento de presencia va unido a la ilusión de la realidad de la experiencia creada que, como apuntan varios autores (Chabert, y estos dos) se caracteriza por la invisibilización del medio.

La diferencia más significativa entre VR y las prácticas audio-visuales (incluidas las del ámbito del documental interactivo) que tradicionalmente han preocupado al docu- intelectuales, es que en el caso de VR nuestras prácticas para representar lo real ya no están contenidas de la misma manera por el aparato y la estética de la pantalla (2D). Mientras que la pantalla no ha desaparecido en un sentido ontológico, en el corazón de VR está la producción de la ilusión que hemos entrado y convertido en una parte del mundo que solíamos ver en la pantalla. Esta ilusión es central para dar sentido a la RV como una forma distinta de experiencia mediada. (Nash, 2018, p.97)⁵⁶

En la misma línea, McRoberts apunta a la ilusión de la no mediación como principal factor del sentido de presencia:

Las experiencias mediadas, como la realidad virtual, que se esfuerzan por generar presencia, han intentado históricamente aprovechar una "ilusión perceptiva de la no mediación" (Lombard y Ditton 1997, núm.). Esta ilusión se produce cuando el individuo 'no percibe o reconoce la existencia de un medio en su entorno de comunicación y responde a la necesidad de este (Lombard y Ditton, 1997). Esta definición se

⁵⁶ Traducción propia. The most significant difference between VR and the audio-visual practices (including those in the realm of interactive documentary) which have traditionally preoccupied docu- mentary scholars, is that in the case of VR our practices for depicting the real are no longer contained in the same way by the apparatus and aesthetics of the (2D) screen. While the screen has not disappeared in an ontological sense, at the heart of VR is the production of the illusion that we have entered into and become a part of the world that we used to watch on the screen. This illusion is central to making sense of VR as a distinct form of mediated experience. The experience of presence, of 'being in an environment' (Steuer 1992) is a largely taken for granted daily reality. (Nash, 2018, p.97)

caracteriza por tener éxito en aquellas situaciones en las que el individuo experimenta un sentido de "estar allí", un sentido de presencia. (McRoberts, 2018)⁵⁷

Al igual que en la lectura en profundidad con la entrada del lector en el mundo imaginario, la ilusión de ese mundo imaginado pasa a ser un mundo creado digitalmente. Es decir, la ilusión no hace ahora referencia al mundo narrativo, sino a la suplantación de una realidad por otra. Siguiendo el planteamiento de Triclot (2012), el objetivo final de la realidad virtual, además de la inmersión, sería la confusión entre lo virtual y lo real.

El ensayo de Jean Brun, *Le rêve et la machine* (1992)⁵⁸ contribuye a la creación de una arqueología de la realidad virtual y, según Weissberg, resume su tesis del siguiente modo: "la ciencia y la técnica son hijas de la actividad onírica, un intento de superación -comprometidas con un fracaso dramático- de los cuadros espaciales y temporales propios de lo humano" (Weissberg, 1999, p.20).

⁵⁷ Traducción propia. Mediated experiences, like VR that strive to generate presence have historically attempted to harness a 'perceptual illusion of non-mediation' (Lombard and Ditton 1997, n.p.). This illusion occurs where either the individual 'fails to perceive or acknowledge the existence of a medium in his/ her communication environment and responds as he/she would if the medium were not there' (Lombard and Ditton 1997). This definition characterises mediated presence as being successful in those situations where the individual experiences a sense of 'being there'- a sense of presence. (McRoberts, 2018)

⁵⁸ Ensayo publicado originalmente en *La Table Ronde, París*, 1992

Krueger es considerado como el inventor del término *Artificial Reality*, quién consiguió que *The New York Times* publicara en 1989 su novedoso artículo *¿Qué es la realidad artificial?* (Rheingold, 1994). Este autor introduce una visión humanística de la realidad virtual viendo sus posibilidades artísticas y sus componentes conductistas, psicológicos y sociales. Rheingold toma el testigo y continúa su visión centrada en las posibilidades sociales y artísticas de esta tecnología, centrándose en ella como herramienta creativa.

Si el arte consiste en ver el mundo de nuevas maneras, y la RV es un instrumento para crear mundos, los artistas quizá provean la pista de una pregunta clave: si nuestra tecnología llegara alguna vez a permitirnos crear cualquier experiencia que deseáramos, ¿qué clase de experiencia deseáramos crear? (Rheingold, 1994, p.125)

Como nos recuerda Ryan, la realidad virtual ha sido un campo emergente y lleno de nuevas posibilidades, como el cine del futuro, la tele-virtualidad y la ruptura de los límites espacio-temporales, que se anunciaban casi como premoniciones y que están tardando más en llegar de lo que parecía (Valéry, 1928). Los límites de la realidad, su sustitución y la dificultad de diferenciar entre virtual o real queda aún fuera de nuestro contexto, aunque pueda ser el objetivo a largo plazo de esta tecnología.

Los debates en torno a las diferencias y semejanzas entre la realidad y la realidad virtual se unen con los de la representación en el documental, sumidos en el giro lingüístico posmoderno y en la crisis de la representación. El espectador otorga al documental la credibilidad de que aquello que le están contando no es ficción, es *verdad*. Una representación que se corresponde con la realidad, un pacto de no

manipulación ni engaño que es la base de la relación entre el documentalista y el espectador. Al cuestionar la *fiabilidad* de la representación e introducir la imagen generada por ordenador, que se aleja aún más de su referente real, se amenaza el pacto de confianza establecido con los usuarios.

La multiplicación de imágenes, que puede entenderse como una *polivisión* del mundo, lleva también a la pérdida y erosión del principio de realidad, la cual sería el resultado de la multiplicidad de interpretaciones e imágenes difundidas masivamente, (Vattimo, 2010, p.79). La idea de realidad es uno de los grandes universales cuestionados por la posmodernidad, que entra ahora en el mundo de lo imaginario y la fantasía (Bauman, 2001). Debord establece en su obra *La société du spectacle* (1973) el espectáculo como el modelo dominante de la vida, no sólo con respecto a la producción mediática, sino a su capacidad para crear relaciones de dominación basadas en la mediación. “El espectáculo, entendido en su totalidad, es tanto el resultado como el proyecto del modo de producción existente. (...) Es el corazón del irrealismo de la sociedad real” (Debord, 1967).

Lo real no tendrá nunca más ocasión de producirse -tal es la función vital del modelo en un sistema de muerte, o, mejor, de resurrección anticipada que no concede la posibilidad alguna ni al fenómeno mismo de la muerte. Hiperreal en adelante al abrigo de lo imaginario, y de toda distinción entre lo real y lo imaginario, no dando lugar más que a la recurrencia orbital de modelos y a la generación simulada de diferencias. (Baudrillard, 1978, p.8)

La visión más radical del mundo comprendido como simulacro y la pérdida total de la realidad es la reflexión del filósofo Baudrillard (1978) sobre la desaparición del mundo real.

Ryan atribuye la diferencia entre ficción y no ficción a la función que se le atribuye a la imagen. En el caso de la ficción, el mundo textual es un fin en sí mismo, mientras que en la no ficción el mundo textual “debe evaluarse en términos de su precisión con respecto a un mundo de referencia externo conocido por el lector” (Ryan, 2001, p.92)⁵⁹. Estaríamos ante una visión de la representación caracterizada por medir la distorsión de la misma con respecto a la realidad. Sin embargo, esta realidad se presenta como inaccesible y la representación como diferentes grados de manipulación de la misma, lo que corresponde a una visión antigua de la representación según Stuart Hall (1997).

Hall descompone e interroga el rol de la imagen y la cuestión de la representación. Según este, la imagen presenta de nuevo algo que ya tiene un sentido, aunque ninguna imagen ni hecho puede tener un significado definitivo ya que este depende de la interpretación de cada persona, así como el del contexto sociocultural. La antigua visión de la representación gira entorna a la clásica pregunta ¿es la representación exacta? Es decir, medir la fiabilidad de una representación en comparación a la realidad. La nueva idea de representación presentaría a esta como un elemento constitutivo de toda creación, debido a que no hay nada fijo a representar y el significado de esa realidad no existe sin la representación. En

⁵⁹ Cita complete de Ryan (2001, p.92): The difference between fiction and nonfiction is not a matter of displaying the image of a world versus displaying this world itself, since both project a world image, but a matter of the function ascribed to the image: in one case, contemplating the textual world is an end in itself, while in the other, the textual world must be evaluated in terms of its accuracy with respect to an external reference world known to the reader through other channels of information

definitiva, la realidad no existiría fuera del proceso de representación (S. Hall, 1997).⁶⁰ En esta encrucijada, el documental digital mantiene el efecto de realidad con diversas estrategias de representación.

Triclot (2012) hace una crítica al término inmersión y apunta directamente al tradicional de “realismo” o “ilusión de realidad” como propiedad de las producciones en realidad virtual. Sin embargo, como bien explica, las representaciones propuestas por este formato, en el caso de la modelación 3D, no ofrece una imagen realista en el sentido de fidelidad de la representación. Aunque la experiencia implique mayor movilización perceptiva, lo que otorga mayor sensación de realidad, la cuestión del realismo se asocia a la fidelidad de la imagen (video, cine fotografía). El efecto de realidad puede conseguirse con la imagen o con la percepción, y, a más movilidad perceptiva, mayor efecto de realidad.

Siguiendo sus planteamientos, la noción de inmersión podría constituir un obstáculo epistemológico para pensar la relación entre las imágenes y los dispositivos tecnológicos, debido a la generalización del término y su utilización indiscriminada. Y por ello por lo que hemos desarrollado toda una arqueología de la metáfora y su aplicación a procesos narrativos. El término de inmersión ha remplazado a otros modos de conceptualización anteriores de las formas mediáticas, y más adaptados a determinados medios, como el problema del realismo o el efecto de realidad en el cine. Si a nivel teórico pasamos a sustituir un término por otro, evidentemente este cambio no es neutro y se pierden las ideas asociadas a los conceptos

⁶⁰ *Stuart Hall: Representation and the Media* Es un documental de 1997 en el que el teórico explica su teoría sobre la mediación en la representación y forma parte de la serie MEF Stuart Hall Collection de la Media Education Foundation.

anteriores que son sustituidas por una metáfora que no siempre está bien aplicada.

Afirmar que la inmersión no existe, evidentemente no significa que las formas mediáticas sean incapaces de generar modos de compromiso particularmente intensos con las imágenes. Se trata principalmente de decir que la metáfora de la inmersión ha sido mal utilizada para pensar estos modos de compromiso y nos guía a pistas falsas. (Tricol, 2012, p.2) ⁶¹

A nivel práctico, la inmersión es una experiencia que se asocia actualmente a todos los formatos que entran en el abanico de las *Realidades Extendidas* (XR), entendiendo como tal a cualquier combinación de universo real-virtual, ya sea AR, MR o VR y, en definitiva, cualquier formato inmersivo. Aunque sea resaltable la diferencia entre la VR (realidad virtual) y la AR (realidad aumentada), ambas tecnologías complementan la percepción de la realidad del usuario. En la VR estaríamos hablando de la visión de un entorno completamente digital que reemplazaría al mundo real por uno simulado. Con la AR la percepción del mundo real se complementa con imagen digital, permitiendo la interactividad con una realidad mediada (Shin, 2017).

⁶¹ Traducción propia de Tricol, (2012, p.2) : Affirmer que « l'immersion n'existe pas » ne signifie évidemment pas que les formes médiatiques soient incapables d'engendrer des modes d'engagement particulièrement intenses avec les images. Il s'agit bien plutôt de dire que la métaphore de l'immersion est mal appropriée pour penser ces modes d'engagement et qu'elle nous guide vers de fausses pistes.

Shin, 2017 nos muestra un análisis y un modelo de experiencias de videojuegos en AR a partir de la inmersión del usuario, que es medida a través de factores de compromiso. Su conclusión apunta al distanciamiento entre la calidad técnica de la experiencia y el valor del juego.

Es decir, las cualidades técnicas no implican automáticamente un valor de rendimiento para los usuarios. La inmersión puede estar compuesta por las percepciones de calidad de los usuarios, la interacción con el servicio y los factores contextuales que les permiten percibir e interactuar. Aunque las observaciones no tienen evidencias directas, implican que la inmersión está relacionada en gran medida con la subjetividad del usuario y la objetividad de la tecnología. Se puede argumentar que la inmersión no es una propiedad puramente tecnológica ni un fenómeno puramente perceptivo. La inmersión exhibe tentativamente una línea borrosa entre la subjetividad del usuario y la objetividad externa. (Shin, 2017, p.9)

Consideramos que el efecto de realidad y la metáfora de la inmersión no tienen por qué llevar a equívocos siempre que se tengan en consideración las características que otorgan cada cualidad. Las diferentes metáforas asociadas a la inmersión sirven para explicar la experiencia del fenómeno perceptivo a nivel subjetivo.

El efecto de realidad que se crea en la experiencia de narrativas en realidad virtual se define a través de tres metáforas combinadas: inmersión, transporte y performatividad. La metáfora de la inmersión ha sido abordada anteriormente en profundidad y a ella sumamos la metáfora del transporte como explicación del efecto de desplazamiento virtual que crea la experiencia. Es Gerrig (1993) quien propone la metáfora

del transporte en mundos narrativos y desarrolla los elementos de una experiencia literal de ser transportados:

- Alguien (el viajero) se transporta
- Por algún medio de transporte
- Como resultado de hacer ciertas acciones
- El viajero se aleja de su mundo de origen
- Lo que hace que algunos elementos de ese mundo sean inaccesibles
- El viajero regresa al mundo de origen algo cambiado por el viaje.

Es fácil adaptar la metáfora a la experiencia en realidad virtual: el usuario se transporta a un mundo virtual (en el que está rodeado de la nueva representación virtual). Su referencia visual, por lo tanto, es el mundo virtual propuesto por la obra. El dispositivo sería el medio de transporte, que *desaparece* una vez accedes al mundo virtual, al igual que cualquier rastro visible de su emplazamiento físico.

Por su parte, la metáfora de la performatividad hace referencia a que el lector puede llegar a identificarse con el protagonista de la historia y adquirir así la experiencia de la lectura cierto grado de dramatización. Esta metáfora aplicada a la realidad virtual adquiere nuevas dimensiones, puesto que el usuario literalmente forma parte de la historia, ya sea con el papel de protagonista o de observador. En cualquier caso, los documentales en realidad virtual crean experiencia con diferentes niveles de performatividad, llegando incluso a dar al espectador un papel en la historia.

12.3. Estado de la cuestión del documental en formato imagen-espacio

La creación de documentales en formato inmersivo como el vídeo en 360 grados o la realidad virtual (360 + 3D) tiene muy poca trayectoria histórica, por lo que realmente aún se encuentra en período de creación emergente. Como hemos explicado, utilizamos el adjetivo “inmersivo” como metáfora de una determinada experiencia subjetiva, por lo que denominaremos a los formatos que producen este tipo de experiencia como formatos imagen-espacio, de manera provisional.

Tenemos en cuenta las mismas intersecciones entre el documental interactivo y el periodismo digital que desarrollaba el proyecto *Mapping the intersection of two cultures* del *Open Documentary Lab* (Uricchio & Wolozin, n.d.) aunque no consideramos que sean unas intersecciones exclusivas de la cultura digital. Estas intersecciones, como hemos visto con anterioridad, han estado presentes en las creaciones de no ficción desde el origen del cine. En los últimos años ha proliferado la creación de vídeo en 360 grados y vemos dificultades para su categorización en los géneros y etiquetas establecidos.

Nos cuestionamos también sobre la particular difusión de estas películas. Los festivales parecen, como para el documental de creación, un espacio especialmente fértil. Además de estar online en plataformas especializadas (y en aplicaciones), el documental VR también puede tener su propia aplicación, como *Notes on Blindness*, lo cual requiere, sin embargo, un gran presupuesto. Finalmente, YouTube propone también

desde 2016 transmisión de VR con casco, multiplicando los lugares de visionado potenciales. (Hamus-Vallée, 2018, p.235)⁶²

Ejemplos de la difusión y categorización los tenemos en los festivales de cine en los que se han creado desde hace unos años una categoría miscelánea que incluye obras digitales de diferente naturaleza híbrida. El *Sundance Film Festival* cuenta desde 2007 con una categoría de selección y un programa especial llamado *New Frontier* y con el *New Frontier Lab Programs*. Esta categoría abarca narrativas digitales, diseños inmersivos, transmedia y multitud de producciones digitales. Incluye Cine VR, instalaciones artísticas interactivas, realidad mixta o vídeo 360° sin diferenciar entre ficción o no ficción. Precisamente es en la edición de 2012 cuando aparecen en escena las historias de no ficción en realidad virtual, con el trabajo *Hunger in Los Angeles* (2012) de Noony de la Peña.

El *New York Times VR* comienza en 2015 con la publicación del documental VR *The Displaced*, en formato vídeo 360°. A finales de ese mismo año se lanzan Arte 360 y las primeras difusiones del LabRTVE en 360°. Un año después, *The Daily 360* comienza su producción (Hopkings, 2017; Hamus-Vallée, 2018).

⁶² Traducción propia de: La question se pose aussi de la diffusion particulière de ces films. Les festivals semblent, comme pour le documentaire de création, un espace particulièrement fertile. Outre la mise en ligne sur des plateformes (et donc applications) dédiées, le documentaire VR peut aussi connaître sa propre application, comme Notes on Blindness, ce qui demande néanmoins un budget conséquent. Enfin, le site YouTube propose aussi depuis 2016 de la diffusion VR avec casque, multipliant les lieux de visionnage potentiels. (Hamus-Vallée, 2018, p.235)

El *Genève International Film Fest - GIFF* cuenta con las secciones *Projets Special* y *Territoires Virtuels*, el *International Documentary Film Festival de Amsterdam* con la sección *IDFA Doclab*, el *Raindance Film Festival* con *VR Arcade*, el *Festival de Sitges* incluye el *Samsung Sitges Cocoon*, el *Dubai International Film* una categoría llamada *A DIFerent Reality* y el *Tribeca Film Festival* su *Virtual Arcade*.

En el panorama actual de la realidad virtual de no ficción debemos hacer una distinción necesaria entre las producciones en formato inmersivo. Atendiendo al soporte, diferenciamos entre vídeo 360°, animación 2D en 360° y modelado 3D-360°. Una distinción que no sólo tiene que ver con el formato, sino con el tratamiento concreto de la realidad, la naturaleza de la imagen y la experiencia del usuario.

En la producción de no ficción en formato 360° encontramos principalmente dos tipos: informativos o de eventos e historias. Es a estas últimas producciones a las que denominamos documental 360^a, o corto documental si nos fijamos en su duración. La medida entre ellos para ser considerados uno u otro es la misma que se aplica a la noticia y al reportaje o documental. Parte de las producciones en 360° se limitan a *cubrir* un evento (en argot periodístico). Es decir, a grabar un evento en su totalidad o partes del mismo en 360° para que el usuario pueda visualizarlo o hacer transmisión en directo. Noticias, reportajes breves, retransmisiones en directo o visitas virtuales son algunos de los ejemplos que han producido desde el LabRTVE.

La siguiente cita de Bernard y Andrieu (2014) se refiere al arte inmersivo, pero en ese caso la referenciamos modo de resumen sobre la

inmersión en el documental y como introducción a los epígrafes siguientes:

Con la inmersión entramos en otro paradigma, donde las nociones de proximidad y de multi-sensorialidad comienzan a rimar con la interactividad y la participación del espectador. El punto de vista de esto último cambia constantemente, entre el mundo ficcional y espacio tangible. El espacio y el tiempo se redefinen a través de realidades virtuales que invitan al individuo a trascender, transformar y modificar la manera en la que su cuerpo habita y vive su realidad. El individuo, por su rol activo, se convierte en espectador y se sumerge en una representación donde la inmersión tanto física como cognitiva, le solicita convertirse parte integrante de la obra. (p.39)

12.4. Propuesta de modos de inmersión en el documental

Si bien es cierto que las etiquetas tradicionales y subgéneros del documental se quedan obsoletas para acercarnos a estas producciones, es necesario categorizar para poder estudiar un objeto en profundidad. Apoyándonos en modelos anteriores propuestos para el documental basado en la interactividad o el *webdoc*, los análisis realizados, la bibliografía especializada consultada, la asistencia a seminarios, congresos y festivales y la experimentación de obras inmersivas de no ficción, proponemos una tipología de modos de inmersión. Para ello nos hemos fijado principalmente en la naturaleza de la imagen y la manera en la que el espectador percibe tanto la imagen como el espacio.

Nos estamos refiriendo a documentales realizados en formatos inmersivos, con los cuales se crea una representación hiperrealista que une la imagen y el espacio en la experiencia. Este modo de representación

da lugar a una forma de mirar el documental que tiene que ver con una mira constructiva, en el sentido de que es el propio espectador que termina de crear el discurso visual. Esta recepción se convierte también en una experiencia inmersiva y performativa, puesto que el espectador se adentra en la imagen-espacio y puede llegar a ser un personaje de la misma.

Tabla 8. Modos de representación en el documental en formato imagen-espacio

Modo de representación	Imagen	Experiencia	Tecnología	Relación usuario - obra
Envolvente	Realista Animada	Observacional	Video 360° Animación 2D en 360 ^a	Cambio del ángulo de visión.
Interactiva	Imagen CGI 3D Imagen mixta: CGI 3D + vídeo	Interactiva Performativa	Realidad Virtual. Imagen 3D	Capacidad de interactuar Limitación de desplazamiento. Percepción espacial de la imagen
Exploratoria	Imagen CGI 3D	Interactiva Performativa	Realidad Virtual. Imagen 3D	Manipulación Libertad de movimiento y desplazamiento Percepción espacial

12.4.1. Representación *envolvente*

El modo realista observacional sería el producido por el formato video en 360°. A representación es realista en referencia a la fidelidad de la imagen ya que la tecnología utilizada es el vídeo, que capta imagen

realista como muestra la figura 31. Estamos hablando de modos de inmersión y, por lo tanto, el formato en 360° le otorga la capacidad de reproducir un entorno en el que el espectador se sumerge y se sitúa en el centro de la imagen. La imagen en 360 grados es envolvente, pero no espacial, puesto que es espectador no lo percibe como el espacio físico.

Entre los documentales que hemos analizado se encuentran dos con este modelo de inmersión. *On the Brink of Famine. Urgence au sud soudan* (2017), EEUU-Francia, es una coproducción de *Frontline* y Arte Francia y dirigido por Marcello Hopkins en el centro Humanitario de Bentiu dirigida por la ONU.

El otro documental en 360° analizado es *Clouds Over Sidra* (2015), EEUU, coproducción de la ONU y *Samsun* y dirigido por Gabo Arora y Chris Milk. Otros ejemplos de documentales con las mismas características son *Witness 360:7/7* (Darren Emerson, 2015), *Waves of Grace* (Gabo Arora & Chris Milk, 2015), *The Click effect* (Sandy Smolan, 2016), *The Displaced* (The New York Times, 2015), *LeBron James - Striving for Greatness* (Félix and Paul Studios, 2015), *Hard world for small things* (Janicza Bravo, 2016) y *My mother's wing* (Gabo Arora y Ari Palitz, 2016).

El espectador adquiere un rol observacional puesto que no hay interacción con el medio ni una percepción espacial. El espectador puede cambiar el ángulo de visión, pero no puede desplazarse, moverse, interactuar con el mundo narrativo ni ejercer ninguna acción con respuesta en él. Con el ángulo de visión no hay un cambio de la imagen en respuesta a su movimiento, sino un cambio del ángulo de visión, lo cual no es una respuesta interactiva. La imagen envolvente aporta la sensación de inmersión a la experiencia, pero se percibe más como imagen que como espacio.



Figura 40. On the Brink of Famine (2017) Imagen en vídeo 360 grados tomada del vídeo publicado por Frontline Official el 24/07/2017.

<https://www.youtube.com/watch?v=cIF5DYNLIPs>

El usuario tiene la libertad de observar la imagen dada en 360° pero no se requiere su acción para que la historia avance. Puede ver el documental sin interactuar, aunque sí es necesario que siga la acción con la mirada. Si esto no ocurre y el espectador es totalmente pasivo, habrá ángulo que carezcan de sentido. Las escenas pueden cambiar y obligar a que el usuario siga al protagonista para ver el desarrollo de la acción y observar la ubicación en la que se encuentra virtualmente.

Posteriormente incidiremos en la visualidad de estas obras y el significado de la libertad de la mirada en el documental. El discurso sigue siendo audiovisual y, por lo tanto, la consecución de planos y la edición son una parte fundamental de la construcción del discurso. Es en este aspecto en el que adquiere relevancia la capacidad de cambiar el ángulo

de visión del espectador en detrimento del montaje, un elemento que ha sido indispensable en la evolución histórica del documental.

Clouds Over Sidra

Clouds Over Sidra es un corto documental de ocho minutos realizado desde la ONU con el objetivo de concienciar y acercar la situación que se vive en los campos de refugiados a los ciudadanos. Es importante destacar que ha sido pensado y producido específicamente en formato vídeo 360°, lo que implica un desarrollo de guión, preproducción, producción y postproducción en base a este formato. Atendiendo a la multitud de especificidades de este formato, es necesario experimentar creando historias pensado en el formato y no intentar adaptar discursos pensados para otro formato, puesto que necesita un lenguaje propio que aún está en desarrollo. Chris Milk, uno de sus directores, es fundador de Within, una aplicación de contenidos en realidad virtual que ha recibido múltiples galardones debido a sus producciones. El documental que hemos analizado es un ejemplo paradigmático y referente en el corto recorrido de estas creaciones.

El documental tiene como objetivo ubicar al espectador en un campo de refugiados de Siria, concretamente el campamento Za'atari en Jordania. Sidra es su protagonista y narradora, que acompaña al usuario por esta experiencia. Se puede considerar un proyecto activista de la ONU, puesto que el objetivo de su producción es concienciar sobre la situación en los campos de refugiados y obtuvo donaciones. En el Foro Económico Mundial en Davos, Suiza, se presentó oficialmente ante diplomáticos que los experimentaron. Forma parte de la iniciativa de las Naciones Unidas para utilizar las nuevas tecnologías para la divulgación y concienciación de la población sobre causas sociales que ha

desembocado en la creación del proyecto *VR for Impact*. Como parte de este proyecto se han realizado otros documentales con características similares sobre Palestina o la crisis del ébola.

El peso de la enunciación recae en Sidra, la niña protagonista y narradora de la historia. Como en el modo expositivo, hay un mediador entre la historia y el espectador. Sidra aparece en escena desde el comienzo del documental y estará presente a lo largo de la obra como voz en off y marca principal de la enunciación. La figura 32 es una muestra de ello en la que podemos ver a Sidra mirando a cámara, momento en el que está hablando directamente al espectador en plano subjetivo. La estructura narrativa es lineal y la historia se estructura por escenas que se equivalen a emplazamientos. El relato se articula a través de estos escenarios y la voz en off como elemento de continuidad lleva el peso de la narración.



Figura 41. Imagen de Sidra, protagonista de Clouds Over Sidra (2016) Imagen en vídeo 360 grados tomada del vídeo publicado por Within el 27/01/2016
<https://www.youtube.com/watch?v=mUosdCQsMkM&t=81s>

Como ocurre en todos los documentales de estas características, la principal diferencia a nivel narrativo entre el video tradicional y el vídeo en 360° es el punto de vista subjetivo obligado en una imagen envolvente. Esta característica del formato tiene una incidencia directa no sólo en la forma de la representación y en la recepción, sino que determina también la narración. Los directores están obligados a crear una narración en la que el espectador es el centro de la historia, aunque no sea el protagonista. La ocularización es en primera persona.

Pese a que el formato no sea interactivo y el usuario no pueda incidir en la narración, consideramos que hay un alto nivel de inclusión del usuario en el documental debido a la cualidad inmersiva de la experiencia y a la construcción de la mirada del espectador que tiene lugar en ellos. Recordando las palabras de Belting (2015), su visibilidad se basa en su medialidad particular. Este documental ofrece una visibilidad completamente distinta a la que ofrecen otros medios audiovisuales. El usuario pierde de vista el medio y el mundo de partida; cuerpo, imagen y medio se solapan. La imagen se une con la mirada del usuario que mira dentro de ella.

Dentro de este modo existe una variación con respecto a la naturaleza de la imagen. Esta puede ser animada por ordenador, dando como resultado el modo envolvente de animación en el que se une la imagen generada por ordenador (*Computer-generated images*, CGI a partir de aquí) y la relación observacional del usuario con la imagen. Esta relación es exactamente la misma que en el modelo anterior, pero la naturaleza de la imagen es otra. En definitiva, un documental de animación en 2D en formato 360°. Un ejemplo de ello es el capítulo *Intimités* de la serie *Hors-cadre*, basado en la serie de pinturas de Félix Vallotton entre 1897 y 1898. Este proyecto y en concreto ese capítulo lo hemos analizado en

profundidad porque es uno de los tres estudios de caso que hemos analizado en esta investigación y que desarrollaremos en el capítulo siguiente.

12.4.2. Representación inmersiva *Interactiva*

La imagen generada por ordenador, en este caso es 3D y no tiene un grado alto de fidelidad con respecto a la realidad, aunque con diferentes grados de abstracción o figuración. En definitiva, no utiliza la tecnología vídeo y su relación con el usuario es interactiva.



Figura 42. Imagen generada por ordenador de Le Bûcheron, el capítulo dedicado a este cuadro de Ferdinand Hodler de la serie Hors-Cadre, un documental de animación inmersivo e interactivo. Imagen de la web oficial del proyecto.

<https://www.unframed-vr.co>

El usuario tiene la opción de interactuar con la imagen utilizando puntos visuales o mandos que, según el diseño de cada obra, le permitirá desplazarse por la escena, acceder a menús, seleccionar entre opciones dadas o manipular objetos voluminosos 3D.

Mientras tanto, también estamos viendo trabajo derivado de imágenes generadas por computadora (CGI), que luego se cargan en un motor de juegos, comúnmente Unity o Unreal, con un mayor potencial de interacción entre el contenido y el usuario. (...) En este caso, el participante podría impulsar la experiencia mirando puntos de acceso dentro de su campo de visión o utilizando controladores manuales. (Rose, 2018, p.134)⁶³

Un ejemplo de este modelo también lo tenemos en la serie *Hors-Cadre*, en el capítulo publicado en 2018, una doble experiencia sobre los cuadros del famoso pintor Ferdinand Hodler, *La Nuit* y *Le Bûcheron*. El usuario interactúa con la obra utilizando los puntos de visión que le permiten seleccionar entre diferentes opciones y hacer continuar la historia.

⁶³ Traducción propia. “Meanwhile, we are also seeing work derived from computer-generated images (CGI), which are then uploaded into a games engine – commonly Unity, or Unreal – with increased potential for interaction between content and user. Examples include the work of Nonny de la Pena which I will discuss below. Here, the participant might drive the experience forward by looking at hotspots within her field of vision or by using manual controllers” (Rose, 2018)



Figura 43. . Composición de imágenes del capítulo La Nuit de la serie del pintor Ferdinand Hodler de la serie Hors-Cadre. Imágenes capturadas de la aplicación VR del proyecto que muestran los puntos de accesos visuales para conducir la historia.

En la figura 43 podemos ver dos ejemplos de esta navegabilidad dentro del documental representada por las flechas azules y la mano, junto con el punto de visión que activa el paso de una escena a otra.

En la representación inmersiva interactiva encontramos una variedad que denominaremos mixta. Hace referencia a aquellos documentales que mezclan imagen realista en vídeo con escenarios u objetos creados por ordenador o imagen de diferente naturaleza para conformar un espacio compuesto. En estos casos ambas imágenes pueden formar parte del mismo universo y el usuario tiene la opción de interactuar con la historia y/o con los objetos a través de los mandos. Un ejemplo es la producción *Hold The World with David Attenborough* (Sky, 2018).

Hold The World with David Attenborough

El documental es una visita en realidad virtual al Museo de Historia Natural de Londres. El espectador accede a varias salas del museo y se encuentra con diferentes ejemplares de la colección. La experiencia dura entre 20 minutos y una hora, en función del tiempo que cada usuario pase observando los objetos. El espectador puede elegir entrar en varias zonas del museo y en cada una de ellas David Attenborough se sienta enfrente, explica cada ejemplar y les invita a manipular diferentes elementos que posteriormente cobran vida con la animación para continuar la historia.

Según la información publicada en la web oficial del documental, la experiencia está disponible en la aplicación Sky VR en Google Daydream View y puede verse con Samsung Gear VR y Oculus Rift y también como aplicación en Microsoft Windows Mixed Reality por un tiempo limitado.



Figura 44. Imagen capturada del vídeo publicado por la web oficial de la experiencia en el que podemos ver el resultado de las diferentes técnicas visuales utilizadas. Captura realizada el 10/02/2019. <https://vimeo.com/250123020/ce684259b3>

La imagen video, fotografía y generada por ordenador se unen en la misma escena utilizando diferentes tecnologías. David está filmado por un dispositivo de cámaras de captura volumétrica y recreado digitalmente como un holograma 3D hiperrealista. Los espacios fueron recreados usando la fotogrametría de *Alter Equals*. (Ver figura 44) Como explican, utilizan un estilo narrativo que combina el videojuego interactivo y el estilo documental de televisión.

Es un documental en realidad virtual interactivo. El usuario puede acceder a las salas que se le proponen según su elección y con controles manuales puede manejar objetos capturados volumétricamente en 3D y observarlos desde todos los ángulos posibles, así como acercarlos y alejarlos.⁶⁴ Como podemos ver en las figuras 45 y 46, la silueta de la mano representa el mando que permite manipular el objeto junto con la señal luminosa (círculos iluminados) que informan al espectador del momento que puede coger el objeto. El acceso manual a los objetos voluminosos se hace utilizando mandos con representación corporal que ayuda a visualizar la corporeidad propia y tener mayor sensación de realidad durante la experiencia. Por otro lado, decimos que estamos ante un modo de inmersión interactivo y no exploratorio porque, aunque puedan manipularse los objetos, el usuario no tiene libertad de movimiento. El cuerpo se encuentra anclado a su punto físico y el movimiento dentro de

⁶⁴ El documental es una experiencia hiperrealista que pudimos experimentar en primera persona durante la celebración del Festival Internacional de Cine de Ginebra, GIFF 2018, en la sección llamada *Territorios Digitales*. Una actividad organizada por el *Master Création Numérique* del departamento *Communication Hypermédia* de la Universidad Savoie Mont Blanc durante mi estancia.

la experiencia se limita al ángulo de visión y a la manipulación de los objetos, pero no podemos desplazarnos por la escena.



Figura 45. Imagen capturada del vídeo publicado por la web oficial del documental. Captura realizada el 10/02/2019. <https://vimeo.com/250123020/ce684259b3>

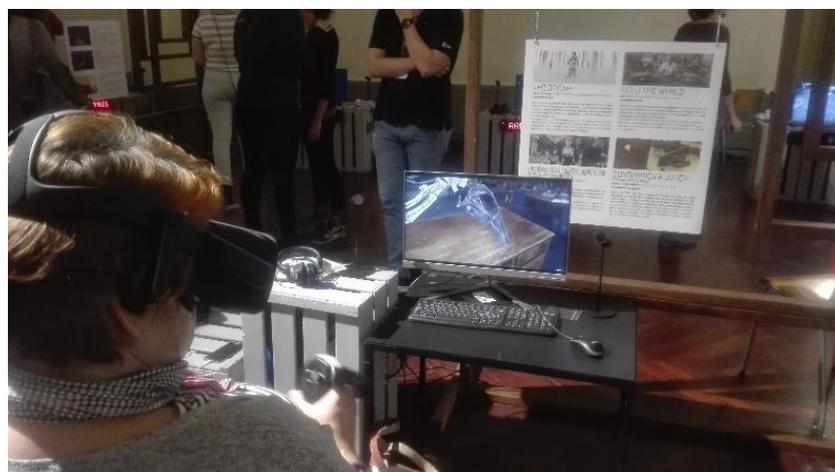


Figura 46. Imagen del momento en el que una usuaria realiza la experiencia documental e interactúa con uno de los objetos 3D. Fotografía tomada durante el Festival Internacional de Cine de Ginebra, el 08/11/2018

Otro ejemplo de experiencia de no ficción de este modelo, con variedades, es *Across the line* (Nonny de la Peña, 2015). Se trata de una experiencia mixta, aunque dividida en dos partes que aparecen una a continuación de la otra. La primera parte es en vídeo en 360° y la segunda en CGI Interactivo que recrea el momento en el que la protagonista se encuentra con manifestantes. En este ejemplo podemos ver la unión de ambos formatos sin mezclarse y también el cambio de rol del usuario, de observador a protagonista.

12.4.3. Representación inmersiva *Explorativa*

La naturaleza de la imagen es digital y el entorno es el que mayor sensación de inmersión física y cognitiva ofrece. El usuario tiene libertad de movimiento y de desplazamiento por el mundo virtual dentro de los límites espaciales destinados a la escena virtual (ver figura 47). Su movimiento físico se corresponde con su movimiento en la escena, puede aproximarse y alejarse de los objetos y, según la obra, interactuar con ellos o manipularlos. En estas experiencias se utilizan diferentes tecnologías digitales con las que conseguir niveles de realismo, desde el modelado 3D hasta la captura volumétrica.

The Enemy (Karin Ben Khelifa, 2017)

Estamos ante un proyecto documental publicado en el 2017 con un fuerte enfoque periodístico de guerra que utiliza la realidad virtual y aumentada para acercar al espectador a la historia. Su director, Karim Ben Khelifa, se sirve de las posibilidades que ofrecen estas nuevas tecnologías para contar una historia con una forma adaptada a las técnicas que utiliza. Para el usuario se ofrecen dos experiencias: la aplicación de realidad aumentada y la instalación de realidad virtual. Con respecto al

modelo inmersivo explorativo, es la instalación en realidad virtual la experiencia que se corresponde.

El equipo de producción monta la instalación de realidad virtual a modo de obra itinerante en diferentes ciudades, y nosotros hemos tenido la oportunidad de experimentarla durante el Festival Internacional de Cine de Ginebra (GIFF) en 2018. Es un ejemplo paradigmático debido a la unión entre periodismo de guerra, el documental y las tecnologías digitales de representación para crear una historia de contenido social.

El proyecto trata sobre la deshumanización del enemigo en cualquier conflicto bélico y promueve su humanización como consecuencia del conocimiento de su causa y su experiencia. Para mostrar la paradoja de las similitudes entre los enemigos, los pone uno frente a otro y les hace las mismas preguntas. Su director, Karim Ben Khelifa es fotoperiodista de guerra y ha conocido a militantes de diferentes bandos, observando “lo absurdo” de la guerra. Su trabajo como fotógrafo y este proyecto giran en torno a la cuestión de la función de las imágenes de guerra. La problemática que centra su obra es la siguiente: ¿para qué sirven las imágenes si no es para cambiar la visión de las personas sobre la guerra? Según explicó durante su presentación de la obra en el GIFF, con la obra busca cambiar la percepción de la sociedad sobre los protagonistas de las guerra y volver a humanizarlos porque “cuando naces no deshumanizas a nadie en ese momento, es cuando estás creciendo, eso está sucediendo” (Karim Ben Khelifa, 2018).⁶⁵ Si la idea es acercar a las personas que forman

⁶⁵ Extracto de su presentación durante el GIFF. Original: “When you were born you don’t dehumanize anyone at that point, its when you are growing up, this is happening”, 2018.

parte de dos bandos de una guerra y humanizarlas, una buena forma de hacerlo es recreando un encuentro con ellos y mostrar su historia.

A diferencia de las otras obras mencionadas, esta es una instalación en la que pueden participar hasta un grupo de seis personas al mismo tiempo. Sin embargo, la experiencia es individual ya que no hay interacción entre los participantes y cada uno tiene su propio ritmo, explora de una determinada manera la escena y tiene un final personalizado.

En esta experiencia, como usuarios, entramos en un espacio virtual que simula una especie de museo con varias habitaciones a las que tenemos acceso paulatinamente. Nos desplazamos por la escena y nos acercamos a una fotografía que está colgada en la pared. Así, accedemos a la información del conflicto, la información contextual que dará paso a la presentación de la primera pareja de enemigos. Tras la presentación de cada uno comienza la serie de preguntas y respuestas según nuestra interacción con ellos. Los protagonistas entran en escena en 3D, se aproximan a nosotros y comienzan a hablarnos. Se establece así una relación de cercanía en la que los códigos emocionales de la interacción cara a cara y de la comunicación interpersonal que revelan autores como Hall (1971) y (Goffman, 1974) se desbaratan (Chabert, 2012)⁶⁶.

⁶⁶ Esta idea fue desarrollada por la profesora Ghislaine Cabert durante su presentación en el congreso internacional sobre Métodos Visuales en La Laguna (Tenerife). http://www.revistalatinacs.org/18SLCS/2018_libro2/080_Chabert.pdf Cita original: "Cette expérience bouscule par ailleurs certains codes émotionnels des interactions de face à face puisque dans le cadre des interactions avec les combattants, il est possible de s'en approcher, de les contourner et ainsi de

Es posible acercarse a ellos, alejarse y girar a su alrededor cuanto queramos. Gracias a la mirada de los combatientes al usuario se establece esta comunicación interpersonal que consigue captar la atención para conseguir finalmente la empatía.

El peso de la enunciación recae permanentemente en el narrador (una voz en off que explica el contexto y que hace las preguntas) y los combatientes. El usuario no puede manipular ningún objeto ni hacer directamente ninguna pregunta, pero siente la inclusión en la experiencia de manera personal por la interactividad visual y espacial. En función del personaje al que te acerques, este comenzará a hablar, atraerá gestualmente tu atención o se mantendrá en silencio.

El documental consigue desmontar la deshumanización del enemigo, una de las grandes estrategias de la propaganda de guerra de todos los tiempos. Esto lo consigue de manera evidente para cualquier usuario únicamente con realizar las mismas preguntas a ambos enemigos, los cuales dan respuestas muy similares. Se evidencia así la manipulación a la que están sometidos y la falta de comunicación entre ambos polos de un conflicto. Resulta paradójico ver cómo los combatientes tienen el mismo objetivo, sus historias son similares, sus sueños, sus deseos y sus miedos.

Como podemos ver en la figura 38, los protagonistas que aparecen en 3D, su representación física realista pone de manifiesto la importancia

déjouer les codes habituels de la communication interindividuelle (Goffman, 1974)” (Chabert, 2018:1487)

del cuerpo unida al objetivo de humanización. Esta utilización del cuerpo nos lleva al concepto de presencia, no sólo como la propia presencia en un espacio virtual, sino como la presencia del otro en este mismo espacio.



Figura 47. Fotografía de autoría propia tomada momentos después de la experiencia de la instalación en realidad virtual de The Enemy. En la imagen vemos al grupo de usuarios mientras realizan la experiencia y la instalación. 08/11/2018



Figura 48. Captura de pantalla del vídeo tráiler publicado por la web oficial del proyecto The Enemy. <http://theenemyishere.org>. En la imagen vemos el espacio virtual en el que entran los participantes a y uno de los combatientes.

12.5. Cómo se mira un documental en realidad virtual: la mirada constructiva y la experiencia performativa

La sensación de estar rodeado por la escena, el grado de libertad de mirar y el enfoque subjetivo del relato, producen un alto nivel de sensación inmersiva en la obra. Ese discurso visual que era construido completamente por el documentalista y dado al espectador, ahora cede parte de ese poder de la representación para ofrecer mayor protagonismo al usuario, continuando con la dinámica de la transformación del documental que venimos viendo. Es el espectador quien completa el

discurso visual y que se construye en cada visionado de manera personalizada.

Estamos ante un cambio de paradigma de la mirada del usuario en el documental, que no sólo supone que pueda cambiar el ángulo de visión. Crea un discurso visual concreto que podemos llamar la mirada del receptor dentro de una obra creada, que cambia por completo las dinámicas de producción y el significado de la imagen documental.

Si pensamos en el documental independiente o antropológico en el que el documentalista utiliza la cámara como extensión de su cuerpo, la imagen resultante es la captación de la mirada del documentalista. Es esta mirada la que el espectador va a visualizar

La “antropología de la mirada” o la “mirada antropológica”, como titulaba Ardévol (1998) su trabajo en el que reflexiona en profundidad sobre este concepto entorno al documental y la utilización del vídeo como método de investigación, es un concepto clave también en esta investigación. Como ocurre a lo largo de todo el texto, hemos de diferenciar claramente el trabajo visual del investigador, el trabajo visual del documentalista y la visualidad referida al receptor. Es decir, en esta investigación hay tres miradas que confluyen y se posan las unas sobre las otras: la mirada del investigador sobre la mirada del documentalista; la mirada del receptor sobre el producto documental, y la mirada del documentalista sobre la realidad que conforma el producto documental.

En este apartado pretendemos acotar la *mirada* a la que vamos a referirnos como la mirada del usuario en el documental o, como sería más pertinente en el caso de los documentales inmersivos, la mirada del usuario (dentro) del documental. En ellos tiene lugar un juego de miradas

y superposición de las mismas cuyo interés radica en el aspecto constructivo del discurso visual que cede este poder al usuario.

Como explica Contreras (2017) con respecto a la obra de Walter Benjamin, este logra liberar la mirada de la recepción tradicional de la obra original y singular.

Para ello, otorga un valor nuevo a la creación que las tecnologías de su tiempo (la fotografía y la exhibición cinematográfica) ofrecen: una experiencia de atención estética colectiva. La expresión artística disipa con la utilización de las tecnologías el poder del aura del creador/autor. La producción de imágenes en masa concede a cada individuo la libertad de encontrar su propia experiencia visual sin el temor reverencial del autor o el crítico moderno. (Contreras, 2017, p.489)

En las producciones inmersivas, las tecnologías visuales de nuestro tiempo, de nuevo hay un valor creativo individual que amplía la libertad de la experiencia visual.

Como nos recuerda Mitchel (2003)⁶⁷, Lacan explica la estructura del campo escópico por medio de intersecciones dialécticas con la imagen proyectada entre el observador y lo observado. Mitchel apunta al espacio intermedio en el que se encuentra el juego de la mirada, la imagen y la pantalla. La relación en el documental entre la mirada del realizador que

⁶⁷ Trabajamos con el ensayo publicado en *Estudios Visuales*, 2003, pero el ensayo se publicó originalmente en el volumen *Art History, Aesthetics, Visual Studies*, eds. Michael Ann Holly and Keith Moxey, Sterling & Francine Clark Art Institute, Mass, 2002. El volumen recogía las aportaciones al Congreso del mismo título celebrado en el Clark Institute en Marzo de 2001 [N. del E.].

se encuentra en el propio producto audiovisual y la mirada del espectador se flexibiliza especialmente en el ámbito de la realidad virtual o la realidad aumentada. El hecho de que sea el usuario (ya no sólo espectador) el que entra en la imagen cambia la relación entre el observador, la imagen, la pantalla *invisible* y los límites de la mirada del espectador.



Figura 49. Composición de imágenes propias tomadas durante el festival GIFF 2017. En ella podemos ver a dos estudiantes del máster Création Numérique experimentando obras en realidad virtual.

Por primera vez en lo que se refiere a producción de obras de no ficción, el usuario tiene la libertad de mirar. Ahora puede tomar una decisión que no existe en el documental filmado en “vídeo 180”. El audiovisual vídeo o cine ofrece una serie de planos compuestos bajo la

mirada del documentalista y del equipo de producción. Es a un discurso visual terminado al que se suma la mirada del usuario como interpretación subjetiva. Una mirada siempre sobre una representación de la realidad en base a la mirada de documentalista y un discurso visual creado. Como podemos ver en la figura 49, la mirada del espectador construye. Esto es algo que podemos observar desde el exterior de la obra observando la experiencia de la recepción y el movimiento corporal de los usuarios.

Estos formatos determinan una narración, los realizadores tienen que crear historias con un relato basado en el punto de vista subjetivo y en esa libertad de la mirada que le ofrezca al espectador un espacio interesante, algo que mirar. La historia, el espacio de la representación y los tiempos tienen que ser adaptados a esta forma de representación.

El espectador es un invitado en la realidad representada o, incluso, un protagonista de la misma. El plano subjetivo ofrece posibilidades narrativas como la simbiosis entre el espectador y el personaje. Estas posibilidades nos inducen a repensar no sólo la forma de producción y de narración, sino los roles tradicionales asignados a cada elemento.

El papel del espectador convertido en usuario o en *espect-actor* (Bernard y Andrieu, 2014) ha sufrido una evolución caracterizada por una tendencia a su inclusión en la historia con diferentes estrategias. Puede explorar, ser protagonista, mantener una conversación con un software e, incluso, cambiar de identidad. En el proyecto ya mencionado de Nonny de la Peña, *Across the line* (2015), el usuario cumple un papel protagonista que se pone en la piel de un personaje. En esta experiencia encontramos un grado de performatividad y dramatización del usuario que puede tener lugar sin cambiar su identidad personal (como observador de una escena)

o como personaje con una identidad distinta. Por ello consideramos que la experiencia en los documentales inmersivos es una experiencia performativa.

En la primera parte el usuario no adquiere el papel de ningún personaje, es él mismo observando la escena como un elemento externo a la narración, un *voyeur* desde el interior de la escena. Desde esta posición ve a la protagonista de la historia y recibe información sobre su problema.

En la segunda parte, el usuario adquiere el papel de la protagonista a la que hemos visto en la primera parte. La empatía en este caso se vuelve literal porque el usuario se mete en el cuerpo de la persona afectada (con ausencia de corporeidad). Las posibilidades que explota esta narración es la capacidad de experimentar en primera persona la sensación por la que pasa la protagonista de la historia y, para ello, la narración debe adaptarse.



Figura 50. Composición de imágenes de la experiencia Across the Line. Imágenes capturadas del vídeo publicado en la web oficial y que muestran las dos partes de las que se componen. Vídeo 360 a la izquierda y CGI la imagen de la derecha. Captura tomada el 10/02/2019

13. CASO DE ESTUDIO: SERIE DOCUMENTAL EN FORMATO INMERSIVO 360° Y VR. HORS CADRE: *L'Île des morts, Intimités, La Nuit y Le Bûcheron.* ⁶⁸

Nous pensons que la réalité virtuelle est capable de rapprocher l'art et la culture suisse des gens, et en particulier des jeunes, contribuant à maintenir (voire élargir) la visibilité de ces grands artistes nationaux. Il ne s'agit pas simplement de transférer ces oeuvres en réalité virtuelle, mais bien de les expliquer et d'en proposer une version réimaginée.

DNA Studios

13.1. Descripción del proyecto

Hors-Cadre es una serie documental de cortometrajes en formato inmersivo producida por la Radio Televisión Suiza (RTS), desarrollada por la productora suiza DNA Studios y dirigida por Martin Charrière. La serie ensalza las obras de pintores suizos de referencia para unir al público más joven con la historia artística de su país. Con esta idea proponen cuatro experiencias inmersivas en las que el usuario se sumerge en un cuadro y su historia. Como explican sus autores, no se trata simplemente de recrear las obras pictóricas en realidad virtual, sino de explicarlas y proponer una reinterpretación de las obras, sus historias y sus autores.

⁶⁸ Tanto el desarrollo de la observación participante como la entrevista tuvieron lugar en francés. Todas las citas tomadas de la entrevista realizada son traducciones propias.

Queremos hacer realmente un dispositivo innovador a nivel tecnológico y artístico como forma de propiciar este encuentro entre la tecnología, la gente joven, el mundo del arte, de la historia y de Suiza, todo junto. Esto es posible gracias a esta tecnología. (Nathanaël Monney, 2018)

La obra completa puede consultarse en la web⁶⁹ y desde 2019 está disponible su aplicación, en la que es posible disfrutar de los tres capítulos, algo que no podemos acceder desde la web debido al formato interactivo del tercero. Aunque todos están creados en formato inmersivo, cada uno de ellos ofrece una experiencia con características distintas, como el rol del usuario o su capacidad de interacción con la obra. Comenzaron a experimentar con el formato en el primero de ellos y en cada capítulo han implementado opciones para contar las historias desde perspectivas diferentes.

Al igual que los otros dos estudios de caso, es una obra que está en desarrollo y gracias a su carácter seriado hemos podido experimentar y analizar los tres capítulos y conocer parte del proceso de producción. Son cortos que se encuentran en los límites del documental puesto que aunque parten de una base de no ficción, crean una experiencia completamente nueva. La inclusión del usuario tiene que ver principalmente con su formato inmersivo, pero también con la capacidad de interactuar en su tercer capítulo.

Este estudio de caso comienza con la experimentación de las obras desde la publicación del primer capítulo en el Festival Internacional de Ginebra (GIFF) de 2017. La fase de experimentación y análisis continúa

⁶⁹ <https://www.unframed-vr.com/>

con la segunda publicación de la serie documental durante la jornada del trabajo de campo y de la tercera durante la celebración del GIFF 2018. Hemos realizado una jornada de trabajo de campo en la que hemos conocido el proceso final del segundo capítulo y la fase de concepción del tercero, así como su sistema de trabajo. Y finalmente hemos realizado la entrevista en profundidad a Nathanaël Monney, cofundador de la productora y encargado de imagen.

La serie comienza en 2017 con la publicación del primer capítulo *L'île des morts* de Atnold Böcklin. Escrito y narrado por Yann Marguet y realizado en imagen 360° generada por ordenador. Como ocurre con las producciones en formatos inmersivos, su lenguaje aún no está definido y su realización está muy unida a la experimentación.

El proceso de producción pasa por la selección del artista en función de su reconocimiento en el ámbito artístico y su potencial para crear una historia recreando el cuadro o la serie de cuadros al mismo tiempo. Tras un trabajo de investigación comienza el proceso de conceptualización de la idea, la narración y el trabajo de escritura. Y finalmente el diseño y desarrollo completo de la experiencia con todos sus elementos: imagen, audio y texto.

En este capítulo el usuario adquiere un papel concreto dentro de la narración, el del muerto. Se sitúa en una barca acompañado por la persona que lo transporta y que hace de narrador. Se dirige directamente al usuario haciendo referencias sobre la ausencia de respuesta por parte del espectador para naturalizar la situación. Pese a la falta de interactividad del usuario-espectador, ya que no deja de ser una experiencia en 360°, el sentimiento de presencia adquiere relevancia gracias a las frases apelativas del narrador y a la performatividad de la

experiencia. A efectos prácticos el usuario no tiene otra opción que observar, pero su inclusión como un elemento en la historia ayuda a la ilusión de formar parte de ella.

El plano constante subjetivo característico de estas producciones está acompañado con una narración didáctica en la que el narrador cuenta la historia del cuadro al tiempo que da información sobre el autor y la obra. El usuario está en el centro visual pero también en el centro de la narración a quien se dirige el narrador a modo de conversación, lo que dota de una sensación de protagonismo al usuario por encima incluso de la obra.



Figura 51. Fotograma de la introducción de la obra L'Île des Morts. Tomado de la web oficial del documental Hors-Cadre. 2019

El segundo capítulo de la serie es *Intimités*, de Félix Vallotton. En este caso no se sumerge al espectador en una obra, sino que se crea un universo entorno a la serie de grabados realizados por Vallotton en 1898. Al igual que en el capítulo anterior, está realizado en animación digital en formato 360°. La estética imita igualmente a los grabados a modo de

recreación de las obras en formato inmersivo siguiendo la idea de sumergirse en los cuadros. La animación de los cuadros a modo de secuencias y las voces en off recrean las situaciones internas de los mismos en una historia unida que presenta la serie de grabados con continuidad. Varios grabados que componen una misma escena y movimientos de *cámara* que permiten pasar de una a otra conforman el discurso visual. El espectador únicamente cumple el rol de observador, no tiene ningún papel ni puede interactuar con la imagen. Tiene la capacidad de observar las escenas con libertad de mirada, pero, a diferencia de como suelen ser los vídeos en 360°, hay movimientos de cámara que simulan grúas cinematográficas y transformaciones de la imagen que guían al espectador de una escena a otra.



Figura 52. Félix Vallotton. Laziness (La Paresse) 1896. Captura de pantalla tomada del documental Hors-Cadre e imagen del grabado del autor publicada en la web del MOMA. 2019

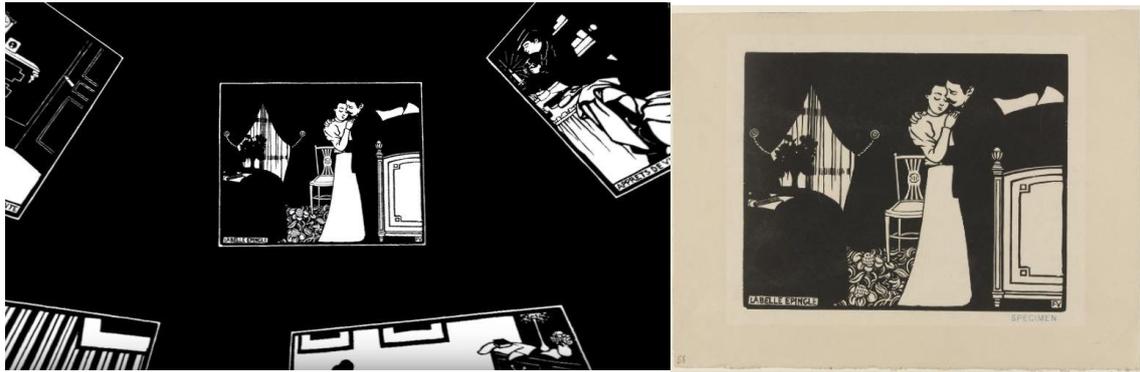


Figura 53. Vallooton. The Fine Pin (La Belle epingle) 1896. Captura de pantalla tomada del documental Hors-Cadre e imagen del grabado del autor publicada en la web del MOMA. 2019.

El tercer capítulo está compuesto por dos experiencias que se corresponden con las obras pictóricas *La Nuit* y *Le Bûcheron* de Ferninand Hodler. Este capítulo incluye la interactividad con la obra, lo que permite al espectador tomar ciertas elecciones dentro de un recorrido cerrado para elegir el orden en el que quiere explorar cada cuadro. Esta experiencia se concibió desde un primer momento como explorativa, según nos explica Natanael, en la que el usuario tiene la libertad de estar en la experiencia durante 5 minutos o durante 15, en función de cada usuario. Una temporalidad flexible que no viene dada por un proceso de edición, sino que depende del tiempo de observación y exploración de cada usuario. Realmente no hay una toma de decisiones por parte del usuario, pero sí se crea la ilusión de libertad y de compromiso por parte del espectador que tiene que mantener un rol activo no sólo con la mirada.

Como explicamos en el capítulo dedicado al documental en formato inmersivo, este corto documental se corresponde con el modelo CGI Interactivo compuesto por escenas de observación en la que hay una

narración audiovisual y escenas interactivas en las que es el usuario el que explora a partir de iconos señalados para tal efecto.

13.2. Cuadros como universos narrativos

Del mismo modo que la película animada *Loving Vincent* (2017) sobre la vida del pintor Vincent van Gogh utiliza las pinturas y el estilo de este pintor para crear la imagen, la serie *Hors-Cadre* recrea los cuadros y una historia entorno a ellos utilizando la imagen de los mismos. A diferencia del film que utiliza animación con pintura al óleo realizada a mano, los cortos documentales se han realizado con técnicas digitales que reproducen el estilo pictórico de cada obra.

Se establece una relación entre la imagen y el usuario, en la que la imagen se percibe como espacio en el que mirar y el usuario adquiere presencia, una presencia que se sitúa dentro de la propia imagen. En cada obra tiene lugar una transformación del cuadro como objeto a escenario habitable.

Como producción fronteriza resulta destacable el hecho de que los realizadores no se hayan cuestionado sobre la naturaleza de sus producciones en cuanto a su categorización o inserción en los géneros tradicionales. Es una producción cultural con un determinado formato, ligada a unos datos históricos e informativos y con coherencia interna entre todo ello y la obra final. Es una serie que incluimos como documental porque tiene una vinculación directa con la realidad. Es una creación original con un grado de ficción pero basado en la realidad. Cada capítulo es una obra secundarias basadas en los cuadros originales y que al mismo tiempo aporta información de manera lúdica.

El rol del espectador se ha pensado al mismo tiempo que la concepción de cada cortometraje, teniendo en cuenta el formato y la posición central del usuario. La coherencia entre el 360°, las posibilidades técnicas, la obra del artista sobre la que se crea la pieza audiovisual y la historia que va a englobar todo ello es pensado al mismo tiempo y desde el principio para que todo tenga continuidad.

El sistema de producción es completamente diferente al sistema de trabajo de un documental cinematográfico o videográfico, principalmente por la tecnología utilizada. La imagen no es referente, sino que es creada desde cero por ordenador. Si bien es cierto que hay un alto nivel de realismo y de semejanza visual con respecto a los cuadros en los que se basa.

Es, en definitiva, una serie documental de animación en formato inmersivo. Para sus creadores, el elemento inmersivo es la principal característica de la serie y su importancia radica no sólo en la sensación de entrar en el cuadro sino en la obligación que tiene el usuario de atender a aquello que se le muestra. El medio se hace invisible, desaparece, y el espectador entra directamente en relación con la imagen que se vuelve su entorno espacial. Y su espacio físico de referencia se pierde según el sentido visual y auditivo. Esto supone que la atención del espectador es total en la obra ya que no tiene elementos de distracción que le saquen de la historia. Como indica Coover (2014), los contextos de recepción de los documentales basados en plataformas digitales no siempre son un entorno adecuado para mantener la concentración del espectador. Algo que se suple con las experiencias inmersivas que permiten tener las obras en realidad virtual debido al aislamiento sensorial del entorno externo.

Las condiciones de multitarea del uso casual de Internet pueden proporcionar un contexto inapropiado para ver proyectos que requieren atención como, por ejemplo, un museo, un quiosco de biblioteca dedicado o un aula, y muchos documentales interactivos basados en Internet pueden no ser suficientes para enmarcar o encuadrar los contextos de recepción. (Coover, 2014, p.211)⁷⁰

La captación de la atención es hoy en día uno de los objetivos más perseguidos por la industria mediática en el contexto de saturación informativa en el que el usuario se encuentra y este formato posibilita la captación de la atención total durante su experiencia.

⁷⁰ Traducción propia de: The multitasking conditions of casual Internet use may not provide as appropriate a context for looking at projects that demand attention as, say, a museum, a dedicated library kiosk or a classroom, and many Internet-based interactive documentaries may not do enough to frame, or reframe, reception contexts (Coover, 2014, p.211).

14. CONCLUSIONES

14.1. Recapitulación de la investigación

Nuestro objetivo general ha sido delimitar las formas de representación del documental creado para plataformas digitales. Hemos detallado sus características y cómo las tecnologías digitales contribuyen a sus cualidades comunicativas. De manera específica hemos analizado la relación entre tecnología y representación y hemos descrito el proceso creativo de los tres casos de estudio.

Por otro lado, hemos definido un marco teórico para justificar la inclusión del periodismo en el documental y reconocer un estilo estético visual posmoderno. Hemos trabajado desde una perspectiva epistémica interdisciplinar entre el arte, la tecnología y la comunicación.

En último lugar, hemos analizado el proceso creativo, los elementos inesperados en la producción y el tratamiento estético de la realidad en la práctica documental. Hemos realizado una triangulación metodológica con la que abordar el análisis de la obra, el proceso de creación y la visión de sus autores. Con respecto a los tres estudios de caso realizados, hemos aplicado una metodología con una fase de trabajo de campo durante las etapas de producción de los documentales.

14.2. Conclusiones de la metodología

1. Ha sido necesario hacer un modelo de análisis visual incorporando categorías provenientes del análisis fílmico y categorías propias que han emergido durante el análisis y el cruce de datos. Con ello hemos conseguido abordar la complejidad de las producciones. Hemos identificado la necesidad de analizar elementos de estos documentales, como es la inclusión del usuario, los modos de expansión del relato o la capacidad de movimiento del usuario en los documentales con formatos XR (realidad virtual, realidad aumentada y realidad mixta).
2. La utilización de una metodología visual en comunicación, el conocimiento de los medios y el trabajo articulado con datos de diferente naturaleza (imagen, audio, video, texto) aumenta la riqueza de la información obtenida en el estudio del documental. Con esta metodología hemos integrado los casos de estudio y la interacción con los sujetos de la investigación. Al mismo tiempo que obtenemos y registramos los datos para el estudio del documental con un enfoque antropológico, conseguimos material para crear una obra audiovisual como parte del mismo proceso de producción. El resultado es una investigación caracterizada por el elemento “meta”, puesto que es la mirada del investigador a través de la imagen sobre una obra audiovisual. La producción realizada como parte de la investigación incluye una pieza en realidad virtual.
3. Hemos incorporado el vídeo en 360° de manera experimental durante el trabajo de campo. Con esto hemos obtenido una serie de resultados

que nos señalan cómo utilizar este medio en la investigación de la comunicación audiovisual y periodística. Las características técnicas del dispositivo hacen que su utilización sea complementaria a la cámara de vídeo de máximo 180°. Los datos que se obtienen de ambos registros no se repiten porque el registro, la utilización de la herramienta y el visionado tienen características distintas que los hacen complementarios. Tras una primera experiencia con este dispositivo consideramos interesante continuar la vía de exploración y realizar una investigación específica en metodología para conocer en profundidad su potencial y determinar el contexto idóneo de su utilización, así como una serie de procedimientos para establecer su adecuado uso. Entre los datos obtenidos, destacamos los siguientes:

- Obtenemos un registro independiente con un ángulo de 360 grados.
- La selección del investigador se limita al escenario que registra, al acontecimiento y a la colocación de la cámara.
- Hay una disociación entre el registro de la cámara y la visión del investigador.
- Durante el visionado del material grabado podemos observar la escena completa desde distintos ángulos, sin estar limitados a la composición realizada por el investigador.
- El análisis es un proceso de observación inmersivo en el cual la variedad de planos depende de la mirada del investigador a posteriori.
- No es posible filmar la visión del investigador. Por lo tanto, el registro no es un reflejo de su observación y el dispositivo no puede utilizarse como extensión de su mirada ni de su movimiento sobre la escena, el evento o el acontecimiento.

- Debido a la independencia de la cámara hay una ausencia de movimiento durante la filmación.

En definitiva, las diferencias técnicas de la cámara en 360 grados suponen también que el rol de la cámara y su utilización va a ser diferente con respecto a la videocámara tradicional. Es por ello por lo que consideramos necesario continuar investigando su aplicación a la investigación de la comunicación para determinar pautas específicas de su uso.

4. El enfoque interdisciplinar de los estudios visuales nos ha ofrecido un marco epistémico desde el que observar las transformaciones derivadas de la unión entre tecnologías, formas documentales de representación, tendencias estéticas y recursos expresivos en la creación a nivel visual. Las obras con las que hemos trabajado se caracterizan por su heterogeneidad formalista, pero de todas ellas extraemos una clara conclusión: la forma de mirar el documental y de concebirlo culturalmente cambia en comparación a las formas tradicionales. Este cambio se caracteriza por el giro experiencial que conlleva la creación de documentales para dispositivos de consumo individual.
5. El tratamiento periodístico de la información no está reñido con el tratamiento sensible de la misma, que busca crear emociones en el espectador y mantener su atención. Hemos constatado una tendencia dominante del documental de intervención que se concibe a sí mismo como proyecto complejo y multidisciplinar y que se ayuda de las tecnologías participativas para conseguir la concienciación social. En la hipótesis de partida hacíamos referencia a un documental que va

más allá de la representación. Ahora la representación estimula la acción del público a través de las llamadas a la acción, utilizando los propios documentales como proyectos activistas, de recuperación de la memoria o de creación colectiva.

14.3. Conclusiones derivadas de los estudios de caso.

6. Como resultado de los estudios de caso realizados, hemos conocido de manera directa los elementos que intervienen en el proceso de producción y algunas de las diferencias asociadas al tratamiento de la información y a las tecnologías utilizadas.

- El rol del usuario entra en la fase de concepción de la obra, especialmente si se trabaja con formatos inmersivos.
- La creación de experiencias en torno a las historias de no ficción supone poner al mismo nivel, en el momento de la concepción de la idea, al espectador y a la historia. No sólo se trata de responder a la pregunta ¿cómo contamos algo? o ¿cuál es nuestro *target*? sino a ¿cómo va el espectador a experimentar esta historia? En este sentido, no sólo nos referimos a la posible participación del espectador en la narración.
- En las experiencias en realidad virtual y en los relatos interactivos, la narración se concibe como un recorrido en primera persona previsto para el espectador.

7. Nos hemos centrado en los documentales sociales, comprometidos con causas políticas o de intervención, que no sólo buscan transmitir un mensaje social o político, sino que con ello pretenden movilizar a determinados grupos sociales o conseguir una acción del espectador. El tratamiento de la información no sólo es creativo, sino que es sensible. Los documentales pretenden crear emociones en el espectador. La inclusión del usuario en la narración o en el proceso de producción ayuda a este objetivo porque consigue la implicación del mismo en la historia. Con los formatos inmersivos se crean experiencias sensibles, en cuanto a los sentidos involucrados y a la manipulación interactiva de la información. Aumenta la sensación de vivencia de una experiencia virtual, la identificación del usuario con los protagonistas de la historia e, incluso, poner al espectador en el lugar de otra persona para fomentar la empatía.

Con la intención de conseguir mayor impacto social, la narrativa audiovisual intenta inspirar al usuario para cometer acciones sobre el objeto representado. Para ello, el propio documental ofrece la manera de realizar la acción. La llamada a la acción (particip-acción / represent-acción) está presente en los documentales analizados, principalmente en los que ofrecen una experiencia participativa o personalizada.

8. Las nociones de tiempo y espacio de la representación se redefinen, tanto en el universo diegético como en la recepción.
- a. La historia que se expande provoca una deslocalización del documental. El relato se propaga dentro y fuera de la red y puede llegar a fragmentarse. Consideramos que el término *transmedia* no se adapta a la expansión del documental puesto que es un concepto creado para las producciones de ficción. La expansión del

documental tiene características distintas puesto que la difusión, participación y financiación de los documentales expandidos no puede equipararse a las narrativas transmedia de ficción. Hemos identificado modos de expansión del relato documental atendiendo a la naturaleza de la misma: *expansión mediática*, *expansión espacial* y *expansión externa*.

- b. La utilización de las redes sociales tiene un papel fundamental en esta expansión como plataforma narrativa. Gracias al alcance de las redes sociales, a la asiduidad de su utilización, a su capacidad de difundir contenido a nivel internacional y a su facilidad para crear comunidades, se han convertido en catalizadores de la actividad entorno a los documentales.

- c. Si nos centramos en los formatos inmersivos, la imagen se convierte en espacio tridimensional. El usuario percibe las distancias, obtiene la sensación de desplazamiento y de manipulación de objetos voluminosos. Hay una representación del espacio y del volumen sobre la imagen. En la experiencia individual, la temporalidad de la representación y la visualización de la obra es el resultado de la negociación entre la obra y la experiencia del usuario. El tiempo de la narración se define durante la recepción. A la temporalidad de la historia y la temporalidad del relato debemos sumar la temporalidad de la recepción, que define la del relato por el simple hecho de que el relato, en cierta medida, se construye durante la recepción. Esta medida dependerá de las opciones que tenga el espectador de incidir en el relato y del formato del documental. Los documentales que no se presentan bajo una fórmula narrativa dejarían la totalidad de la creación del discurso

en manos del espectador, que conforma un relato al ordenando el contenido que aporta el documental.

14.4. Conclusiones generales

9. Aportamos un enfoque holístico en la investigación de las producciones documentales creadas para el entorno digital. Hasta el momento, estas producciones habían sido abordadas de manera independiente, diferenciando entre subgéneros como *documental interactivo*, *documental participativo* o *documental transmedia*. Sin embargo, con esta investigación hemos superado las fronteras teóricas entre producciones que obviaban la naturaleza heterogénea de las mismas. Consideramos necesario este enfoque global para estudiar la complejidad del género y proponemos trabajar con cualidades de los documentales y no con categorías diferenciadoras. Así, hablamos de la interactividad, de la participación o de la expansión del relato como cualidades que podemos encontrar en los documentales combinadas de diferente manera.

10. La relación entre la tecnología y las formas documentales de representación han ido en paralelo a lo largo de la historia. Hemos constatado una evolución de las formas documentales en las que interviene la tecnología utilizada, la cual va a determinar en gran medida la representación y la narración. Entre los primeros *webdocumentales* hasta las producciones emergentes de documentales en realidad virtual, sin olvidar todos los formatos creativos relacionados con el medio digital, encontramos un elemento en común: el rol central del espectador.

11. Hemos comprobado la influencia de la estética visual y la cultura posmoderna en el documental. El giro transcisciplinario, intermedial y globalizado que trae consigo la cultura posmoderna emerge en las producciones documentales que estudiamos, siendo ellas mismas resultado de la convergencia mediática y el sistema globalizado de comunicación. La naturaleza expandida de algunas de estas producciones va ligada a la transdisciplinariedad y a la unión de formatos y dispositivos de carácter híbrido. La globalización aporta al documental el carácter internacional de la mayoría de ellas. La convergencia tecnológica que vemos en las producciones documentales que hemos analizado confirma la ruptura de límites genéricos en el documental, en lo que observamos una intención de unión y de exploración más que de ruptura de los límites tradicionales. Un ejemplo de ello es el desarrollo del *docu-ficción*, que, aunque su formato sigue siendo principalmente audiovisual o cinematográfico, también aporta singularidad a los formatos emergentes. El entrecruzamiento de géneros, estilos y formatos imposibilitan una tipificación por subgéneros de estas obras.

12. Asistimos a un giro experiencial en el documental. Todos los documentales que hemos analizados han sido creados para ser consumidos individualmente, ofreciendo experiencias en las que el espectador se sienta parte de la obra. Hemos identificado cuatro estrategias de inclusión del espectador: interactividad, personalización, participación e inmersión. El grado de inclusión del espectador y sus características varía en función de las necesidades de la estrategia elegida por cada documentalista.

Hacemos una diferenciación entre interactividad y participación que se basa en la incidencia que tiene la inclusión del espectador en el relato. Es decir, la participación también está basada en la interactividad que permite el medio digital, pero ofrece la posibilidad al espectador de tomar parte de la representación y no solo de la narración. A su vez, diferenciamos entre dos modalidades principales: aquellos documentales que ofrecen un espacio de participación y aquellos que se componen por completo de contenido generado por el usuario.

La personalización es una estrategia de inclusión que hemos identificado en aquellos documentales que cambian parte de la narración y de la información del documental en función de los datos personales del usuario. Estos documentales ofrecen así un relato con una base común que cambia en función de la información que aporta cada usuario y de la interacción que tenga con el documental.

13. La mirada del espectador tiene un poder constructivo, por lo que hemos hablado de una mirada constructiva como manera de referirnos a la mirada y el rol del receptor dentro de la obra. En el seno del documental tiene lugar un cruce de miradas que se superponen: la mirada del documentalista sobre la realidad que representa y la mirada (ahora constructiva) del espectador sobre la imagen creada. Aunque ya hablamos de la mirada como construcción cultural, nos referimos en este caso a la construcción de un discurso visual individual.

14. El usuario llega a adoptar un rol performativo. Desde el documental interactivo se demandaba un rol activo del espectador, que pasó a

llamarse, según la terminología francesa *utilisateur* (usuario) o, con la incorporación de contenido creado por usuario, prosumidor. En los documentales con formatos inmersivos (realidades alternativas), el espectador pasa a tener un rol performativo. Pasa de interactuar con la historia o formar parte de la representación a ser un personaje de la misma. Puede tener el rol de observador, puede desempeñar un papel en la historia o puede convertirse en el protagonista. Así, la recepción pasa de ser activa a ser performativa y espectador pasa de ser prosumidor a ser *espect-actor*.

15. El documental se aleja del consumo colectivo y del lenguaje cinematográfico. Con la utilización de formatos hasta ahora emergentes en la práctica documental como las llamadas *realidades alternativas* o *XR* (realidad virtual, aumentada y mixta) crecen las posibilidades creativas que los documentalistas tienen a su alcance para desarrollar un lenguaje propio del medio.

La utilización del montaje va en detrimento. El montaje es una de las principales técnicas de creación cinematográfica, uno de los códigos de creación de significado. Sin embargo, al ceder parte del proceso de la representación al usuario, el montaje disminuye y pierde la autonomía de la dirección fílmica. Los *webdocumentales* ofrecen en muchos casos fragmentos de información, de vídeos y de archivos que el usuario recopila y ordena “libremente” para crear su propia narración.

Los elementos básicos del lenguaje cinematográfico desaparecen tanto en realidad virtual como en vídeo en 360 grados. La lógica de pensar según la gramática fílmica carece de sentido y los movimientos de la cámara no se ajustan a los cinematográficos. Por ejemplo, la

panorámica dejaría de ser un movimiento de la cámara para ser un movimiento opcional del espectador, que puede hacer una panorámica en cualquier momento con su movimiento.

16.Observamos una tendencia a eliminar las marcas de la enunciación. Por ejemplo, en la realidad virtual el medio desaparece. Al dejar de ver la pantalla, dejamos de ver el medio y la referencia visual directa de nuestro espacio físico. Igual ocurre con la realidad aumentada, donde la imagen digital se superpone a la imagen que percibimos de nuestro espacio físico. A nivel sensorial hay una equivalencia espacio-temporal que va unida a la sensación de presencia.

17.La estrategia para crear la ilusión de la realidad no se centra en una imagen realista, en una historia contada de la manera más objetiva posible, ni en la mostración de pruebas que demuestren la veracidad de la información. La ilusión de realidad con la que mantener la confianza con el espectador tiene que ver con la relación del documental con la realidad representada:

- Unión del documental con lo representado: incluir enlaces que llevan al espectador fuera del documental para mostrar los eventos, las personas o los proyectos involucrados.
- Unión del documental con el espacio físico: imagen digital mezclada con el espacio real del cual el espectador tiene una referencia directa.

- Unión del documental con una experiencia perceptiva: ilusión de realidad creada por una experiencia perceptiva envolvente realista.

18. Hemos identificado unos modos de representación en el documental en formato espacio-imagen (inmersivo), en función de la experiencia receptiva que proponen. Estos modos se articulan a partir de cuatro elementos: la imagen, la experiencia, la tecnología y e interacción usuaria/obra. Por el momento, hemos diferenciado entre representación envolvente, representación interactiva y representación exploratoria.

Bibliografía

- Abramov, N. (1965). *Dziga Vertov*. PREMIER PLAN.
- Aguilar, G. (2015). *Más allá del pueblo. Imágenes, indicios y políticas del cine*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Alexenberg, M. (2011). Semiotic Perspectives : Redefining Art in a Postdigital Age. In *The Future of Art in a Postdigital Age. From Hellenistic to Hebraic Consciousness*. Intellect Books. Recuperado de <http://ebookcentral.proquest.com>
- Álvarez, G., Giraldo, E., & Navarro, C. (2017). Uso de TIC en investigación. *Revista Katharsis*, 23(enero-junio). Recuperado de <http://revistas.iue.edu.co/index.php/katharsis>
- Álvaro Sánchez, S. (2016). Postdigital city: aesthetics and politics in the space of embodied virtuality. La ciudad postdigital. estética y política en el espacio de la virtualidad encarnada. (Tesis Doctoral, Universidad Autónoma de Barcelona). Recuperado de <http://www.tdx.cat/handle/10803/400208>
- Ardévol, A. (1994). *La mirada antropológica o la antropología de la mirada: de la representación audiovisual de las culturas a la investigación etnográfica con una cámara de vídeo*. (Tesis doctoral, Universidad Autónoma de Barcelona)
- Ardevol, E. (1998). Por una antropología de la mirada: etnografía, representación y construcción de datos audiovisuales. *Revista de Dialectología Y Tradiciones Populares*, 53(2), pp. 217–240. Recuperado de 10.3989/rntp.1998.v53.i2.396
- Ardévol, E. (2016). Big data y descripción densa. *Virtualis*, 7(14), pp. 14–38. Recuperado de <http://aplicaciones.ccm.itesm.mx/virtualis/index.php/virtualis/article/view/186>

- Ardèvol, E. (1996). Representación Y Cine Etnográfico. *Quaderns de l'ICA* 10, pp. 1–21.
Recuperado de <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Ardèvol, E., Estaella, A., & Domínguez, D. (2008). *La mediación tecnológica en la práctica etnográfica*. Gipuzkoa: ANKULEGI.
- Asch, T., & Asch, P. (1995). Film in Ethnographic Research. In P. Hockings (Ed.), *Principles of Visual Anthropology*. New York: Mouton de Gruyter.
- Aston, J., Gaudenzi, S., & Rose, M. (2017). *i-docs. The Evolving Practives of Interactive Documentary*. New York: Columbia Unerversity Press.
- Bal, M. (2004). El esencialismo visual y el objeto de los estudios visuales. *Estudios Visuales*, 2(Diciembre), pp. 11–49.
- Banks, M., & Morphy, H. (1997). *Rethinking Visual Anthropology*. Londres: Yale University Press.
- Banks, M., & Ruby, J. (2011). *Made to Be Seen. Perspectives on the History of Visual Anthropology*. Londres: The University of Chicago Press.
- Barroso, J. (1996). *Realización de los géneros televisivos*. Madrid: Síntesis.
- Barroso, J. (2009). *Realización de documentales y reportajes : técnicas y estrategias del rodaje en campo*. Madrid: Síntesis.
- Barsam, R. M. (1992). *Nonfiction film: a critical history*. Indiana: Indiana University Press.
- Barthes, R. (2002a). Il n'existe aucun discours qui ne soit une fiction. In *OEuvres complètes. IV livres, textes, entretiens 1972-1976*. Paris: Éd. du Seuil.
- Barthes, R. (2002b). La mort de l'auteur. In *OEuvres complètes. III livres, textes, entretiens 1968-1971*. Paris: Éd. du Seuil.

- Barthes, R. (2017). Introduction à l'analyse structurale des récits. *Communications*, 1–27.
- Baudrillard, J. (1978). *Cultura y simulacro*. Barcelona: Kairós.
- Bauman, Z. (2001). *La posmodernidad y sus descontentos*. Madrid: Akal.
- Belting, H. (2004). *Pour une anthropologie des images*. Buenos Aires: Katz Editores.
- Belting, H. (2007). *Antropología de la imagen*. Madrid: Katz.
- Belting, H. (2015). Imagen, medium, cuerpo: un nuevo acercamiento a la iconología. *CIC Cuadernos de Información Y Comunicación*, 20, pp. 153–170.
- Biocca, F., & Levy, M. R. (1995). Communication Applications of Virtual Reality. In *Communication in the age of virtual reality* (pp. 127–157). New Jersey: Hillsdale.
- Bootz, P., & Olats, L. (2006). Que sont les hypertextes et les hypermédias de fiction? Recuperado el 1 de marzo de 2019 de https://www.olats.org/livresetudes/basiques/litteraturenumerique/8_basiquesLN.php#3
- Bordwell, D. (1996). *La narración en el cine de ficción*. Barcelona: Paidós.
- Bordwell, D., & Carroll, N. (1996). *Post-Theory. Reconstructing Film Studies*. London: The University of Wisconsin Press.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2010). *Film Art: An Introduction* (novena). Nueva York: McGraw-Hill.
- Boulidoires, A., Meyer, M., & Reix, F. (2018). « introduction » Revue française des méthodes visuelles. *Revue Française Des Méthodes Visuelles*, 2.
- Bourassa, R. (2008). *La fiction hypermédiatique: une analyse intermédiaire des relations entre la fiction, la narrativité et les médias numériques*. (Tesis doctoral,

Université du Québec à Montréal)

Brea, J. L. (2005). Estética, Historia del Arte, Estudios Visuales. *Estudios Visuales*, 1, pp. 8–25.

Bruhn, K. (2002). *A Handbook of Media and Communication Research*. (K. Bruhn, Ed.). New York: Routledge.

Caracciolo, M. (2014). Experientiality. In P. Hühn, J. Pier, W. Schmid, & J. Schönert (Eds.), *The living handbook of narratology*. (pp. 1–13). Hamburg: Hamburg University. Recuperado de: [Rhttp://www.lhn.uni-hamburg.de/article/experientiality](http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/experientiality)

Cascone, K. (2000). Aesthetics of Failure: “Post-Digital” Tendencies in Contemporary Computer Music. *Computer Music Journal*, 24(4), pp. 12–18.

Casetti, F., & Di Chio, F. (1991). *Cómo analizar un film*. Barcelona: Paidós.

Catalá, J. M. (2014). Formas del documental contemporáneo. Realismo Ciborg. *Telos: Cuadernos de Comunicación E Innovación, Octubre*, pp. 1–3.

Català, J. M. (2010). La necesaria impureza del nuevo documental, *LÍBERO*, 13(25), pp. 45–56.

Chabert, G. (2012). Les espaces de l'écran. *MEI, Médiation et Information, Ecran et Médias*, 34, pp. 203–215.

Colás, P., & De Pablos, J. (2012). Aplicaciones de las tecnologías de la información y la comunicación en la investigación cualitativa, 251(enero-abril), pp. 77–92.

Collier, J., & Collier, M. (1986). *Visual Anthropology: Photography as a Research Method*. Albuquerque: University of New Mexico Press.

Contreras, F. (2017). Estudio sobre los planteamientos teóricos y metodológicos de los

Estudios Visuales. *Arte, Individuo Y Sociedad*, 29(3), pp. 483–499.

(2018). *El arte en la cibercultura. Introducción a una estética comunicacional*. Madrid: Minerva.

Contreras, F. y Gil, J.C. (2016) Periodismo y arte: dos caminos creativos entrecruzados. *Estudios sobre el Mensaje Periodístico*, 22(2), pp. 695–707.

Contreras, F., & Sán Nicolás, C. (2001). *Diseño gráfico, creatividad y Comunicación*. Blur.

Coover, R. (2003). *Cultures In Webs. Working in hipermedia with the documentary image*. Cambridge: EASTGATE SYSTEMS.

Coover, R. (2014). Visual research and the new documentary. *Studies in Documentary Film* 6(2), pp. 37–41. Recuperado de <https://doi.org/10.1386/sdf.6.2.203>

Costa, C., & Piñero, T. (2012). Nuevas narrativas audiovisuales: multiplataforma, crossmedia y transmedia. El caso de Águila Roja (RTVE). *Icono 14*, 10(2), pp. 102–125.

Cramer, F. (2015). What Is 'Post-digital'? In D. M. Berry & M. Dieter (Eds.), *Postdigital Aesthetics: Art, Computation and Design* (pp. 12–26). London: Palgrave Macmillan UK. Recuperado de https://doi.org/10.1057/9781137437204_2

Crespo, J. L. (2013). *Estéticas del Media Art*. (J. L. Crespo, Ed.). Málaga: Eumed.net. Universidad de Málaga.

Debord, G. (1967). *La société Du Spectacle*. Paris: Buchet/Chastel.

Dena, C. (2009). *Theorising the Practice of Expressing a Fictional World across Distinct Media*. University of Sydney.

Dena, C. (2011). Do you have a big stick? (S. Groth, Ed.), *Institute for the Future of the*

Book, pp.1–5.

Derrida, J. (1972). Ousía et Grammé. In *Marges de la philosophie*. Paris: les Éditions de Minuit.

Derrida, J., & Stiegler, B. (1998). *Ecografías de la Televisión*. Buenos Aires: Endeba.

Dickey, S. (1997). Anthropology and its contributions to studies of mass media.

International Social Science Journal. 49(153), pp.413–427. Recuperado de <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/j.1468-2451.1997.tb00033.x>

Dion, D. (2007). Les apports de l'anthropologie visuelle a l'etude des comportements de consommation. *Recherche et Applications En Marketing*, 22(1), pp. 61–78.

Recuperado de <https://doi.org/10.1177/076737010702200104>

Domínguez, E. (2013). *Periodismo inmersivo: fundamentos para una forma periodística basada en la interfaz y la acción*. (Tesis doctoral, Universitat Ramon Llull)

Dubois, P. (1994). *El acto fotográfico: de la representación a la recepción*. Barcelona: Paidós.

Eco, U. (1992). *OBRA ABIERTA*. Barcelona: Planeta-Agostini.

El Guindi, F. (2014). Visual Anthropology. En R. Bernard & C. Gravlee (Eds.), *Handbook of Methods in Cultural Anthropology*. New York: Rowman & Littlefield.

Febrer, N. (2013). Aproximaciones teóricas en antropología visual: fundamentos metodológicos. *Estudios Sobre El Mensaje Periodístico*, 19(SPEC. APR), pp. 725–734. Recuperado de https://doi.org/10.5209/rev_ESMP.2013.v19.42155

Fernández de Arroyabe, A., Zubiaur-Gorozika, N., & Lazjano-Arillaga, I. (2015). El cine de no ficción en los cortometrajes de Kimuak: evolución, tendencias y nuevas propuestas creativas. In V. Fernández-Guerra (Ed.), *Revisitando el cine documental: de Flaherty al webdoc* (pp. 153–179). La Laguna: Sociedad Latina de

La evolución del documental audiovisual: de los formatos interactivos a las experiencias inmersivas

Comunicación Social.

Flick, U. (2011). *La entrevista en Investigación Cualitativa*. Madrid: Ediciones Morata.

(2015). *El diseño de Investigación Cualitativa*. Madrid: Ediciones Morata.

Flores-Márquez, D. (2015). *Imaginar un mundo mejor: la expresión pública de los activistas en internet*. (Tesis doctoral, Universidad Jesuita de Guadalajara)

Fludernik, M. (1996). *Towards a "Natural" Narratology*. London: Routledge.

Galloway, D., Mcalpine, K. B., & Harris, P. (2007). From Michael Moore to KFK Reloaded: Towards a Working Model of Interactive Documentary. *Journal of Media Practice*, 8(3), pp. 325–339.

García-Jiménez, A. (2015). *Documental y narrativa transmedia*. (Tesis doctoral, Universidad de Sevilla.)

García, M. L., & Menéndez, T. (2006). Mímesis en el paradigma del llamado " cine contemporáneo " y la narración hipermedia. *Icono 14*, (8), pp. 1–11.

García Canclini, N. (2010). *La sociedad sin relato: antropología y estética de la inminencia*. Buenos Aires; Madrid: Katz.

Gaudenzi, S. (2013). *The Living Documentary: from representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary*. (Tesis doctoral, University of London). Recuperado de <https://doi.org/10.1386>

Gaudreault, A., & Jost, G. (1995). *El relato cinematográfico*. Barcelona: Paidós Comunicación.

Gauthier, G. (2008). *Le documentaire un autre cinéma*. Paris: Armand Colin.

Gerrig, R. (1993). *Experiencing Narrative Worlds. On the Psychological Activities of Reading*. Colorado: Westview Press.

La evolución del documental audiovisual: de los formatos interactivos a las experiencias inmersivas

- Gifreu, A. (2013a). *El documental interactivo como nuevo género audiovisual*. (Tesis doctoral, Universitat Pompeu Fabra).
- (2013b). COME/IN/DOC. Retrieved from <http://comeindoc.com/>
- (2014). Evaluación del estado del arte en relación con la temática , las plataformas y la experiencia del usuario Interactive. Documentaries and the Digital Multicast Strategy State-of-the-art as it Relates to Subject , Platforms and User Experience. *Telos: Cuadernos de Comunicación E Innovación, Octubre*, pp. 1-11.
- (2016). El ámbito de la no ficción interactiva y transmedia . Aproximación a cuatro formas de expresión narrativa. *Opción*, 9(32), pp. 871-891
- Goffman, E. (1974). *Les rites d'interaction*. Paris: Éditions de Minuit.
- Gomez-Cruz, E. (2012). *De la cultural Kodak a la image en red. Una etnografía sobre fotografía digital*. Barcelona: Editorial UOC.
- Green, D. P., Bowen, S., Hook, J., & Wright, P. (2017). Enabling Polyvocality in Interactive Documentaries Through “Structural Participation.” *Proceedings of the 2017 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, (May), pp. 6317-6329. Recuperado de <https://doi.org/10.1145/3025453.3025606>
- Gregory, S. (2015). Ubiquitous witnesses : who creates the evidence and the live (d) experience of human rights violations ? *Information, Communication & Society*, 18(11), pp. 1378-1392. Recuperado de <https://doi.org/10.1080/1369118X.2015.1070891>
- Grierson, J. (1934). First Principles of Documentary. En *Imagine Reality* (pp.96-102)
- Gutierrez De Angelis, M. (2012). Antropología visual y medios digitales: Nuevas perspectivas y experiencias metodologicas. *Revista de Antropología Experimental*, (12), pp. 101-112. Recuperado de

<http://revistaselectronicas.ujaen.es/index.php/rae/article/view/1851/1607>

Habib, A. (2007). Le temps décomposé : ruines et cinéma. *Protée*, 35(2), pp. 15–26.

Recuperado de <https://doi.org/10.7202/017463ar>

Hall, E. (1971). *La dimension cachée*. Paris: Éd. Points.

Hall, S. (1997). *Stuart Hall: Representation and the Media*. Stuart Hall Collection de la Media Education Foundation.

Hamus-Vallée, R. (2018). Le documentaire en 360°, un point de vue impossible ? Étude de NYT VR et Arte 360. *Studies in French Cinema*, 18(3), pp. 223–238. Recuperado de <https://doi.org/10.1080/14715880.2017.1324097>

Hancox, D. (2017). From subject to collaborator : Transmedia storytelling and social research, 23(1), pp. 49–60. Recuperado de <https://doi.org/10.1177/1354856516675252>

Harvey, D., & Eguía, M. S. (2008). *La condición de la posmodernidad : investigación sobre los orígenes del cambio cultural*. Buenos Aires: Amorrortu.

Heinrich, F. P. (1991). The Politics of Posmodern Parody. In F. P. Heinrich (Ed.), *Intertextuality* (Traducción, pp. 225–236). Berlin: Ealter de Gruyter. Recuperado de https://www.mnba.gob.cl/617/articles-8672_archivo_04.pdf

Henaut, D. T., & Kline, B. (1970). IN THE HANDS OF CITIZENS : A VIDEO REPORT. *Radical Software*, 1(1), pp. 11–12.

Herrero, L. (2008). La experiencia comunicativa de Video Nou / Servei de Video Comunitari. Recuperado de *Blogsanddocs.com*

Hine, C. (2005). *Virtual methods : issues in social research on the Internet*. New York: OBERG

- Hine, C. (2015). *Ethnography for the Internet. Embedded, embodied and everyday. The effects of brief mindfulness intervention on acute pain experience: An examination of individual difference* (Vol. 1). Recuperado de <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Hockings, P. (Ed.). (1995). *Principles of Visual Anthropology*. Berlin: Mouton de Gruyter
- Hosseini, M., & Wakkary, R. (2004). Influences of Concepts and Structure of Documentary Cinema on Documentary Practices in the Internet. *School of Interactive Art and Technology, Simon Fraser University*(Web). Recuperado de <http://www.museumsandtheweb.com/mw2004/papers/hosseini/hosseini.html>
- Ibanez, J. (2006). Création d'un hypermédia virtuel et ethnologique. L'exemple d'une recherche sur les internautes suisses et français. Du cinéma ethnographique à l'anthropologie visuelle. *Paris, Musée de l'Homme*, pp. 1-6. Recuperado de <http://comitedufilmethnographique.com/wp-content/uploads/2012/07/bueno-ibanez-jacques.pdf>
- Ibanez, J., Chabert, G., Lamboux-Durand, A., & Wanono, N. (2017). *Applying visual methods to digital communication*. Tenerife: Cuadernos Artesanos de Comunicación. Recuperado de <http://www.cuadernosartesanos.org/2017/cac136.pdf>
- Ibanez Bueno, J., Chabert, G., Lamboux-Durand, A., & Wanono, N. (2017). *Méthodes visuelles et mondes digitaux*. Tenerife: Cuadernos Artesanos de Comunicación.
- Irigaray, F., & Lovato, A. (2014). *Hacia una Comunicación Transmedia*. (F. Irigaray & A. Lovato, Eds.), *Hacia una Comunicación Transmedia* (UNR Editor). Rosario: UNR Editoria. Editorial de la Universidad Nacional de Rosario. Recuperado de http://chasqui.ciespal.org/index.php/chasqui/article/view/2298/html_55
- Islas, O. (2008). La sociedad de la ubicuidad, los prosumidores y un modelo de

comunicación para comprender la complejidad de las comunicaciones digitales.
Razón Y Palabra.

Jenkins, H. (21 marzo, 2007). Transmedia Storytelling 101. (Entrada de Blog).

Recuperado de

http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html

Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación* (Castellano). Barcelona: Paidós.

Jenkins, H. (09 septiembre, 2009). The aesthetics of transmedia (Entrada de blog)

Recuperado de

http://henryjenkins.org/blog/2009/09/the_aesthetics_of_transmedia_i.html

Jenkins, H. (01 agosto, 2011). Transmedia 202: Reflexiones adicionales. (Entrada de

blog) Recuperado de [http://henryjenkins.org/2014/09/transmedia-202-](http://henryjenkins.org/2014/09/transmedia-202-reflexiones-adicionales.html)

[reflexiones-adicionales.html](http://henryjenkins.org/2014/09/transmedia-202-reflexiones-adicionales.html)

Jenkins, H. (2013). *La culture de la convergence. Des médias au transmédia*. Paris:

Armand Colin.

Jewitt, C. (2012). *An introduction to using video for research*. London.

Kinder, M. (1991). *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games. From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles collaborator*. Berkeley: University of California Press.

Köster, C. (2005). Nuevos relatos audiovisuales. Hacia una definición del relato

audiovisual interactivo. *Revista TELOS, Cuadernos de Comunicación E*

Innovación, 62, pp. 1-9. Recuperado de

<http://telos.fundaciontelefonica.com/telos/articulocuaderno.asp?idarticulo=4&rev=62.htm>

- Landow, G. P. (2006). *Hypertext 3.0: Critical Theory and New Media in an Era of Globalization*. Baltimore: The John Hopkins University Press.
- Lemoine, S., & Ouardi, S. (2010). *ARTIVISME Art, action politique et résistance culturelle*. París: Éditions Alternatives.
- Lemos, A. (2008). Mobile communication and new sense of places : a critique of spatialization in cyberculture. *Galaxia*, 16, pp. 91–108.
- León, B. (2009). *Dirección de documentales para televisión : guión, producción y realización*. Navarra : EUNSA.
- Lévy, P. (1995). *Qu'est-ce-que le virtuel?* Paris: Découverte
- Liuzzi, A. (2015). El Documental Interactivo en la Era Transmedia : De Géneros Híbridos y Nuevos Códigos Narrativos. *Obra Digital*, (8), pp. 106–136.
- Loosen, W., & Schmidt, J. (2012). (RE-) DISCOVERING THE AUDIENCE. *Information, Communication and Society*, 15(6), pp. 867–887. Recuperado de <https://doi.org/10.1080/1369118X.2012.665467>
- Lyotard, J. F. (2008). *La posmodernidad (explicada a los niños)*. Barcelona : Gedisa.
- MacDougall, D. (1995). Beyond Observational Cinema. In P. Hockings (Ed.), *Principles of Visual Anthropology*. New York: Mouton de Gruyter.
- Mann, S. (2016). *The research interview. Reflective practice and reflexivity in research processes*. New York: PALGRAVE MACMILLAN.
- Marín, A. (2015). La audiencia en los nuevos escenarios comunicativos: el prosumidor mediático en el centro. In J.-M. Rodríguez-Rodríguez (Ed.), *Repensar los valores clásicos del periodismo. El desafío de una profesión enred@da* (Sociedad E). Zaragoza.

- Marín, A. (2017). La aplicación de métodos visuales y digitales en la investigación sobre los formatos emergentes del periodismo audiovisual digital. In J. Ibanez Bueno, A. Lamboux-Durand, G. Chabert, & N. Wanono (Eds.), *Les méthodes visuelles appliquées à la communication numérique*. (pp. 47–63). Tenerife: Cuadernos Artesanos de Comunicación. Retrieved from <http://www.cuadernosartesanos.org/2017/cac136.pdf>
- Mayans i Planells, J. (2002). *Género chat : o cómo la etnografía puso un pie en el ciberespacio*. Barcelona : Gedisa.
- McErlean, K. (2018). *Interactive narratives and transmedia storytelling: creating immersive stories across new media platforms*. New York, NY: Routledge.
- McLuhan, M. (1994). *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. Barcelona: Paidós.
- McRoberts, J. (2018). Are we there yet? Media content and sense of presence in non-fiction virtual reality. *Studies in Documentary Film*, 12(2), pp. 101–118. Recuperado de <https://doi.org/10.1080/17503280.2017.1344924>
- Metz, C. (1971). *Langage et cinéma*. Paris: Larousse.
- Michiel, H. D. E., & Zimmermann, P. R. (2013). Documentary as an Open Space. In *The Documentary Film Book* (pp. 366–375).
- TED (22 abril, 2015). Chris Milk: *De cómo la realidad virtual puede crear la máquina de empatía definitiva*. [Archivo de vídeo] Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=iXHil1TPxvA>
- Mirzoeff, N. (1999). *An introduction to visual culture*. Londres: Routledge.
- Mirzoeff, N. (2003). *Una introducción a la cultura visual* (Edición en). Paidós.
- Mitchell, W. (2003). Mostrando el ver: una crítica de la cultura visual. *Estudios*

Visuales, 1, pp. 17–40.

Moxey, K. (2003). Nostalgia de lo real. La problemática relación de la historia del arte con los estudios visuales. *Estudios Visuales*, 1, pp. 21–39.

Moxey, K. (2009). Los estudios visuales y el giro icónico. *Estudios Visuales*, (6), pp. 8–27.

Nash, K. (2012). Modes of Interactivity: Analysing the Webdoc. *Media, Culture & Society*, 34(2), pp. 195–210.

Nash, K. (2018). Virtually real: exploring VR documentary. *Studies in Documentary Film* 12(2), pp. 97–100. Recuperado de <https://doi.org/10.1080/17503280.2018.1484992>

Negroponte, N. (1998). Beyond Digital. *Wired*, 6, (revista digital) Recuperado de <https://web.media.mit.edu/~nicholas/Wired/WRED6-12.html>

Nell, V. (1988). The Psychology of Reading for Pleasure: Needs and Gratifications. *Reading Research Quarterly*, 23(1), pp. 6–50. Recuperado de <https://doi.org/10.2307/747903>

Nichols, B. (1997). *La representación de la realidad*. Barcelona: Paidós

Nichols, B. (2010). *Introduction to Documentary (Second Edition)* Indiana: Indiana University Press

O'Flynn, S. (2012). Documentary's metamorphic form: Webdoc, interactive, transmedia, participatory and beyond. *Studies in Documentary Film*, 6(2), pp. 141–157. Recuperado de <https://doi.org/10.1386/sdf.6.2.141>

Palacio, & Manuel. (2014). EL eslabón perdido. Apuntes para una genealogía del cine documental contemporáneo. *Cine Documental*, pp. 91–117.

- Park, W., Heo, H., Park, S., & Kim, J. (2019). A Study on the Presence of Immersive User Interface in Collaborative Virtual Environments Application. *Symmetry*, 11, pp. 1–19. Recuperado de <https://doi.org/10.3390/sym11040476>
- Pauwels, L. (2000). Taking the visual turn in research and scholarly communication key issues in developing a more visually literate (social) science. *Visual Studies*, 15(1), pp. 7–14. Recuperado de <https://doi.org/10.1080/14725860008583812>
- Paz, M.-A., & Montero, J. (1997). Poner puertas al campo. El cine informativo, sobre su difusión y metodología. *Historia Y Comunicación Social*, 2, pp. 27–50.
- Pink, S. (2001). *DOING. Visual Ethnography*. London: SAGE Publications.
- (2006a). *The future of visual anthropology: engaging the senses*. by Pink, Sarah. *Social Anthropology*(16). https://doi.org/10.1111/j.1469-8676.2008.00027_23.x
- (2006b). *The Future of Visual Anthropology. Engaging the senses*. Routledge. https://doi.org/10.1111/j.1469-8676.2008.00027_23.x
- Plantinga, C. (2014). *Retórica y representación en el cine de no ficción*. México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Porto, D., Longhi, R., & Ruiz, S. (2012). Diversos géneros en la narrativa transmediática del documental 33. *Revista de Comunicación*, 1(10), pp. 224–235.
- Rancière, J. (2008). *Le spectateur émancipé*. Paris: La fabrique éditions.
- Rebollo, J. G. (2012). Antropología audiovisual : reflexiones teóricas *. *Alteridades*, 22(43), pp. 161–175.
- Rheingold, H. (1994). *Realidad Virtua* (1ª Edición). Barcelona: Gedisa editorial.
- Ribalta, J., & Llorens Pujol, E. (2004). *Efecto real : debates posmodernos sobre fotografía*. Barcelona : Gustavo Gil.

- Rio, F. (2016). Le livre augmenté et la mise en scène de la fragmentation hypertextuelle. In J.-P. Fourmentraux (Ed.), *Digital Stories. Arts, design et cultures transmédia* (pp. 59–78). Paris: Herman.
- Robles, J. (2012). El lugar de la Antropología Audiovisual: espacios profesionales y metodologías participativas. *Íconos. Revista de Ciencias Sociales*, 44, pp. 147–162. Recuperado de <https://doi.org/10.17141/iconos.44.2012.343>
- Rodrigo-Alsina, M. (1989). *La construcción de la noticia*. Barcelona: Paidós.
- Rodrigo-Mendizábal, I. F. (2017). El video como instrumento de investigación social: la antropología visual como metodología. *Razón Y Palabra*, 21(2_97), pp. 601–629. Recuperado de Retrieved from <http://www.revistarazonypalabra.org/index.php/ryp/article/view/1007>
- Roig Telo, A., Sánchez-Navarro, J., & Leibovitz, T. (2012). ¡Esta película la hacemos entre todos! Crowdsourcing y crowdfunding como prácticas colaborativas en la producción audiovisual contemporánea. *Revista ICONO14. Revista Científica de Comunicación Y Tecnologías Emergentes*, 10(3), pp. 25–40. Recuperado de <https://doi.org/10.7195/ri14.v10i1.113>
- Rose, M. (2017). Not media about, but media with. Co-creating for activism. In *i-docs. The evolving Practices of Interactive Documentary* (pp. 49–65).
- Rose, M. (2018). The immersive turn: hype and hope in the emergence of virtual reality as a nonfiction platform. *Studies in Documentary Film*, 12(2), pp. 132–149. Recuperado de <https://doi.org/10.1080/17503280.2018.1496055>
- Roselló, R. A. (2013). *La representación hipertextual de la realidad : nociones para un estudio analítico del webdocumental contemporáneo*. Comunicación presentada en el V Congreso Internacional Latina de Comunicación Social. Recuperado de http://www.revistalatinacs.org/13SLCS/2013_actas.html

- Rotha, P. (1960). *The Film Till Now. A Survey of World Cinema*. New York: Twayne Publishers,
- Rouch, J. (2003). *Ciné-Ethnography. Jean Rouch*. (S. Feld, Ed.). London: University of Minnesota Press.
- Rouch, J. (2009). The camera and man. *Principles of Visual Anthropology*, pp. 79–98. Recuperado de <https://doi.org/10.1515/9783110221138>
- Ruby, J. (2000). *Picturing Culture: Explorations of Film and Anthropology*. London: The University of Chicago Press.
- Ryan, M.-L (2001). *Narrative as virtual reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore: Prarallax. The Johns Hopkins University Press. Recuperado de <https://doi.org/10.1017/CB09781107415324.004>
- Ryan, M.-L, & Thon, J.-N. (2014). *Storyworlds across Media. Toward a Media-Conscious Narratology*. (M.-L. Ryan & J.-N. Thon, Eds.). Lincoln and London. University of Nebraska
- Ryan, M. L (2003). Inmersión o interacción: realidad virtual y teoría literaria. In M. J. Vega (Ed.), *Literatura hipertextual y teoría literaria* (pp. 107–119). Madrid: Mare Nostrum Comunicación.
- San Cornelio, G., Ardèvol, E., Roig, A., & Alisna, P. (2014). Selfiestories. Recuperado de <https://selfiestories.net>
- Scolari, C. (2012). Más allá de la ficción: el documental transmedia. (Entrada de Blog) Recuperado de <https://hipermediaciones.com/2012/05/09/mas-alla-de-la-ficcion-el-documental-transmedia/>
- Scolari, C. A. (2009). Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds, and Branding in Contemporary Media Production. *International Journal of*

Communication, 3, pp. 586–606. Recuperado de <https://doi.org/1932-8036/20090586>

Serrano, P. (2011). *Contra la neutralidad*. Barcelona: Atalaya.

Shin, D. (2019). How does immersion work in augmented reality games? A user-centric view of immersion and engagement. *Information, Communication & Society*, 22(9)pp. 1–18. Recuperado de <https://doi.org/10.1080/1369118X.2017.1411519>

Sierra, F. (2019) *Introducción a la Comunicología*. Madrid: ACCL ediciones.

Sierra, F y Del Valle, C,(2007). Nuevas tecnologías ed la información y participación ciudadana, *Redes.com*, 4, pp. 89–112.

Spiltunik, D. (1993). Anthropology and mass media. *Annual Review of Anthopology*, 22, pp. 293–315.

Sucari ,J. (2009). *El Documental expandido: pantalla y espacio*. (Tesis doctoral, Universidad de Barcelona). Recuperado de <http://diposit.ub.edu/dspace/handle/2445/41523>

(2017). El documental social participativo: el protagonista como sujeto de la historia. *OBRA DIGITAL, Febrero-Ag(12)*, pp. 69–85.

Sulbarán, E. (2000). El análisis del film: entre la semiótica del relato y la narrativa fílmica. *Opción: Revista de Ciencias Humanas Y Sociales*, 31(31), pp. 44–71. Recuperado de <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2474953>

Torreiro, C., & Cerdán, J. (2005). *Documental y vanguardia*. Madrid : Cátedra.

Tremblay, G. (2007) De Marshall McLuhan à Harold Innis ou du village global à l'empire mondial. *tic&société*, 1 (1). pp. 104–129.

- Tricot, M. (2012). L'immersion n'existe pas. In V. Tirloni (Ed.), *L'image virtuelle*. Paris: Transversales philosophiques.
- Uricchio, W., & Wolozin, S. (n.d.). *MAPPING THE INTERSECTION OF TWO CULTURES: interactive documentary and digital journalism*.
- Valéry, P. (1928). La conquête de l'ubiquité. *Œuvres, Pièces sur (II)*.
- Vallejo Vallejo, A. (2013). Narrativas documentales. *Cine Documental: Revista Digital*, (7), pp. 3–29.
- Vattimo, G. (2010). *La sociedad transparente*. Barcelona: Paidós.
- Villanueva, S. (2015). Prácticas colaborativas en el documental contemporáneo : propuesta de análisis y revisión del modo participativo en la Teoría del Documental. *L'Atalante*, 20, pp. 116–123
- Villaplana Ruiz, V. (2015). Collaborative Cinema. Discourses, practices and digital platform. Towards a participatory diversification transmedia formats in the European Digital Space. *Fonseca-Journal of Communication*, 11(11), pp. 88–117.
- Weinrichter, A., & Ungar, C. (2010). *.Doc : el documentalismo en el siglo XXI*. Donostia-San Sebastián : Festival Internacional de Cine de Donostia-San Sebastián.
- Weissberg, J.L. (1999). *Présences à distance*. París: L'Harmattan Communication.
- Zavala Scherer, D., & Leetoy, S. (2016). Documental participativo como herramienta de agencia cultural: El Salto, un caso de estudio. *IC - Revista Científica de Información Y Comunicación*, (13), pp. 235–261. Recuperado de <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.12795/IC.2016.i01.08>

Lista de figuras

Figura 1. Esquema de la triangulación metodológica y los enfoques de cada método sobre el objeto de estudio.	74
Figura 2. Esquema de aplicación del método visual en el estudio de caso <i>La Primavera Rosa</i>	182
Figura 3. Esquema de aplicación del método visual en el estudio de caso <i>Las Sinsombrero</i> .	182
Figura 4. Esquema de aplicación del método visual en el estudio de caso <i>Hors-Cadre</i>	183
Figura 5. Fotogramas del registro videográfico de la entrevista realizada tras la grabación de la última entrevista del capítulo <i>La Primavera Rosa en España</i> . Madrid, 2017	184
Figura 6. Fotogramas del registro videográfico realizado durante el trabajo de campo con <i>Las Sinsombrero II. Ocultas e Impecables</i> . Madrid, 2018.....	186
Figura 7. Fotogramas del registro videográfico realizado durante el trabajo de campo con la productora DNA Studio en relación a su obra <i>Hors-Cadre</i> . Suiza, 2018.....	188
Figura 8. Fotograma del registro videográfico de la entrevista realizada tras la grabación de la última entrevista del capítulo <i>La Primavera Rosa en España</i> . Madrid, 2017	189
Figura 9. <i>Web del documental La Primavera Rosa</i>	223
Figura 10. Web del documental <i>Las Sinsombrero</i>	224
Figura 11. Captura del documental Offshore en la que vemos un ejemplo de contenido audiovisual fragmentado.....	228
Figura 12. Captura del DocumentaryBook interactivo del capítulo <i>Hacia una Primavera Rosa</i>	248

Figura 13. <i>DocumentaryBook</i> interactivo del capítulo <i>La Primavera Rosa en el Kremlin</i>	249
Figura 10. Capturas del <i>DocumentaryBook</i> interactivo del capítulo <i>La Primavera Rosa en el Kremlin</i>	249
Figura 14. Frames de la grabación propia durante el trabajo de terreno con el Caso de estudio <i>La Primavera Rosa en España</i>	251
Figura 15. Captura del <i>documentarybook</i> interactivo del capítulo <i>Hacia una Primavera Rosa</i>	254
Figura 16. Frames del Caso de estudio <i>La Primavera Rosa en España</i>	256
Figura 17. Frames del Caso de estudio <i>La Primavera Rosa en España</i>	257
Figura 18. Captura de pantalla de la fase inicial del webdocumental <i>Memoria de futuro</i>	272
Figura 19. Capturas tomadas del webdocumental <i>Do Not Track</i>	302
Figura 20. Captura de pantalla que muestra una de las webs a las que el documental remite. En este caso http://www.endsurveillance.com/	303
Figura 21. Web europea <i>Save The Internet</i> . https://savetheinternet.eu/	303
Figura 22. <i>Guerra a la Mentira</i> que muestra un ejemplo de conversación simulada en la que aparecen enlaces externos al documental relacionados con el caso que se investiga.	308
Figura 23. Captura de la portada del proyecto documental <i>Highbribe</i>	315
Figura 24. Fotograma del film <i>Children of Fogo Island, The Fogo Island Project, 1967</i> , Colin Low.....	322
Figura 25. Portadas de los cuatro primeros números de la revista <i>Radical Software</i>	324
Figura 26. Esquema sobre los sujetos de la representación y la participación en el documental.	329

La evolución del documental audiovisual: de los formatos interactivos a las experiencias inmersivas

Figura 27. Documental Dada.Data.net.	343
Figura 28. Espacio participativo de <i>Las Sinsombrero</i>	346
Figura 29. Captura tomada del documental <i>Proyecto Quipu</i> en la que vemos el proceso de participación y el llamamiento a la acción.	351
Figura 30. Captura tomada del documental <i>Proyecto Quipu</i> en la que vemos el código de colores con el que se etiquetan los temas y la estructura de la información.....	353
Figura 31. Captura de pantalla tomada de la web del documental <i>Question Bridge</i> como ejemplo de espacio de participación y de documental con participación primaria.....	356
Figura 32. Portada del libro <i>Guerrilla Televisión</i> publicado en 1971 por Michael Shamberg ...	361
Figura 33. Imagen publicada en la web de Las Sinsombrero en la que muestran las obras y formatos que componen el documental.....	368
Figura 34. Niveles de inclusión del usuario de los que se compone el <i>webdoc Las Sinsombrero</i>	372
Figura 35. Fotogramas extraídos del vídeo grabado durante el trabajo de campo. Proceso de edición del documental <i>Ocultas e Impecables</i>	375
Figura 36. Capturas de pantalla de la página de Facebook de Las Sinsombrero en 2014.....	379
Figura 37. On the Brink of Famine (2017) Imagen en vídeo 360 grados	405
Figura 38. Imagen de Sidra, protagonista de <i>Clouds Over Sidra</i> (2016)	407
Figura 39. Imagen generada por ordenador de <i>Le Bûcheron</i> , el capítulo dedicado a este cuadro de Ferdinand Hodler de la serie <i>Hors-Cadre</i>	409

Figura 40. Composición de imágenes del capítulo La Nuit de la serie del pintor Ferdinand Hodler de la serie Hors-Cadre. Imágenes capturadas de la aplicación VR del proyecto que muestran los puntos de accesos visuales para conducir la historia.....	411
Figura 41. Imagen capturada del vídeo publicado por la web oficial de la experiencia en el que podemos ver el resultado de las diferentes técnicas visuales utilizadas.	412
Figura 42. Imagen capturada del vídeo publicado por la web oficial de la experiencia en el que podemos ver la silueta de la mano que representa el mando que permite manipular el objeto junto con la señal luminosa (círculos iluminados) que informan al espectador del momento que puede coger el objeto. Captura realizada el 10/02/2019. https://vimeo.com/250123020/ce684259b3	414
Figura 43. Imagen del momento en el que una usuaria realiza la experiencia documental e interactúa con uno de los objetos 3D. Fotografía tomada durante el Festival Internacional de Cine de Ginebra, el 08/11/2018	414
Figura 44. Fotografía de autoría propia tomada momentos después de la experiencia de la instalación en realidad virtual de The Enemy. En la imagen vemos al grupo de usuarios mientras realizan la experiencia y la instalación. 08/11/2018	419
Figura 45. Captura de pantalla del vídeo tráiler publicado por la web oficial del proyecto The Enemy. http://theenemyishere.org . En la imagen vemos el espacio virtual en el que entran los participantes a y uno de los combatientes.	420
Figura 46. Composición de imágenes propias tomadas durante el festival GIFF 2017. En ella podemos ver a dos estudiantes del máster Création Numérique experimentando obras en realidad virtual.	423
Figura 47. Composición de imágenes de la experiencia Across the Line. Imágenes capturadas del vídeo publicado en la web oficial y que muestran las dos partes de las que se componen. Vídeo 360 a la izquierda y CGI la imagen de la derecha. Captura tomada el 10/02/2019	425

Figura 48. Fotograma de la introducción de la obra L'Île des Morts. Tomado de la web oficial del documental Hors-Cadre. 2019.....	429
Figura 49. Félix Vallotton. Laziness (La Paresse) 1896. Captura de pantalla tomada del documental Hors-Cadre e imagen del grabado del autor publicada en la web del MOMA. 2019	430
Figura 50. Vallotton. The Fine Pin (La Belle epingle) 1896. Captura de pantalla tomada del documental Hors-Cadre e imagen del grabado del autor publicada en la web del MOMA. 2019.	431

Lista de tablas

Tabla 1. Resumen de los documentales seleccionados para el análisis.....	177
Tabla 2. Resumen de la triple aproximación.....	179
Tabla 3. Resumen de los resultados extraídos de los estudios de caso.....	191
Tabla 4. The Doctor Who franchise. (Colin en Ryan y Thon, 2014).....	203
Tabla 5. Modelos de documental interactivo según investigaciones previas.....	286
Tabla 6. Resumen: modos de participación.....	330
Tabla 7. Modos de representación en el documental en formato imagen-espacio.....	403

Listado de películas y documentales consultados

- *0 Responsables* (AV3J y Barret, 2013.)
<http://www.0responsables.com/>
- *100 Miradas* (Marcos Borregón, 2012)
<http://segoviaculturahabitada.es/blog-100-miradas-labcc/>
- *34 North 118 West* (Jeff Knowlton, 2003),
<http://34n118w.net/>
- *6 Billion Others* (Yann Arthus-Bertrand, Sibylle d'Orgeval, Baptiste Rouget-Luchaire 2003-2009)
<https://www.yannarthusbertrandphoto.com/yab/6-billion-others/>
- *A través del Carmel* (Claudio Zulian, 2007)
<https://www.claudiozulian.com/a-traves-del-carmel>
- *Across the line* (Nonny de la Peña, 2015)
<https://www.acrossthelinevr.com/>
- *Animal* (Igualdad Animal, 2016)
<https://ianimal.es/>
- *Bugarach* (Sergi Cameron, 2017)
<http://lab.rtve.es/webdocs/bugarach/>
- *Calles perdidas* (Documedia, 2013)
- *Clouds Over Sidra* (Gabo Arora y Chris Milk, 2015),
- *Dada-Data.net* (David Dufresne y Anita Hugj, 2016)
<http://www.dada-data.net/fr/>

- *Digital Me* (Gaudenzi, 2014)
<https://www.digitalme.co.uk/>
- *Do Not Track* (Gaylor, 2015)
<https://donottrack-doc.com/en/>
- *Dormíamos, despertamos* (Alfonso Domingo, Andrés Linares, Daniel Quiñones, 2012)
- *El hombre de la cámara* (cine-ojo) (Dziga Vertov, 1929)
- *En la brecha* (Claudia Reig Valera, 2018)
<http://lab.rtve.es/webdocs/brecha/home/>
- *Fogo process* (Colin Low, 1967)
- *Fukushima, vidas contaminadas* (Daniel Verdú, 2016)
- *Gaza Sderot – Life in spite of everything* (Alex Szalat, 2008).
<http://gaza-sderot.arte.tv/>
- *Global Offshore* (Brenda Longgellow y Helios Desing Labs, 2015)
- *Guerra a la mentira* (César Peña y Marcos Martín, 2017)
- *Hard world for small things* (Janicza Bravo, 2016)
- *He DisplThe Enemy* (karim ben khelifa, 2017)
- *Heart of Spain* (Herbert Kline y Charles Korvin, 1937)
- *Hold The World with* (David Attengorough, 2018).
- *Hors-Cadre* (Martin Charrière, 2017-2019) <https://www.unframed-vr.com/>
- *Hunger in Los Angeles* (Nonny de la Peña, 2012)
<https://emblematicgroup.com/experiences/hunger-in-la/>
- *In Limbo* (Viviani, 2015),

La evolución del documental audiovisual: de los formatos interactivos a las experiencias inmersivas

- *La línea de la sombra* (Miguel Ángel Delgado y Nicolás Combarro, 2017)
<http://lab.rtve.es/webdocs/la-linea-de-sombra/http://lab.rtve.es/webdocs/la-linea-de-sombra/main.php>
- *La Primavera Rosa* (Mario de la Torre, 2016-2018) <http://www.laprimaverarosa.com/>
- *La société du spectacle* (Guy Debord, 1973)
- *Las muertes de Ceuta* (Juan Luis Sánchez y Gabriela Sánchez, Eldiario.es, 2015).
<https://lasmuertesdeceuta.eldiario.es/home.html>
- *Las Sinsombrero* (Tania Balló, Manuel Jiménez y Serrana Torres, 2015-2019)
<https://www.lassinsombrero.com/>
- *LeBron James- Striving for Greatness* (Felix Lajeunesse y Paul Raphae, 2015),
<http://felixandpaul.com/?projects/lebron>
- *Life in a day* (Kevin Macdonald y Loressa Clisby, 2010)
- *Lo que hicimos fue un secreto* (David Álvarez García, 2018)
<http://lab.rtve.es/webdocs/secreto/>
- *Malvinas/30* (Alvaro Liuzzi, 2012)
- *Manifestació de bicicletes* (Video-Nou, 1977)
- *Mapping Main Street* (Mandy Rose, 2009)
- *Memoria de futuro. García Montero y la Nueva poesía* (Charlie Arnaiz y Alberto Ortega, 2017)
<http://lab.rtve.es/webdocs/memoria-futuro/>
- *Migraciones* (2011),
- *Mujeres en venta* (Documedia, 2015), <http://www.documedia.com.ar/mujeres/>
- *My mother's wing* (Gabo Arora y Ari Palitz, 2016),
- *Nobody's Business* (Alan Berliner, 1996),

La evolución del documental audiovisual: de los formatos interactivos a las experiencias inmersivas

- *Offshore* (Brenda Longfellow, Glenn Richards y Helios Deling Lab, 2013)
- *On the Brink of Famine. Urgence au sud soudan* (Marcello Hopkins, 2017)
- *Palestine remix* (Ali Al-Arian, Konstantinos Antonopoulos, Laurian Gridinoc, 2014)
<https://interactive.aljazeera.com/aje/PalestineRemix/>
- *Pirate Fishing* (Ivan Giordano, 2014)
<https://interactive.aljazeera.com/aje/2014/piratefishingdoc/>
- *Proyecto Documedia* (Fernando Irigaray, 2018-2019) <http://www.documedia.com.ar/>
- *Proyecto Quipu* (Maria Court y Rosemarie Lerner, 2013 - actualidad),
- *Remapping Europe* (Zemos 98, 2013)
- *Proyecto Walsh* (Alvaro Liuzzi y Vanina Berghella, 2011)
<http://proyctowalsh.com.ar/acerca-de/>
- *Que tiemble el Camino. Ponte en la piel de una persona con párkinson* (Àlex Badia y Claudia Reig, 2016)
- *Question Bridge* (Hank Willis Thomas, Bayeté Ross Smith, Kamal Sinclair y Chris Johnson, 2008)
- *Return to Life* (Henri Cartier-Bresson, EEUU, 1938).
- *Rider Spoke* (Blast Theory, 2007)
<https://www.blasttheory.co.uk/projects/rider-spoke/>
- *RiP: A Remix Manifesto* (Brett Gaylor, 2004),
- *Sin huella* (Lab RTVE, 2018) .
<http://lab.rtve.es/huella-ecologica/es/>
- *Spain in a day*, (Isabel Coixet, 2016)
- *Stuart Hall: Representation and the Media* (Stuart Hall, 1997)

La evolución del documental audiovisual: de los formatos interactivos a las experiencias inmersivas

- *Synthetizados* (Ivan Castell, 2018)
<http://lab.rtve.es/webdocs/synthetizados/>
- *Tarnation* (Jonathan Caouette, 2003)
- *The big issue* (Samuel Bollendorf y Olivia Colo, 2019)
<http://www.honkytonk.fr/index.php/thebigissue-fr/>
- *The Click Effect* (Sandy Smolan, 2016).
- *The Displaced*, (New York Time, 2015)
- *The Johnny Cash Project* (Chris Milk, 2010)
- *The March of Time* (Louis de Rochemont y Richard de Rochemont, 1935)
- *The National Hunger March* (Workers Film and Photo League of the W.I.R, 1931) .
- *The Spanish Earth* (Joris Ivens y John Ferno, 1937)
- *The Wilderness Downtown* (Chris Milk, 2010)
- *Tras los pasos de El Hombre Bestia* (Fernando Irigaray, 2014)
- *Vaga de benzineres* (Video-Nou, 1977)
- Voyage au bout du charbon , (Samuel bollendorff y Abel Ségrétin, 2008)
- *Walking in War's Path*, (NYT, 2019)
https://www.nytimes.com/interactive/2015/08/22/world/middleeast/gaza-israel-walk-war-anniversary.html?_r=0
- *Waves of Grace* (Gabo Arora y Chris Milk, 2015)
- *Witness 360: 7/7* (Darren Emerson, 2015),

Anexo 1 :

Grand résumé de la thèse en français

Anexo 1 :

Grand résumé de la thèse en français

L'EVOLUTION DU DOCUMENTAIRE AUDIOVISUEL

DES FORMATS INTERACTIFS AUX EXPÉRIENCES IMMERSIVES

1. Introduction

Le film documentaire a dû être repensé avec l'apparition de la vidéo car les cinéastes ont compris les possibilités offertes par le nouveau support. Ces possibilités se traduisent en de nouveaux modes de représentation et de narration, en ce sens que « un nouveau média impose - ou permet - un nouveau langage » (Weinrichter & Ungar, 2010, p. 219). Les récits interactifs ont continué d'évoluer dans le cadre de la convergence des médias parallèlement aux productions émergentes dans des formats immersifs qui s'adaptent à la réalité.

En effet, les documentalistes ont développé des narrations expérimentales et ont créé des espaces partagés. On se lance dans la course à l'inclusion de l'utilisateur. Les productions vont au-delà de la représentation pour créer des expériences, des projets activistes et des espaces partagés de création. Penser actuellement à la production d'un documentaire diffère de celle d'un contexte cinématographique.

Notre sujet d'étude est la représentation de la réalité dans le documentaire et nous partons de la conception du documentaire en tant que produit hybride entre le cinéma et le journalisme. L'objectif principal

est de connaître les répercussions des technologies numériques sur la création de ces œuvres. Pour cela, nous avons proposé une hypothèse de départ et quelques questions de recherche. Le travail repose sur une hypothèse générale mais avec des questions complémentaires auxquelles nous entendons apporter des réponses au cours du processus de recherche. L'hypothèse est la suivante : l'utilisation d'appareils numériques influe sur les formes de la représentation documentaire numérique contemporaine. L'introduction du format hypermédia et immersif a conduit à l'évolution des formes de narration et de représentation pour aller au-delà de la représentation. Nous répondrons à une série de questions telles que : quel est le rapport entre technologie et représentation? Comment pouvons-nous aborder la question de la représentation par rapport à l'image numérique ? Quelles possibilités narratives permettent l'utilisation de la réalité virtuelle dans le documentaire ?

L'objet de recherche est analysé avec une approche interdisciplinaire en partant de démarches insérées dans les sciences de l'information et de la communication. Des sciences sociales, nous allons recourir à l'interdisciplinarité pour aborder avec souplesse une recherche qui se concentre précisément sur l'interrelation d'éléments de différentes disciplines. La théorie de la communication se caractérise par être une science à la croisée des chemins dans laquelle plusieurs convergent (Rodrigo Alsina, 1989, p.113). Dans le même ordre d'idées, on trouve les arguments de Brea (2006) sur l'élection d'une méthodologie transdisciplinaire qui s'adapte aux objectifs. Une méthodologie qui, selon l'auteur, est l'une des bases de la croissance du cadre épistémologique dans lequel s'inscrit notre étude, les études visuelles.

2. Cadre épistémologique : les études visuelles

Nous assistons à un tournant « transdisciplinaire, intermédiaire et global » (Canclini, 2010) contribuant à redéfinir ce que nous entendons aussi bien par l'art, le film et le journalisme.

En même temps, les arts participent à la redéfinition des sciences sociales qui mettent également en doute leur identité et trouvent dans l'art non pas la solution ou la sortie, mais, comme le disait Maurice Merleau-Ponty sur le marxisme, un lieu où l'on va « pour apprendre à penser ». (Canclini, 2010, p.41)

La réflexion sur les processus concernant l'image est développée dans un « nouveau champ » (Canclini, 2010) ou un mouvement (Bal, 2004) appelé Visual Studies. Celles-ci peuvent être simplement définies comme « des études sur la production de signification culturelle à travers la visualité » (Brea, 2005, p.7). En bref, ceux qui sont responsables de l'étude de la culture visuelle - un autre concept tout aussi problématique à définir.

Contreras (2017) va définir le champ des études visuelles à l'intersection de l'objet et des regards de l'artiste et du spectateur.

À partir du début du nouveau siècle, les études visuelles sont consolidées dans la recherche de ce monde partagé entre le regard de l'artiste, l'objet observé et l'œil du spectateur. Dans une perspective scientifique, sociale et politique, les œuvres visuelles sont analysées sans renoncer à leur héritage épistémique humaniste. L'interdisciplinarité est une condition obligatoire dans ces investigations qui dépassent le simple sentiment esthétique. S'éloignant de la tradition

historique ou de la critique de l'art, les études visuelles recherchent un discours révélant toutes les inventions de la communication visuelle dans la postmodernité. (Contreras, 2017, p.484)

Pour sa part, Bal (2004) présente l'impossibilité de définir la culture visuelle en tant que discipline, car son objet ne peut être délimité dans les paradigmes actuels. Il fait valoir que la culture visuelle ne devrait pas être incorporée à d'autres disciplines telles que l'anthropologie, l'histoire de l'art ou les études sur les médias et le cinéma. Compte tenu de la difficulté de définir le domaine de la culture visuelle avec précision et consensus, il propose de reporter la dénomination « discipline » et de faire référence aux études visuelles en tant que « mouvement ».

2.1. Le regard construit et le regard qui construit

Le point de départ est le caractère culturel et construit du visuel ; le caractère construit des actes de vision :

... non seulement le plus actif de regarder et d'avoir des connaissances et de l'acquisition cognitive de ce qui est vu, j'insiste, mais tout un répertoire de façons de faire un lien à voir et à être vu, à regarder et à être regardé, à surveiller et à être surveillé, produire les images et les diffuser ou les contempler et les percevoir. En fait, tels sont les sujets avec lesquels ils devront s'occuper et traiter des études visuelles. (Brea, 2005, p.9)

C'est précisément dans l'importance du regard en tant que construction culturelle que certaines idées de Didi-Huberman (2014, 2005) sont centrées et que nous pouvons extrapoler au documentaire

audiovisuel. La question du regard est également développée par Elkins, en relation avec les types de cultures visuelles (2010) et les types de regards (2000). De la question de base : comment regardons-nous les objets, nous nous posons la question aux autres : comment regardez-vous un documentaire ? Tous les documentaires sont-ils regardés de la même manière ? Comment est le regard dans le documentaire ? Le documentaire, en tant que produit et expérience visuelle, a une manière d'être considéré en fonction de ses qualités, car tous ne sont pas égaux et ne doivent pas être considérés de la même manière. Ces questions, auxquelles nous tenterons de répondre tout au long du travail, nous amènent à une réflexion non seulement sur la vision du documentaire par le spectateur, mais également sur le rôle du spectateur dans le documentaire et la perception.

Rancière (2008) place le spectateur au centre de la discussion sur les relations entre art et politique. En référence au public du théâtre, Rancière explique en quoi la puissance de ceux-ci ne dépend pas de leur qualité collective ou de l'interactivité établie avec eux. « C'est le pouvoir de chacun de traduire à sa manière ce qu'il perçoit, de le relier à son unique aventure intellectuelle qui le rend semblable à un autre, même si cette aventure ne ressemble pas à une autre » (Rancière, 2008, p.23). Et la capacité de comparaison entre eux pour tracer leur propre chemin. Il ne fait pas référence au pouvoir incarné dans la communauté, mais plutôt au pouvoir d'associer et de dissocier les significations où réside l'émancipation de chaque spectateur. Cette centralité du spectateur est une notion que nous voyons dans le documentaire, non seulement en tant que vue du spectateur sur le documentaire, mais également en tant que centralité de l'expérience personnelle / individuelle dans la création de l'œuvre elle-même.

2.2. La visualité comme aspect quotidien de la postmodernité

Pour Mirzoeff (2003), la mondialisation du visuel et la richesse de son expérience dans la culture postmoderne ont conduit à la nécessité de transformer la culture visuelle en champ d'étude. « La culture visuelle s'intéresse à l'expérience visuelle du consommateur, à la signification qu'elle offre et au plaisir associé à la technologie visuelle - de la peinture à l'Internet » (Mirzoeff, 2003, p. 19-20). En dépit de leurs déclarations, les universitaires et les critiques ne semblent pas s'accorder pleinement sur cette définition et la définition de l'objet des études visuelles, en raison des problèmes qui y sont associés.

La culture postmoderne est un aspect transversal de notre recherche : les études visuelles naissent dans la postmodernité. La révolution technique subie par le documentaire va de pair avec les changements de paradigme dans le regard. Des discours établis sur des questions fondamentales autour du documentaire sont débattus, ce qui se reflète dans l'évolution du genre qui nous concerne. La crise de la représentation basée sur la confiance et l'augmentation de la distance entre l'image photographique et son référent se reflètent dans l'expérimentation des modes de représentation dans le documentaire qui dépasse le réalisme traditionnel.

Les cinéastes s'inquiètent de la dimension subjective de leur travail, qui devient l'une des caractéristiques du documentaire contemporain. L'assimilation de degrés de fiction et de genres à mi-chemin entre fiction et documentaire, tels que la docu-fiction ou les récits issus de l'expérimentation de nouveaux dispositifs techniques, est un autre exemple du reflet de l'influence de la culture postmoderne. Si nous nous concentrons sur le récit audiovisuel non-fiction et son évolution vers le

présent, nous trouvons un parallélisme entre les transformations culturelles apportées par la postmodernité et l'évolution des récits non-fiction. Tout au long du travail, nous détaillons les qualités du documentaire liées à ces changements, quelque chose que nous décrivons et que nous précisons dans les conclusions.

Les images entrent alors dans la crise de la représentation (Foucault, 1966). Les images sont « coupables » que la représentation du monde soit remise en question, à tel point que Baudrillard les a qualifiées de « meurtriers du réel ». Nous avons cessé de faire confiance aux images et à ce qu'elles représentent. L'image « abandonne » son union avec la réalité.

On peut en déduire des contradictions dans l'essence même du documentaire, la représentation de la réalité. Entre le documentaire et le spectateur, une relation de confiance a été établie selon laquelle le spectateur suppose que ce qu'il voit a une base réelle et vérifiable. Une alliance implicite qui nous permet de croire ce que nous voyons. Si la crise de la représentation consiste en une perte de confiance en l'image, si tout est en simulacre, quelle est l'essence du documentaire maintenant ? Qu'advient-il de cette relation de confiance ? L'illusion de la réalité est-elle créée de la même manière ? Existe-t-il de nouvelles stratégies pour maintenir la confiance du spectateur ?

Les changements de paradigmes apportés par la postmodernité et les avancées techniques des dispositifs audiovisuels constituent un panorama de l'évolution et de l'expérimentation en termes de stratégies de représentation. Catalá souligne trois facteurs qui caractérisent le carrefour culturel dans lequel se déroule cette transformation du documentaire : l'évolution des avant-gardes, le rôle de la technologie et

de son développement et l'espace subjectif dans le documentaire (Catalá, 2014).

Le documentaire « élargi⁷¹ », également appelé documentaire post-média, commence l'expansion du documentaire et provoque l'ouverture des portes du musée. Après les pratiques de l'art vidéo et l'introduction progressive de l'audiovisuel dans le musée, la perspective artistique de la vidéo est assimilée. Avec le documentaire « élargi » et les stratégies non linéaires associées à l'art, le documentaire s'inscrit dans une dimension au-delà du cinéma et de la télévision, en configurant sa condition post-média.

Avec le développement des réseaux sociaux, le documentaire multimédia, puis interactif ou hypermédia, s'étend sur le Web. Après cela, il fait le saut dans l'espace physique et s'unit à la fois pour la création d'expériences mixtes grâce à l'utilisation de dispositifs tels que le GPS, les applications mobiles, la réalité augmentée ou les réseaux sociaux. Un nouveau modèle documentaire qui joue avec la réalité et la représentation en mélangeant image réelle et virtuelle est configuré.

⁷¹ Adaptation propre au concept espagnol *documental expandido*, qui fait référence à un documentaire élargi, augmenté, qui se développe dans l'espace et par les médias.

3. Proposition d'une méthodologie visuelle⁷²

La méthodologie utilisée se base sur la triangulation de trois méthodes complémentaires et fortement reliées entre elles : analyse de la représentation, filmage et entretiens en profondeur. En combinant ces méthodes nous accédons à notre objet d'étude à partir de trois perspectives différentes : l'œuvre finale, la construction de la représentation et le point de vue de l'auteur.

Si certains vont jusqu'à parler du tournant visuel (Pauwels, 2000) pris par les sciences sociales dans les années 1970-80, on peut dire que les méthodes visuelles, dans leur ensemble, ont pris une dimension inédite depuis l'avènement du numérique. Les disciplines scientifiques, sans distinctions, sont particulièrement affectées par ce développement des pratiques et des outils. Une multitude d'expériences avec des images numériques ouvrent de nouveaux champs d'applications et de réflexions transdisciplinaires. (Boulidoires, Meyer, & Reix, 2018, p.10)

Notre méthode visuelle composée a été appliquée dans trois études de cas. Celles-ci ont été réalisées dans le cadre du processus de création : *La rimavera Rosa*⁷³ (2010 - 2017), *Las Sinsombrero*⁷⁴ (2015) y Hors-Cadre. Le

⁷² Nous travaillons avec des méthodes visuelles d'auteurs de référence et le manifeste proposé dans la *Revue Française des Méthodes Visuelles* <https://rfmv.fr/numeros/1/manifeste/>

⁷³ La série documentaire, réalisée par Mario de la Torre, a pour le moment quatre courts documentaires publiés dans différents formats et peut se voir depuis son webdoc dans <http://www.laprimaverarosa.com/>

⁷⁴ *Las Sinsombrero* est un projet documentaire crossmedia qui utilise différents formats et plates-formes, avec l'objectif de récupérer, de divulguer et

processus de création et le traitement de l'information sont des pratiques qui peuvent être abordées depuis une méthode visuelle en utilisant l'image comme outils de recherche (Ardévol, Estaella, & Domínguez, 2008 ; Pink, 2001). De manière complémentaire nous explorons les possibilités de recherche de ces méthodes sur la production audiovisuelle et interactive.

L'image est présentée comme objet de recherche, méthode et outil visuel de présentation de la recherche (Ardévol, 1994). Dans les études de cas, la reprise du concept de caméra participante est effective (Rouch, 2009). De manière claire, nous revendiquons la validité scientifique de l'image et nous réfléchissons sur la figure du chercheur-réalisateur et de son adaptation à l'évolution des outils pour la recherche. Les outils s'introduisent d'une manière interactive à ce contexte, puisque la vidéo est utilisée comme prospection. Il y a une adaptation du chercheur qui filme durant le travail de champ et une participation des professionnels qui filment et construisent la narration.

La représentation de la réalité commence dès l'enregistrement. Des décisions narratives concernant les images obtenues qui sont déterminantes sont déjà prises à ce moment-là. Durant le travail de champ le chercheur est intégré dans l'équipe documentaire et peut directement savoir le processus de création de la structure narrative, la négociation entre l'histoire et les supports numériques, leur conditionnement et la construction finale du récit transmédia interactif.

de perpétuer le legs des femmes oubliées de la première moitié du XXe siècle en Espagne. <https://www.lassinsombrero.com/>

Les événements, les faits ou les situations réelles du documentaire peuvent se présenter d'une manière créatrice, peuvent distraire ou être construits numériquement, sans que cela suppose une diminution de sa qualité en tant que documentaire. Traditionnellement, le journalisme était influencé par d'autres disciplines, plus particulièrement le style documentaire qui est en soi un genre hybride depuis son origine, entre le journalisme et le cinéma. Actuellement, la création de documentaire est une pratique culturelle dans laquelle la collaboration peut être appréciée entre le journalisme, la littérature, l'art digital ou le cinéma. Ce qui nous amène à entrer dans des discussions théoriques et méthodologiques dans un contexte complexe pour comprendre ces pratiques pluridisciplinaires à partir de la méthodologie qui unit différents champs de connaissance.

3.1. La vidéo dans la recherche ethnographique. Étudier les médias à l'aide d'outils visuels.

La pratique de l'ethnographie visuelle et digitale est de plus en plus répandue. L'utilisation de registres audiovisuels est courante depuis des années dans la recherche, plus particulièrement dans le domaine de l'ethnographie. L'usage de programmes informatiques, matériel photographique et vidéo, de plateformes sociales ou d'applications mobiles pour l'analyse qualitative est reconnue dans le contexte académique et il y a chaque jour un peu plus de domaines de connaissance qui adoptent ces innovations technologiques (Álvarez et al., 2017).

L'image a été utilisée dès les prémices de l'anthropologie et cela même si ce secteur était traditionnellement dominé par les mots et dans lequel l'image s'utilisait généralement comme un instrument de collecte d'information. Actuellement, ce système est en train de changer, en cédant à l'importance de la mobilisation sensorielle de l'autre par rapport

à la récolte systématique de données de manière descriptive (Ibanez Bueno, Chabert, Lamboux-Durand, & Wanono, 2017). Bien que l'utilisation de l'image n'apparaisse pas avant les années 70 quand celle-ci sera reconnue académiquement (Dion, 2007). Malinowski et Flaherty inaugurent le cinéma ethnographique d'exposition ou descriptif qui permettra de mettre en avant des auteurs tels que Regnault, Meda et Bateson pour leurs travaux d'anthropologie visuelle descriptive (Febrer, 2013, p.782). Déjà dans les années 50, Jean Rouch encourage une nouvelle génération d'anthropologues visuels à développer l'anthropologie visuelle contemporaine.

Dans le panorama actuel, les méthodes visuelles sont reconnues (Pink, 2006a) et les travaux interdisciplinaires dans ce domaine s'enrichissent mutuellement. Avec le développement technologique, les dispositifs de captation et les formes narratives qui apparaissent dans le panorama communicationnel s'incluent au fur et à mesure en tant qu'outils d'investigation pour autant que les expériences faites dans ce sens aillent au-delà de la photographie et de la vidéo (Ibanez, 2006).

Notre travail s'inscrit dans les études visuelles et l'approche de l'image en mouvement se fait en tant qu'objet comme méthode d'investigation. Un manque de clarification pourrait nous amener à une confusion dans le traitement de l'image par rapport aux méthodes visuelles. C'est pour cela que nous croyons nécessaire de commenter une série de précisions par rapport à cela.

En anthropologie visuelle, l'image est un élément intrinsèque à la méthode d'investigation, indépendamment de la nature de l'objet de celle-ci. De ce fait, l'utilisation de la méthodologie visuelle fait référence à la production d'images pour générer du savoir relatif à notre objet d'étude. C'est une investigation avec des images (Dion, 2007) en dehors du fait que

dans ce cas-ci cela soit aussi sur les images. C'est précisément cette union de la méthode et de l'objet qui est une des caractéristiques distinctives de notre travail : l'image en tant que méthode et objet ; l'étude du processus de création des images à travers l'image (Marín, 2017).

À partir de l'anthropologie post-moderne, initiée par Clifford et Marcus, les notions d'objectivité changent et l'ethnographie se considère comme une négociation constructive entre les sujets et le chercheur. Jean Rouch est considéré comme le père de l'anthropologie visuelle contemporaine, qui viendra modifier le rôle que le chercheur, la caméra et l'image avaient traditionnellement. Sarah Pink (2001) analyse les différentes utilisations possibles de la vidéo en anthropologie puisque les chercheurs n'utilisaient pas la vidéo de la même manière ou prétendaient produire des vidéos éditées. Cette auteure plaide aussi pour l'utilisation de l'image de manière subjective et réflexive pour comprendre les expériences sensorielles à partir du filmage étant donné que l'image a la capacité d'évoquer des sensations corporelles d'une manière distincte à celle des mots. La vidéo n'est pas un outil de collecte, mais une technologie qui participe à la négociation des relations sociales et un moyen grâce auquel se produit du savoir à partir de l'ethnographie (Pink, 2001, p.138).

En suivant depuis l'origine les démarches de Rouch, la caméra arrête d'être un objet distant pour s'intégrer en tant que participant de l'action. La construction du savoir émerge de cette immersion et le chercheur, qui avant n'était qu'un observateur prenant des notes pour comprendre le groupe et valider les données, plonge maintenant avec la caméra en tant que participant pour obtenir l'information à partir de la collaboration. Une collaboration qui repose sur la scission du pouvoir de la production

des images et des sujets pour que ceux-ci puissent se représenter ou interagir avec les images enregistrées antérieurement.

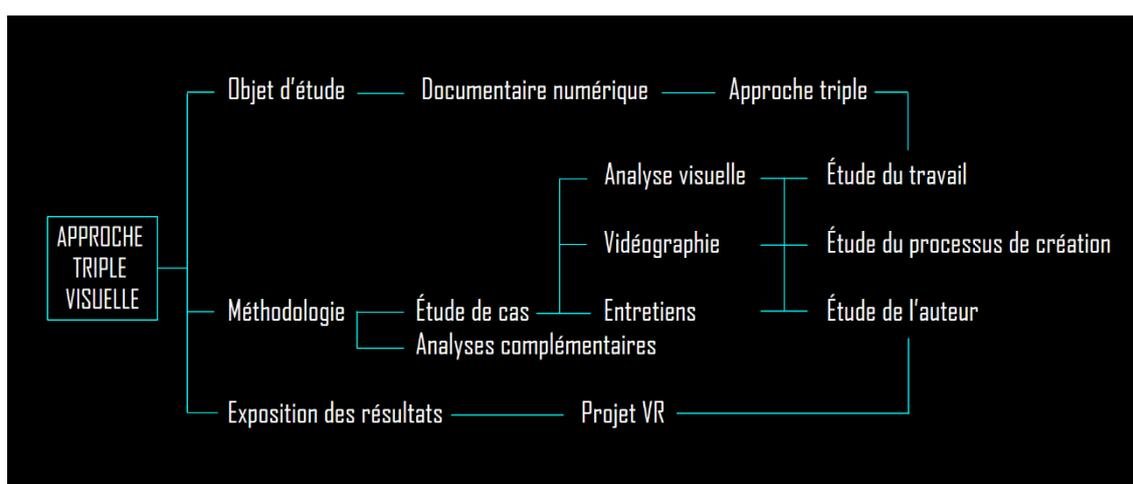
Le rôle du chercheur et sa relation avec la caméra détermine la relation qui se construit avec la réalité et, dans ce cas, avec l'objet d'étude. Lallier (2009) vise un travail sur les relations : la relation entre le filmé et celui qui filme, la présence du chercheur, l'utilisation du mouvement et de l'espace. « La production de l'observation filmée » comme une traduction corporelle de celui qui observe le chercheur dans une relation entre son regard et l'enregistrement du dispositif. Des exemples actuels d'application de méthodes visuelles sont les travaux sur la communication et la consommation d'image à partir de l'anthropologie visuelle contemporaine, qui se convertit en visuel-digital ou hypermédia due à l'actuelle convergence technologique, culturelle et médiatique (Jenkins, 2008). C'est le cas des études réalisées par Ibanez (2006) sur l'implication corporelle dans la communication par WebCam ou de Rodrerick Coover avec son travail *Cultures in webs : Working in hypermedia and the documentary image* sur les possibilités du CD-Rom pour articuler des images, des vidéos et des textes (Coover, 2003).

3.2. Plan méthodologique : méthode audiovisuelle interactive

La méthodologie utilisée se base sur la triangulation de trois méthodes complémentaires et fortement reliées entre elles : analyse de la représentation, anthropologie visuelle et entretiens en profondeur. L'analyse de la représentation nous permet de connaître les formes du documentaire à partir d'un échantillon sélectionné. Les études de cas dans lesquelles nous utilisons le filmage comme outil de recherche nous montrent directement le processus de création durant la production d'un documentaire et la relation entre la réalité et la représentation.

Enfin, les entretiens en profondeur se réalisent dans un cas d'étude et de manière indépendante. L'objectif de cette dernière méthode est d'accéder à l'information directement à partir des créateurs qui fournissent des informations subjectives sur leur manière de comprendre le processus et l'apport des technologies par rapport à leur expérience professionnelle dans la vidéo traditionnelle 180 ou documentaire cinématographique.

En combinant ces méthodes nous accédons à notre objet d'étude à partir de trois perspectives différentes : l'œuvre finale, la construction de la représentation et le point de vue de l'auteur.



Pour l'analyse visuelle, nous partons de la perspective de l'anthropologie de l'image proposée par Hans Belting (2007) et pas seulement avec l'orientation technologique ou narrative. Les perspectives de l'histoire de l'image et des médias peuvent se justifier à condition qu'elles ne se rejettent pas mutuellement. La perspective anthropologique se centre dans la praxis de l'image, ce qui requiert un traitement différent de celui des techniques de l'image et son histoire (Belting, 2007).

Nous avons sélectionné un échantillon international de douze documentaires, parmi lesquels quatre sont des productions espagnoles, quatre de production française et les quatre restants d'origine varié (USA, Pérou et Canada). La délimitation a été réalisée en prenant en compte une série de facteurs divers.

D'une part, le caractère international de la sélection paraît indispensable puisque en travaillant avec des formats émergents, il serait impossible de restreindre l'échantillon à la production nationale car il n'y aurait pas d'exemples significatifs suffisants qui pourraient illustrer les caractéristiques du documentaire contemporain. Par exemple les documentaires complets réalisés avec les techniques de réalités virtuelles, desquelles il y a bon nombre de productions remarquables qui sortent de l'expérimental. De plus, la recherche ne se concentre pas sur la production espagnole.

D'autre part, en prenant en compte le caractère international et la collaboration franco-espagnole de notre travail, nous avons décidé de sélectionner un échantillon de cas paradigmatiques des deux pays. Pour compléter les cas que nous avons extraits de la production espagnole et française, nous avons sélectionné le reste de provenance internationale comme paradigme à propos des formats émergents et de l'innovation dans les documentaires contemporains.

De plus, nous avons réalisé une délimitation temporelle liée à l'usage émergent dans les documentaires de certaines techniques telles que la réalité virtuelle et d'autres limitations en fonction de quelques critères de sélection de documentaires comme paradigmes des formes digitales contemporaines. Comme critère principal nous soulignons son adéquation au type de documentaire qui essaye d'aller au-delà de la

représentation, en proposant une expérience personnalisée, un espace de création ouvert à l'utilisateur et un moyen d'activisme social. A cela s'ajoute une série de caractéristiques liées à la mise en place des technologies comme la réalité virtuelle, le documentaire expérimental ou les hauts niveaux d'interactivité.

Nous réalisons les analyses depuis la visualisation en profondeur des œuvres, mais aussi depuis l'expérimentation et la participation à celle-ci. Les documentaires contemporains réalisés pour le Web ne sont pas seulement dédiés à être vus. C'est pourquoi nous estimons nécessaire que le chercheur explore les options. On peut vérifier l'expérience et les options de participation avec l'expérience visuelle complète.

Chaque documentaire sélectionné possède des caractéristiques propres et des formats différents, à cause de l'évolution du genre vers l'hybridation. L'hétérogénéité de l'échantillon nous empêche l'application d'un modèle d'analyse homogène avec des catégories fermées et détaillées.

Le modèle d'analyse possède, comme nous l'avons dit, une perspective anthropologique. Nous nous trouvons devant l'objection que nous ne sommes pas en train d'étudier l'être humain, ses pratiques ou sa culture mais bien ses images.

Une *image* est plus qu'un produit de la perception. Elle manifeste le résultat d'une symbolisation personnelle ou collective. Tout ce qui passe par le regard ou en face de l'œil intérieur peut se comprendre, en tant qu'image ou bien se transformer en image. Dû à ça, si l'on considère sérieusement le concept de l'image, il ne peut se traiter que sous un

concept anthropologique. Nous vivons avec les images et nous comprenons le monde dans les images. (Belting, 2007, p.14)

Le documentaire, en tant qu'œuvre visuelle, peut seulement se faire comprendre à partir de sa relation avec les personnes qui le produisent et l'expérience visuelle qu'ils offrent étant donné que c'est une construction personnelle et collective. Les images internes et externes ne peuvent pas être dissociées du concept de l'image (Belting, 2007) et c'est précisément la relation entre l'œuvre audiovisuelle et le récepteur qui se raccourcit dans les documentaires numériques contemporains.

Dans notre analyse, nous ne passons pas par l'étape de déconstruction du documentaire dans ses éléments pour faire une description de ceux-ci. Nous utilisons des catégories adéquates qui mettent l'accent sur les aspects qui nous paraissent significatifs pour nos objectifs. Nous extrayons de la visualisation réalisée quelques-unes de ces catégories et d'autres de la lecture bibliographique spécifique. Les éléments sur lesquels nous nous concentrons sont : le contenu du projet, l'inclusion de l'utilisateur, la construction de la narration, la fonction de l'image, l'expérience de la réception et la relation entre les images, le moyen et le corps. Pour le modèle d'analyse, nous utilisons les propositions des auteurs comme Derrida et Stiegler (1998), Gaudreault et Jost (1995), Gifreu (2013) ou Köster (2005) Plantinga (2014) et Nichols (2010).

Tableau avec les catégories du modèle d'analyse

Introduction : justification et fiche technique

Description : synopsis, historique et format

Catégories formelles

o Codes visuels

➔ Mobilité (mouvements de caméra)

➔ Composition photographique (champ, plan, couleur)

o Codes graphiques : Éléments textuels

o Codes sonores : nature et utilisation du son : environnement, musique et voix

o Codes syntaxiques : montage et discours visuel.

Catégories de représentation

o Mise en scène.

o Espace vidéographique ➔ composition de l'espace sur l'écran

o Temps vidéographique ➔ classer les éléments dans le temps

Dimension de la narration

o Les marques de l'énonciation

o Structure de l'histoire

o Ocularisation

Relation : média - image - utilisateur

o Caractéristique de l'environnement

o Fonction image

o Le regard du spectateur

Expansion de l'histoire

Inclusion de l'utilisateur (et expérience)

Ensuite, nous utilisons une méthode audiovisuelle interactive dans les études de cas. Nous voulons nous rapprocher du documentaire depuis une perspective audiovisuelle complète. Pour ce faire, nous utilisons la vidéo comme un outil d'investigation. Dans ce cas-ci, nous tournons autour de trois niveaux d'intervention : l'audiovisuel comme instrument méthodologique, l'audiovisuel comme objet d'étude et l'audiovisuel comme une manière d'exposer les résultats.

La manière de participer aux cas d'étude est « l'observation filmée » (Lallier, 2009) l'introduction du chercheur sur le terrain avec la caméra. Dans les enregistrements, la caméra est présentée comme faisant partie du processus et les deux ont un rôle participatif. Une participation qui se base sur l'utilisation du dispositif comme d'une extension du chercheur qui réalise une observation participante. Par conséquent, la caméra et le processus de filmage s'intègrent dans cette participation (Rouch, 2009). À son tour, le fait de filmer suppose une réflexion théorique directe sur la représentation audiovisuelle puisque, avec les images enregistrées, le chercheur va créer postérieurement une représentation, il expérimente, à la première personne, une partie du processus qu'il étudie.

L'importance du travail de champ, c'est l'expérience à la première personne, ce qui se verra reflété dans le filmage et qui sera l'objet d'analyse. Les données obtenues du tournage et aussi l'expérience à la première personne sont mises en commun avec le reste des analyses et avec la propre analyse de l'œuvre réalisée antérieurement. C'est-à-dire, les deux études de cas sont au sujet de documentaires dont il existe déjà une première partie. Ceci suppose que nous pouvons analyser l'œuvre publiée avec le reste de l'échantillon sélectionné et compléter cette information avec les données obtenues dans les études de cas.

En troisième lieu, nous utilisons les entretiens en profondeur ; audiovisuels et semi-structurés. D'une part, l'entretien en profondeur s'inclut dans les cas d'études, lesquels couvrent plus que le temps d'enregistrement. Plus précisément, les cas d'étude commencent par l'analyse de l'œuvre et se terminent avec l'entretien en profondeur des réalisateurs des documentaires. D'autre part, les entretiens sont faits par des experts, ceux-ci sont semi-structurés et différents pour chaque interviewé à cause de l'hétérogénéité du genre et de leurs travaux.

Enfin et en relation avec le troisième niveau dont nous faisons référence plus tôt, nous utilisons l'audiovisuel interactif comme une manière d'exposer les résultats. Nous apportons ainsi de la continuité entre l'objet - la méthode - les résultats et nous proposons la possibilité d'utiliser les technologies digitales pas seulement en tant qu'objet d'étude, mais aussi comme une alternative de publication des résultats. Pour cette proposition, nous prenons comme référence le projet COME/IN/DOC realizado por Gifreu (2013)⁷⁵ de manière postérieure à son travail de thèse doctorale et le projet *Visual Distance Fifa 2016*. Nous considérons qu'il existe une union directe entre la méthodologie et l'exposition des résultats, donnant lieu à un projet final interactif qui peut être consulté sur le web www.albamarincarrillo.com.

⁷⁵ Le projet complet peut être consulté sur sa page internet <http://comeindoc.com/> (Gifreu, 2013).

4. Résultats

4.1. Analyse d'un échantillon complémentaire

L'analyse de ces documentaires se fait de manière complémentaire aux études de cas. Nous utilisons ces œuvres comme paradigmes des documentaires numériques contemporains et montrons les formats émergents qui confortent notre hypothèse de l'évolution du documentaire et de l'utilisation des technologies.

Chaque documentaire sélectionné a ses propres caractéristiques et formats. L'hétérogénéité de l'échantillon ne nous permet pas d'appliquer un modèle d'analyse homogène avec des catégories fermées et détaillées. Malgré cela, ils ont tous comme composante commune, en plus du cadre de production temporaire, une série de caractéristiques :

- Ils correspondent à des paradigmes des nouvelles formes documentaires.
- Ils sont fabriqués avec les technologies numériques contemporaines.
- Ils ont été produits pour être consommés sur des plateformes numériques (soit sur un appareil mobile, pour la réalité virtuelle ou en tant que webdoc).
- Ils sont distribués et consommés sur Internet.
- L'utilisateur acquiert un rôle central.
- Ils sont une référence dans son domaine.

Ensuite, nous montrons un tableau récapitulatif avec les documentaires sélectionnés pour l'analyse comme paradigmes des formats numériques

émergents, ainsi que des données de base sur chacun d'eux. À cet échantillon, il faut ajouter l'analyse des trois études de cas.

Tableau récapitulatif de l'échantillon complémentaire analysé

Emplacement	Titre	Données techniques basiques	Données complémentaires
ESPAGNE	Guerra a la mentira	Année : 2017 Pays : Espagne Langage : espagnol Web	Webdoc Interaction Extension de l'information.
	Las Sinsombrero	Année : 2015 Pays : Espagne Langage : espagnol Web	Élargi <i>Webdoc</i> avec interaction et participation
	Ingeniería Romana	Année : 2015 Pays : Espagne Langage : espagnol/ anglais. <i>App</i> : catalan, anglais, espagnol et français Web	Web série documentaire, réalité virtuelle et réalité augmentée.
	0 Responsables	Année : 2013 Pays : Espagne Langage : valencien, espagnol Web	Document interactif et participatif
FRANCE	Do not track	Année : 2015 Pays : France - Canada Langage : français et anglais Web	Série documentaire Interaction
	Dada-dada.net	Année : 2016 Pays : France Langage : français, italien, anglais et allemand Web	Interaction Espace de participation
	The enemy is here	Année : 2017 Pays : France - Canada Langage : français/ anglais Web	Interaction
	On the Brink of Famine. Urgence au sud soudan	Année : 2017 Pays : France - USA Langage : anglais Web	Réalité Virtuelle

INTERNATIO NAL	Clouds Over Sidra	Année : 2015 Pays : USA Langage : anglais Web	Court métrage documentaire 360°
	Question Bridge	Année : 2008 - 2017 Pays : USA Langage : anglais Web	Interactif collaboratif Living Documentary
	Proyecto Quipu	Année : 2013 - actualité Pays : Pérou Langage : espagnol, anglais Web	Interactif collaboratif Living Documentary
	Offshore	Année : 2013 y 2015 Pays : Canada Langage : anglais Web 1 y Web 2	Webdocs

- 4.2. Études de cas

Tableau récapitulatif de l'application méthodologique dans les études de cas

Cas/ Obtention de données	La Primavera Rosa (2016-2018)	Las Sinsombrero (2015-2019)	Hors-Cadre (2017-2019)
De l'œuvre audiovisuelle	Analyse du projet documentaire à partir des quatre chapitres audiovisuelles et des trois <i>documentarybooks</i>	Analyse du documentaire centré sur le <i>webdoc</i>	Expérimentation et analyse des 4 chapitres publiés

<p>Du processus de création</p>	<p>Observation et enregistrement</p> <p>Phase : tournage du dernier entretien, cinquième chapitre. Date : 02/10/2017 Lieu : Madrid, Espagne, <i>Hogar Social Madrid</i>. Développement. Rôle : membre de l'équipe de documentaires, en train de faire. Observation et enregistrement des participants. Entretien informel</p> <p>Participants : Mario de la Torre Alfonso Palazón Rafael Linares Melisa Domínguez</p>	<p>Observation et enregistrement</p> <p>Phase : Montage du deuxième chapitre. (Création discursive) Date : 01/08/2018 Lieu : Madrid, Espagne Développement : Observation et enregistrement. Entretien informel</p> <p>Participants : Tania Balló Iván Roiz</p>	<p>Observation et enregistrement</p> <p>Phase : pruebas finales de <i>Intimités</i> y concepción de <i>Hodler</i>. Date : 25/04/2018 Lieu : Siège de <i>DNA Studios</i> Développement : Observation, enregistrement et expérimentation. Entretien informel</p> <p>Participants : Nathanaël Monney Martin Charrière David Hofer Nicolas Gachoud</p>
<p>De l'auteur</p>	<p>Entretien approfondi</p> <p>Nom/prénom : Mario de la Torre Poste : Director Lieu : Vidéoconférence Date : 13/07/2018</p>	<p>Entretien approfondi</p> <p>Nom/prénom : Tania Balló Poste : Directora Lieu : Madrid, España Date : 01/08/2018</p>	<p>Entretien approfondi</p> <p>Nom/prénom : Nathanaël Monney Poste : Creador visual Lieu : Bulle, Suiza. <i>DNA Studios</i> Date : 25/04/2018</p>

Cas 1 : La primavera Rosa

La Primavera Rosa est une série documentaire transmédia sur plusieurs plateformes qui donne la voix à des personnes LGBTI dans des pays où les droits LGBTI ne sont pas reconnus et souvent persécutés.

Le documentaire de Mario de la Torre (2016-2018) est le premier que nous avons sélectionné comme étude de cas. Le documentaire en était à la phase de production et de post-production et avait un niveau d'activité élevé à l'époque où nous avions l'intention de mener des études de cas. Quant aux caractéristiques de l'œuvre, elle est conçue comme un projet comportant plusieurs chapitres, dont quatre ont déjà été produits et publiés. Cela suppose que le documentaire a une grande trajectoire. Ces quatre chapitres ont également un élément de différenciation qui les rend idéaux pour leur étude : dans chaque chapitre, un format différent ou une nouvelle approche est incluse. Grâce à cela, les documentaristes ont une vision de l'évolution du projet non seulement de manière temporaire, mais aussi de la manière de travailler sur la réalité avec différentes technologies.

Pendant le travail sur le terrain avec ce documentaire, ma présence était complexe à cause de l'utilisation de la caméra. Le travail de terrain a été effectué pendant une partie de l'enregistrement, ce qui implique également de s'adresser aux personnes qui vont être les sujets de la représentation. L'équipe documentaire était prête à réaliser l'un des entretiens les plus sensibles de son chapitre en Espagne. Il était donc difficile d'obtenir l'autorisation préalable de tourner. Enfin, mon intégration dans l'équipe était possible en tant que membre supplémentaire.

Cas 2 : Las Sinsombrero

C'est un projet cross-media qui utilise différentes formes et plateformes comme objectif de récupérer, divulguer et perpétuer la l'histoire des femmes oubliées de la première partie du XXème siècle en Espagne. Ces femmes ont eu un impact sur l'histoire et la culture du pays, mais presque personne ne se souvient d'elles.

Le documentaire *Las Sinsombrero* (Tania Balló, Manuel Jiméze et Serrana Torres, 2015-2019) est l'un des documentaires de référence de la production espagnole de ces dernières années. Cela est dû à sa nature étendue ou transmédia et à l'innovation dans son format, en particulier le Webdoc et l'utilisation des réseaux sociaux. Nous avons choisi ce documentaire parce qu'en plus de son prestige, c'est un documentaire pensé depuis le début sous plusieurs formats. En plus, son webdoc comprend trois niveaux d'interactivité que nous trouvons particulièrement intéressants d'analyser car il n'est pas courant de le trouver dans le même travail.

Dans cette étude, nous avons rencontré certains problèmes pour la réalisation de l'observation et de l'application de l'enregistrement en raison de la complexité de la mise en correspondance du calendrier de production et du séjour de doctorat en Espagne. Au niveau de la logistique, le plan d'enregistrement d'un documentaire subit des changements constants qui s'ajoutent à la réalisation de celui-ci dans différentes parties du pays.

Cas 3 : Hors-Cadre

Hors-Cadre (Martín Charrière, 2017-2019) est une série mêlant fiction et non-fiction en réalité virtuelle. Elle comporte actuellement 4 courts métrages. Ces épisodes sont tous consacrés à une célèbre peinture suisse.

Il rassemble une série de caractéristiques adaptées à nos critères de sélection en matière de documentaire immersif, en phase de production et avec une partie déjà produite que nous avons pu analyser.

C'est un projet qui montre et réinterprète les peintures de peintres suisses classiques afin de présenter leurs travaux au public de manière immersive. Les courts métrages permettent au spectateur de s'immerger dans les œuvres pour les visualiser et les comprendre en profondeur.

Le processus de production de ce travail est complètement différent des cas susmentionnés. C'est un travail qui n'a pas besoin de l'élément humain externe, c'est-à-dire qu'il n'y a pas de tournage vidéo ni d'interviews personnelles. Après la sélection de l'auteur et le travail sur lequel ils vont travailler, l'équipe se prépare à rassembler les informations nécessaires au développement du projet. Il s'agit d'un travail de création numérique qui n'a pas besoin de travail sur le terrain, ce qui modifie la dynamique de production habituelle du documentaire.

4.3. Brève explication des résultats extraits des études de cas

Si nous comparons le traitement de la réalité des trois cas, l'incidence de l'élément humain dans chacun d'eux est particulièrement remarquable. Avec l'élément humain, nous nous référons au travail avec des témoignages et avec les sujets de la représentation, qui influenceront les

décisions esthétiques et narratives. Nous avons ainsi une idée de l'impact de ces éléments sur la création, de la manière finale que le documentaire aura et de la manière dont tous les éléments entrent en jeu avec les technologies jusqu'au résultat final. Réaliser un documentaire basé sur les témoignages d'une personne suppose de choisir une technologie en fonction de celle-ci.

La Primavera Rosa travaille directement avec les sujets de la représentation en enregistrant des interviews des protagonistes qui racontent leur histoire et en filmant des actions de la même thématique ou des événements auxquels ils participent. La création du discours dépend des récits de chacun, de la manière dont il le raconte et du traitement qu'ils en font. Et ce traitement implique une responsabilité éthique vis-à-vis des personnes qui ont participé au documentaire. Sa création est conditionnée par tout cela.

Les documentaristes de *Las Sinsombrero* travaillent sur l'histoire et la mémoire par le biais de la recherche et de l'archivage. Il existe une responsabilité sociale à l'égard de ces femmes et de la manière dont leur histoire est retrouvée. L'élément humain de ce documentaire est constitué d'interviews de parents et d'experts, avec lesquels la narration est composée.

Dans ce même aspect, le documentaire *Hors-Cadre* est celui qui s'éloigne le plus de la réalité, en ce sens que nous ne travaillons pas avec les témoignages actuels ni avec des fichiers qui montrent l'empreinte d'une réalité concrète. Ce sont des œuvres entièrement créées par les concepteurs et les programmeurs sur la base des œuvres existantes des peintres que chaque œuvre traite. Le niveau de liberté créatrice augmente

en raison de la distance avec la réalité actuelle et de l'absence de l'élément humain.

Les informations obtenues à partir des études de cas, après avoir croisé les données de toutes les méthodes utilisées, constituent la base de l'interprétation et de la discussion des résultats, en fonction du caractère qualitatif de nos recherches. De plus, chaque étude de cas, ainsi que l'interprétation des résultats, est divisée en trois chapitres spécifiques, dans la version complète de la thèse.

4.3.1. Tableau récapitulatif : résultats des études de cas

	PRIMAVERA ROSA	LAS SINSOMBRERO	HORS CADRE
Technologie	Transmédia : Vidéo linéaire 180° Documentarybook (interactif) Vidéo 360° Plateforme Web (diffusion) Livre	Transmédia : Vidéo linéaire 180° <i>Webdoc</i> interactif Réseaux sociaux Livre	Realité virtuel : Image générée par ordinateur, animation numérique 360°. Animation numérique en 360° interactif.
Représentation			
Inclusion de l'utilisateur	Documentary book Interaction Immersion 360° (expérimental)	Webdoc : Interaction Explorer le contenu Participation avec génération de contenu propre.	Inclusion dans l'espace visuel grâce au format immersif. Liberté de l'angle de vue. Possibilité d'exploration

			interactive sans altérer le contenu.
Expansion du récit	Expansion interne : l'histoire n'est pas fragmentée. Il se développe dans plusieurs formats élargissant le contenu Expansion externe : propriété du projet.	Expansion interne : Fragmentation de l'histoire : dans le contenu interactif (<i>webdoc</i>). Expansion dans les formats, fragmentation - récits complémentaires. Extension par appropriation de l'utilisateur : contenu généré dans le document et en externe à partir de celui-ci.	Il n'y a pas d'expansion médiatique, mais nous pouvons parler d'un autre mode d'expansion. L'expansion s'est fait entre les espaces. La narration dans l'expérience du corps qui devient un outil de narration. ⁷⁶
Traitement de la réalité Modes de Nichols	Combinaison des modes descriptif et poétique.	Une combinaison de modes participatif, expositif et poétique Documentaire linéaire : descriptif <i>Webdoc</i> : poétique et participatif	Poétique
Élément humain	Représentation basée sur l'élément humain. Expériences personnelles et entretiens approfondis.	L'histoire se concentre sur la vie de ses protagonistes. L'élément humain est utilisé comme ressource pour obtenir des	Création L'élément humain n'intervient qu'en tant que créateur. Ce n'est pas représenté.

⁷⁶ Idée proposée par Chislaine Chabert lors de sa lecture et que nous travaillerons sur de futures recherches

	Script ouvert Le discours final en fonction de ce qui se passe et des histoires des protagonistes	informations (entretiens). Script semi-structuré. Recherche documentaire (archives) et entretiens en tant qu'informations secondaires.	Script fermé, imprévu seulement de la technologie. Conception et développement total par l'équipe documentaire.
Adaptation	A posteriori, documentaire linéaire. Adaptation ultérieure au <i>documentarybook</i> dans le premier chapitre. Lien vers le Web de tous les formats en tant que plate-forme de diffusion.	Depuis le début : la pensée documentaire en transmédia. Dans le <i>webdoc</i> , narration adaptée au format	Depuis le début. Développement de chaque chapitre en pensant à la conception de l'œuvre avec les possibilités narratives du format

5. Développement des résultats et discussion

5.1. Expansion, fragmentation et appropriation du récit

Dans son livre *Playing with power in movies, television and video games. From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles* Marsha Kinder (1991) introduit le terme transmédia associé à l'intertextualité médiatique et à la culture audiovisuelle. Il fait référence au système culturel en tant que système de super divertissement en expansion constante qui, déjà de la télévision, manifeste son intertextualité avec le

cinéma. Une intertextualité n'est pas seulement comprise comme une expansion médiatique de produits culturels, mais également comme un discours culturel composé de textes en relation avec d'autres et dans lequel l'individu est immergé.

Kinder est le premier à utiliser le terme transmédia et à lui donner un contenu et un contexte théorique au sein du système de production culturelle, notamment associé à la fiction audiovisuelle. Par la suite, Henry Jenkins prend le témoin et définit ce qu'il appellera une culture de la convergence par rapport à la dynamique des médias exposée par Kinder. À partir de cette culture, il développera ce qui deviendra la forme narrative par excellence des histoires numériques contemporaines, le *Transmedia Storytelling*.

La majeure partie de la littérature scientifique de référence sur la narration transmédia est axée sur la production de fiction. Si nous comparons les travaux cités par Jenkins (2006), Kinder (1991), Ryab & Thon (2014), Irigaray & Lovato (2014) ou McErlean (2018), nous pouvons voir qu'ils analysent de grandes productions comme *Doctor Who*, *Star Wars*, *Matrix*, *Harry Potter* ou encore *Game of Thrones*, entre autres. Tous sont des productions de dimensions incomparables aux documentaires étudiés sur la narration transmédia (García-Jiménez, 2015) (O'Flynn, 2012) (Liuzzi, 2015) (Gifreu, 2016) (Porto, Longhi et Ruiz, 2012) ou (Hancox, 2017). L'expansion de ces productions et le caractère transmédia de leurs récits sont également différents, il est donc inexact d'appliquer le terme comme s'il s'agissait de productions de fiction.

Pour expliquer les complications découlant de l'application directe des caractéristiques du narratif transmédia, nous passerons en revue les concepts qui impliquent des confrontations ou des inexactitudes.

Transmédia, crossmedia, i-doc font partie de la terminologie résultant du marketing de l'industrie des médias qui entoure ces productions, qui sont mélangées et appliquées en tant que caractéristiques ou en tant que genres propres. Compte tenu des déséquilibres terminologiques, nous proposons de commencer par quelques questions de base permettant de clarifier leur utilisation :

1. La participation est-elle propre à transmedia ou s'agit-il simplement du support numérique qui permet la création d'espaces collaboratifs ?
2. Qu'est-ce que la participation a à voir avec le récit transmédia ?
3. S'il n'y a pas de participation, n'est-ce pas un récit transmédia ?
4. Dans les réseaux sociaux, parle-t-on de participation ou d'interactivité ?

Nous considérons que la transmédiabilité du documentaire (selon la terminologie utilisée par les auteurs précédents) ou l'extension du documentaire (terme que nous considérons comme le plus approprié dans notre travail) est une qualité du documentaire contemporain. Mais, partant de ce principe, le documentaire transmédia ne peut en être un sous-genre et, encore moins, un genre. Scolari consacre un chapitre au documentaire transmédia, mais selon García-Jiménez (2015), la narration transmédia ajoute des genres, des médias et des plates-formes ; ce qui empêche son utilisation comme son propre genre. Oui, il pourrait s'agir d'un adjectif définissant un récit, mais ce documentaire supposé pourrait inclure d'autres qualités telles qu'interactif ou participatif sans entrer en conflit, car il est exclu de sa dénomination.

Comme nous l'avons mentionné précédemment, nous avons choisi d'approfondir l'expansion de l'histoire du documentaire en tant que

qualité de la non-fiction contemporaine. Nous avons choisi de parler d'expansion sans laisser de côté l'influence de la narration transmédia dans le domaine de la fiction audiovisuelle.

5.2. Proposition d'une typification des formes d'expansion de l'histoire documentaire.

Nous proposons une typification de l'expansion de l'histoire dans le documentaire en fonction de la technique, du pouvoir de la représentation, de l'environnement dans lequel elle est développée ou de la narration.

- Expansion médiatique

Avec *l'expansion médiatique*, nous faisons référence à la création de contenu dans différents médias, qu'il s'agisse de plates-formes Internet ou de médias traditionnels tels que la télévision ou la radio. L'expansion médiatique actuelle repose sur l'hypermédia, qui se développe avant l'apparition du récit transmédia et de toute la littérature ultérieure. L'hypertextualité serait à la base de la production de documentaires et de leur expansion, mais aussi d'autres produits culturels et du développement du texte non linéaire.

Baourasse (2008), dans ses travaux sur la fiction hypermédia, la définit comme une série de genres hybrides dans lesquels le mode narratif doit négocier avec la pensée, le principe ludique ou la performativité. C'est-à-dire une négociation entre d'autres modes de configuration. Si nous examinons des produits de cette nature, nous ne devrions pas seulement regarder le produit lui-même, mais aussi sa configuration, la construction

des relations avec les médias dans l'histoire, la façon dont les éditeurs développent un système d'organisation des données et quelle expérience ils offrent au lecteur / utilisateur.

Nous parlons en ce moment d'une expansion exclusivement médiatique et, par conséquent, le documentaire devrait couvrir différents médias. Le documentaire développé uniquement sur une plate-forme Web, appelée webdoc, documentaire interactif ou i-doc, serait exclu, car l'histoire reste sur le même support. Si c'est uniquement sur une plate-forme Web, même si elle a différents formats (multimédia), l'histoire ne se développe pas. Peut-être est-il fragmenté, mais non étendu.

Nous trouvons des cas tels que le documentaire web espagnol *Guerra a la mentira* (César Peña et Marcos Martín, 2017) dans lesquels le documentaire a été élargi à travers le réseau grâce à l'utilisation de liens qui montrent une partie des informations sur le site web d'origine de l'événement. Qu'il représente. Il n'y a pas d'expansion du documentaire ou de l'histoire dans les médias, mais une utilisation de l'hypertexte qui conduit le lecteur vers d'autres sites web. Ce documentaire correspondrait à ce que Rio (2016) renvoie au livre augmenté intitulé « niveau d'augmentation hypertextuelle numérique documentaire » : « Il fait un choix pour le lecteur parmi une masse de données existantes et accessibles sur le Web » (Rio, 2016, p. 62). C'est un niveau qui se caractérise par une limitation de l'hypertexte lié aux options d'hypertextes disponibles, mais nous ne le considérons pas comme une extension de l'histoire.

En revanche, l'utilisation des réseaux sociaux est un exemple clair d'expansion des médias. Les réseaux sociaux ne peuvent fonctionner que comme une plate-forme pour soutenir le documentaire afin de faciliter sa

diffusion, mais ils peuvent également être utilisés comme une plateforme narrative.

- Expansion spatial

Le documentaire est augmenté non seulement par différents moyens, mais également par différents espaces. L'espace numérique et / ou multimédia, d'une part, et l'espace physique, d'autre part : entre l'espace médiatique et l'espace de relations sociales en ligne. Dans l'espace physique, le documentaire couvre des espaces tels que le musée ou la galerie d'art (institution artistique), l'espace urbain ou la sphère académique.

Cette expansion spatiale, qui se caractérise par le départ du documentaire de l'écran, a ses débuts bien avant les récits transmédia actuels. Le cinéma augmenté avec des pratiques multidimensionnelles telles que l'installation, la performance, la polyvision ou la projection multiple a introduit des variations « dans la pratique formelle et narrative du développement audiovisuel, dans les manières de structurer les récits et leurs formes d'exposition » (Sucari, 2009, p.111).

Le changement entre l'espace physique, l'espace numérique et même l'espace virtuel (dans le documentaire sur la réalité virtuelle) n'est pas une expansion nécessairement déterminée par les caractéristiques du support numérique, mais est liée au caractère interdisciplinaire des créations. Les œuvres se rapprochent de plus en plus de projets interdisciplinaires dont les objectifs vont au-delà de la représentation par les médias.

- Expansion externe

L'expansion externe du documentaire s'agit de l'exercice d'appropriation du travail par l'utilisateur, mais non de la participation de l'utilisateur à la production de contenu ou à la création d'espaces ouverts pour la collaboration.

Par « exercice d'appropriation », nous désignons l'assimilation du documentaire en tant que bien culturel et social par le spectateur ou le sujet représenté. Ce phénomène s'apparente à la fan fiction, à la création de contenu par les fans, mais de nature différente. Comme Jenkins (2008) l'explique à propos des créations des fans de *Star Wars*, ceux-ci se sont adaptés très tôt aux technologies des médias en raison de leur fascination pour les univers fictifs qui inspirent de nouvelles formes de production culturelle.

Les fans constituent le segment le plus actif de l'audience des médias, qui refuse d'accepter ce qu'ils leur donnent et insiste sur le droit de participer pleinement. Rien de tout cela n'est nouveau, ce qui a changé, c'est la visibilité de la culture des fans. Le réseau fournit un nouveau et puissant canal de distribution pour la production culturelle amateur. Les fans font des films nationaux depuis des décennies ; ces films sont en cours de réalisation (Jenkins, 2008).

Compte tenu de la nature même du documentaire, le même effet n'est pas produit car son fondement est la réalité et, par conséquent, l'utilisateur ne sent pas qu'il a le pouvoir de créer du contenu à partir de ce document, il ne peut pas développer un univers fictif ou des histoires parallèles. En ce sens, l'appropriation est faite en termes de diffusion

académique et culturelle avec adaptations, plutôt qu'avec des histoires propres.

L'importance du lecteur dans le processus de lecture est une idée centrale du documentaire numérique, une idée que nous reprendrons à plusieurs reprises avec l'inclusion du spectateur dans l'œuvre et son union avec la création d'expériences et l'immersion.

Barthes (2002), dans son essai *La mort de l'auteur*, utilise la phrase suivante de Balzac pour souligner l'importance du lecteur dans la compréhension du texte et de sa création : « Personne (c'est-à-dire aucune « personne ») ne la dit : sa source, sa voix, n'est pas le vrai lieu de l'écriture, c'est la lecture » (Barthes, 2002, p.42). Le texte composé d'une multitude de caractères, d'écrits et de cultures en dialogue ne trouve pas son unité dans son origine mais dans son destin, le lecteur. Ce changement de paradigme autour de la littérature ne vise pas seulement à rendre la figure du lecteur pertinente, mais également à mettre fin métaphoriquement à l'auteur lui-même. Une mort qui renvoie à la fin de la conception romantique de la création centrée sur un auteur solitaire.

5.3. Fragmentation de l'histoire

La rupture de l'histoire est indépendante de l'expansion du documentaire. Une histoire qui se développe peut être fragmentée, mais ce n'est pas nécessairement à cause de cela. L'histoire apparaît fragmentée dans certains documentaires en tant que tendance englobant toute l'évolution du documentaire liée à sa nature hypertexte et son intention d'inclure l'utilisateur dans l'histoire. La rupture du récit est liée à l'interaction de l'utilisateur dans le documentaire et à la création

d'expériences dans lesquelles les utilisateurs peuvent explorer une histoire audiovisuelle ou même y participer.

Si nous prenons les bases du contenu hypermédia et du cinéma expérimental, nous revenons à l'origine de la rupture de la linéarité du récit, qui conduit également à sa fragmentation. Mais en plus de cette nature expérimentale ou hypertextuelle, nous considérons que la fragmentation de l'histoire dans le documentaire numérique contemporain est principalement due à l'inclusion du spectateur dans le récit plutôt qu'à l'influence de l'expérimentation audiovisuelle.

Nous transférons ces questions au documentaire et à la fragmentation de l'histoire en tant que fin du récit dans le documentaire. McLuhan est le premier à remarquer la différence principale introduite par l'image électronique : sa nature mosaïque. Une nature qui faisait référence à la numérisation de l'image et que nous pouvons maintenant appliquer à la représentation car ce n'est pas seulement l'histoire qui est fragmentée.

Les documentaires présentant un espace audiovisuel avec un contenu visuel, textuel et audiovisuel que l'utilisateur peut explorer et décider de l'ordre dans lequel chaque partie souhaite percevoir, offrent une histoire fragmentée. Et ils donnent une responsabilité à l'utilisateur qui devra construire son ordre de réception. Théoriquement, il peut s'agir d'une stratégie visant à donner une certaine liberté à l'utilisateur. Cependant, nous devons aussi penser à l'application pratique et à son résultat.

Le documentaire *Global Offshore* (Brenda Longfellow, 2015) fait partie du travail précédent *Offshore* (Brenda Longfellow et Glenn Richards, 2013) visant à élargir le contenu et à inclure d'autres cas d'exploitation pétrolière au Brésil, au Ghana, en Alaska et dans le golfe du Mexique. Le

contenu audiovisuel apparaît dans de nombreuses petites vidéos que l'utilisateur choisit de visualiser. Il n'y a pas de narration complète et le contenu est structuré dans un menu principal qui le trie par zones ou par études de cas. Le téléspectateur peut choisir la partie à afficher, mais ne dispose d'aucune information sur ce qu'il est possible de voir, car c'est dans chaque cas où se trouve l'information. Ce documentaire au format Web nous interroge sur les avantages de créer une histoire fragmentée au lieu de créer un récit cohérent. Si le téléspectateur ne dispose pas d'informations à ce sujet, est-il préférable d'offrir la possibilité de choisir l'ordre afin de créer un récit cohérent ? Dans les deux documentaires, l'exploration est composée d'un contenu large pouvant conduire à l'épuisement de l'utilisateur avant la fin de l'exploration, motivé par un manque de continuité qui attire leur attention au-delà de la possibilité de choisir l'ordre des fragments de vidéos.

5.4. Redéfinition du temps et de l'espace : présence et expérience dans le documentaire.

Par rapport à ce qui est représenté, les expériences de temps et d'espace sont redéfinies avec chaque technologie. Nous définissons la temporalité de la représentation en fonction du rapport à la temporalité réelle et en tenant compte de sa relation avec l'espace. « Le temps se distingue de l'espace dans lequel il n'est pas, comme dira Leibniz, ordre des coexistences « mais » ordre des successions. L'interrelation des points ne peut pas être la même que l'interrelation du maintenant. Les points ne sont pas détruits réciproquement » (Derrida, 1972, p.22)

Selon Villafaña et Mínguez, qui font référence aux notions de temps et d'espace en photographie, l'image modélise le temps et l'espace de la réalité. « Eh bien, le concept de temporalité est défini comme la

modélisation que l'image fait du temps de la réalité à travers la représentation ; c'est donc la structure temporaire de l'image... » (Villafaña et Mínguez, 2006, p.129). Au-delà de la structure de l'image, nous souhaitons approfondir la représentation du temps, sa modélisation et sa redéfinition dans la réalité virtuelle.

En plus de la représentation spatio-temporelle, il existe une autre relation dans ces mêmes termes entre le spectateur et l'œuvre. Les deux ont tendance à coexister au moment de la représentation avec des formats immersifs. Traditionnellement, les temps de représentation et de réception ont été pensés et analysés indépendamment, mais avec les formats contemporains, les deux doivent être pensés simultanément.

Le documentaire représente une réalité concrète qui, dans le récit linéaire, n'est pas influencée par les actions de l'utilisateur ni par son espace physique. Les technologies utilisées détermineront la représentation de l'espace et du temps, qui varieront avec l'introduction de nouvelles techniques cinématographiques.

Cette même idée de réception en direct de l'histoire peut même aboutir à la construction en direct d'une expérience documentaire personnalisée. *Rider Spoke* (Blast Theory, 2007), est un documentaire paradigmatique du mode documentaire appelé « *expérientiel*⁷⁷ » justement pour quitter l'écran et créer des visites personnalisées dans l'espace physique. L'interaction avec l'utilisateur a lieu dans un lieu physique, à un emplacement « extérieur » de l'espace de l'écran et dans lequel des

⁷⁷ Terme adapté de l'anglais « *experiential* » et de la traduction en espagnol « *experiencial* » comme ce qui provoque une expérience.

appareils tels que des téléphones portables, des tablettes ou des GPS sont utilisés. 34 North 118 West (Knowlton, Spellman & Hight, 2002), MIT in Pocket (2003) sont d'autres exemples de ce modèle. En eux, il n'y a pas de représentation de la réalité en tant que telle, mais le documentaire devient une expérience participative qui se développe à partir de l'activité de l'utilisateur, qui est libre d'agir dans les limites fixées.

Le lieu « physique » justifiant l'application du terme « expérientiel » est une caractéristique qui nécessite l'individualisation de l'expérience. L'utilisateur peut faire une visite individuelle et sa propre réflexion, une individualisation de la réception, ce que nous considérons comme remarquable. Pour que le spectateur perçoive l'expérience du documentaire, l'élément incontournable est son inclusion dans l'histoire. La sensation d'expérimenter au-delà de la visualisation peut être plus ou moins grande, en fonction du niveau d'inclusion de l'utilisateur et des formats de la pièce audiovisuelle.

Ces deux exemples modifient les notions d'espace et de temps en fonction d'une représentation rendue possible par une technologie. Et ils ont quelque chose en commun qui donne un sens au concept d'expérience associé à ces productions : la centralité du spectateur. Les documentaires offrent des expériences aux téléspectateurs car ils en sont en quelque sorte les protagonistes.

L'immersion et l'expérience sont toujours allées de pair, surtout maintenant avec la création de mondes virtuels. Avec le documentaire dans un format immersif, le spectateur est non seulement au centre de l'expérience, mais également au centre de l'image. La relation spatio-temporelle entre le spectateur et l'œuvre est séparée dans la narration

linéaire de la communication médiatisée à travers les écrans ; le cinéma, la télévision ou internet.

Le jeu des réalités numériques dans le documentaire, qu'il s'agisse de la réalité augmentée, mixte ou virtuelle, provoque un décalage entre le plan numérique et le plan physique, ce qui accroît le sens de la réalité. En réalité virtuelle ou en vidéo 360°, l'utilisateur se déplace vers un emplacement virtuel, recréé ou enregistré. En réalité augmentée, l'inverse se produit : l'image passe numériquement au plan physique via un appareil mobile. Pour la première fois, l'image représentée et l'utilisateur peuvent être « illusoirement » dans le même plan. Cette illusion de réalité augmente de façon exponentielle si l'on tient compte du fait que l'écran disparaît avec le RV ou la vidéo à 360° (Chabert, 2012).

Nous assistons à une hyper-sensorialisation de la réception qui cherche à offrir des expériences réelles aux utilisateurs au niveau des sensations. Avec la réalité virtuelle, on aboutit à une immersion physique-virtuelle dans laquelle le spectateur entre l'histoire et fait une expérience à la fois physique et psychologique. Bioca et Levy (1995) soulignent l'impression sensorielle de blocage de la réalité physique qui fait référence à l'isolement presque complet de la réalité externe. Le placement dans la réalité externe est remplacé par une immersion dans le monde visuel avec tous les sens que la technologie permet jusqu'à présent. Le corps est confié à un moteur de réalité. Les yeux sont couverts par un écran monté sur la tête ; le monde réel est invisible, les oreilles couvertes de gants ou d'accessoires :

Ne touchez que les corps virtuels (...) La réalité virtuelle peut partager un élément commun avec la lecture d'un livre dans un coin acquêt, mais ce livre a été étendu dans toutes les directions et nous nous sommes

appliqués aux sens du lecteur - le lecteur est avalé par l'histoire. (Bioca et Levy, 1995, p.135)⁷⁸

Dans les médias audiovisuels tels que le cinéma ou la télévision, le spectateur est placé devant l'écran dans son propre espace et son temps. L'espace et le temps filmiques diffèrent du cadre spatial et temporel dans lequel se trouve le spectateur. Avec les formats immersifs, cette séparation entre les espaces est brisée, le support disparaît et l'image devient un espace pour le spectateur. C'est-à-dire qu'il s'agit d'une représentation faite avec un espace-image « habitable » par le spectateur dans lequel se développe la sensation de présence. Un sens de la présence qui ne peut être défini que dans un cadre spatio-temporel et qui est lié aux notions d'existence et de localisation à la croisée des chemins entre le soi, l'ici et le maintenant. Trois notions qui supposent la condition même de penser et d'exister (Vázquez-Medel, 2003).

Et, pour terminer cette section, nous ne pouvons pas oublier un troisième élément qui entre en jeu dans la notion de présence : le corps. Le lien entre image, support et corps doit également être repensé en ce qui concerne le documentaire numérique contemporain et sa réception, processus que nous ne pouvons pas séparer de l'étude de la création elle-même.

Les études de la réception font partie d'un domaine séparé, indépendant des processus de création ou de narration. Maintenant,

⁷⁸ Traducción propia. "The body is entrusted to a reality engine. The eyes are covered by a head-mounted display; the real world is invisible. the ears covered by gloves or props: "touch only the virtual bodies". Virtual reality may share common element with reading a book in quiet corner, but this book has stretched in all directions and weapped itself around the senses of the reader - the reader is swallowed by the story." (Bioca et Levy, 1995, p.135)

comme nous l'avons expliqué, les deux processus peuvent apparaître ensemble et l'expérience de réception est un processus qui affecte la création du travail. Dans ces expériences, une superposition de réalités se produit, soit en incluant l'utilisateur dans le monde narratif du documentaire, soit en insérant l'image du documentaire dans l'espace physique, comme dans le documentaire en réalité augmentée. Un processus d'intégration a lieu dans lequel l'historique et l'utilisateur se croisent sur les plateformes et les espaces en raison de l'union entre les interfaces et le monde physique.

Belting (2004) a évoqué l'existence de l'image liée au corps, en tant que produit de la perception qui se manifeste à la suite d'une symbolisation personnelle ou collective. Le support apparaît également comme l'autre face de l'image autour d'artefacts visuels ou comme une métaphore du corps dans lequel sont inscrites des images internes (Moxey, 2009). La triade média-corps-image acquiert une pertinence encore plus grande que dans les processus de perception du documentaire audiovisuel linéaire, dans la mesure où l'union entre le corps du récepteur et l'image du documentaire s'intensifie.

5.5. Liens entre technologie et représentation. L'évolution vers le rôle central du spectateur.

En ce qui concerne les changements techniques dans le récit qui introduisent des formes contemporaines de narration d'histoires réelles, nous sommes d'accord avec l'approche non déterministe de la technologie : il ne s'agit pas de l'outil de création du discours. La transformation du documentaire coïncide avec un carrefour entre : les

changements proposés par les avant-gardes, la découverte de la subjectivité dans la non-fiction et le rôle de la technologie (Catalá, 2014).

Pour comprendre la génération et les conséquences de l'utilisation de techniques de représentation du réel, un exemple serait l'utilisation de la perspective comme formule d'arrangement spatial. L'invention et l'amélioration lors de la renaissance de la caméra sombre pour analyser le comportement de la lumière et capturer l'image projetée donnent lieu au développement de la représentation en perspective.

L'apparition de la photographie suppose le début de la représentation « objective ». Le cinéma offre la possibilité de montrer le temps, le mouvement. La synchronisation entre l'image et le son est directement liée avec l'apparition de styles cinématographiques d'observation. Si nous examinons les contacts entre technologie et narration dans le film et le documentaire, nous pouvons voir combien de variations narratives et esthétiques ont été présentées par l'histoire du cinéma comme des mouvements et ont toujours été liées à des modifications des ressources techniques.

L'origine même du cinéma est l'origine d'une technologie ; c'est l'apparence d'une machine qui nous permettra de capturer le monde avec une image réaliste, montrant et manipulant le temps et le mouvement ; la possibilité de recréer le *vivant*, contrairement à la photographie.

Les styles cinématographiques tels que *Cinema Verité* ou le *Cine Directo* avec leurs styles d'observation sont des exemples pertinents dans ce domaine. Les styles sont développés en raison de l'enregistrement synchrone de l'image et du son. De même, de l'étude des potentialités de la technologie, viennent le cinéma de Vertov et le cinéma révolutionnaire

russe. Et c'est avec la technologie vidéographique et la réduction conséquente du nombre d'équipes lorsqu'un documentaire sur l'intervention sociale et militante est développé à partir des années 60 aux États-Unis au sein des mouvements contre-culturels. Toutes ces séries de relations historiques ont leur continuité dans les œuvres numériques contemporaines.

Dans le contexte médiatique actuel de saturation informative et visuelle, attirer le spectateur et le garder jusqu'à ce qu'il reçoive complètement le message est le plus grand défi auquel font face les documentalistes. Nathanael Monney, créateur visuel de la série documentaire Hors-Cadre, nous a expliqué dans son interview que ce qui est vraiment intéressant avec le documentaire et la réalité virtuelle est que l'utilisateur est à l'intérieur de l'histoire. Cela signifie qu'il n'a pas d'autre choix que de voir ce qui lui est montré et, par conséquent, consacre toute son attention.

Parallèlement à cette centralité de l'utilisateur, au développement du *prosumer* (producteur-consommateur) et à l'importance de leur participation, nous en arrivons à identifier une série de stratégies destinées ou basées sur l'inclusion de l'utilisateur. Nous ne voulons pas dire par là qu'il est nécessairement utilisé de manière consciente et dans le seul but d'inclure le spectateur, mais qu'il est inclus, quel que soit l'objectif final du documentaliste.

En même temps, ces stratégies sont des qualités du documentaire contemporain qui utilise des formats interactifs ou immersifs et qui font une représentation qui prolonge la réalité qu'elles représentent. Dans notre cas, c'est l'inclusion du spectateur, caractéristique principale de la

représentation, obtenue à partir de quatre stratégies : interactivité, participation, personnalisation et immersion.

Dès la conception du documentaire, une série de négociations a lieu entre les contenus à développer, les caractéristiques de l'histoire, les possibilités de chaque technologie et le rôle de l'utilisateur, qui aboutira à un travail présentant certaines caractéristiques formelles.

5.6. La co-représentation de la réalité : participation et construction en réseau.

Nous devons distinguer entre interaction et participation car ce ne sont pas des éléments interchangeable (Gaudenzi, 2013) mais complémentaires. Nous faisons référence à la participation lorsque le spectateur participe au processus de production du documentaire (à n'importe laquelle de ses phases), ce qui implique une étape supplémentaire au-delà de l'interactivité permettant de décider de la réception. C'est l'une des différences les plus évidentes entre l'interactivité mentionnée ci-dessus et la participation. L'interactivité dans le documentaire se produit principalement dans le processus de réception, à l'exception des documentaires dans lesquels la réception et la représentation (production) se chevauchent, auquel cas il existerait une relation de dépendance entre les deux éléments car la participation est basée sur la capacité interactive de la plateforme. Les documentaires réalisés avec la réalité augmentée ou GPS, qui aborde simultanément l'interactivité et la participation, en sont un exemple. Le processus de participation fait partie de la production, de sorte que non seulement le travail est en interaction, mais qu'il participe à sa création en tant qu'expérience vivante.

En raison de l'amplitude sémantique et des différences quant à son utilisation académique, Villanueva (2015, p.121) propose même le qualificatif *-qui interpelle*⁷⁹, comme solution à la confusion terminologique des qualificatifs participatif, interactif ou collaboratif. Tel est le développement de formes documentaires à partir de dispositifs technologiques que la terminologie est complexe à appliquer.

La co-crédation est un autre terme choisi pour décrire les pratiques de non-fiction participative que Many Rose (2017) considère comme une « épiphanie » au sens de l'anthropologie de Jean Rouch. La principale défenseuse de cette dénomination est Katerina Cizek, une documentariste recrutée par *l'Office national du film du Canada* en 2004 comme cinéaste en résidence, pour réinventer le programme de changement social en travaillant avec les nouveaux médias dans le documentaire collaboratif. Elle a expérimenté des pratiques de médias interactifs et des espaces de co-crédation et a produit l'une des œuvres les plus reconnues dans ce domaine ces dernières années, telle que *Highrise* (2009 - 2015). Le projet *Highrise* a été récompensé par un *Emmy* (2011) de la catégorie Figuration numérique, un *IdfaDoclab* (2010) pour le récit numérique et un *Canadian Screen Awards*, parmi d'autres récompenses. Le projet a débuté en 2009 et n'a pas cessé de générer des productions comprenant des documentaires interactifs, des applications mobiles, des présentations en direct, des performances, des installations et des œuvres audiovisuelles.

⁷⁹ Adaptation propre du qualificatif espagnol *interpelante* : personne qui interpelle

5.6.1. Niveaux de participation de l'utilisateur et sujet de la représentation

Il est possible de créer une plate-forme Web avec une structure qui inclut l'utilisateur et sa production, ce qui permet d'obtenir des documentaires à haut niveau de participation et de créer des espaces communs, jusqu'alors inexistantes. Par conséquent, le développement de ces projets peut être considéré comme un tournant dans l'histoire du documentaire et, plus précisément, dans le documentaire participatif.

Avec ces formes de participation, nous nous référons aux documentaires qui incluent le contenu généré par l'utilisateur, bien qu'ils ne constituent pas la base du documentaire et du documentaire avec le plus haut niveau de participation. Nous avons encore plus fermé les caractéristiques de la participation, puisque nous nous concentrons sur les documentaires numériques contemporains. À la suite des analyses, des lectures effectuées et du travail de terrain effectué, nous proposons deux formes générales de participation des utilisateurs au documentaire. Pour cela, nous maintenons notre position sur la participation en tant que stratégie narrative d'inclusion de l'utilisateur basée sur la qualité interactive du support numérique, mais séparée de celle-ci en tant que qualité indépendante :

- Participation secondaire

Le documentaire est produit en partie avec le contenu de l'utilisateur. Au moment de sa diffusion, il peut être fermé à la participation ou rester ouvert pendant une courte période. Un exemple de cette forme de participation peut être trouvé dans le documentaire *Dada-Data.net* (David Dufresne et Anita Hugi, 2016).

- Participation primaire

Dans cette forme de participation, la participation du sujet représenté et la participation du public peuvent être combinées. Nous avons fait cette distinction en ce qui concerne le niveau de participation que nous pourrions résumer de la manière suivante : documentaire participatif et documentaire avec participation. Le documentaire participatif peut être identifié avec une participation primaire en ce sens que la participation acquiert un rôle moteur en termes de création de documentaire. Les projets auxquels nous nous référons sont entièrement basés sur la participation. Les phases traditionnelles d'une production documentaire sont floues, et production et réception se chevauchent. À la différence du documentaire collaboratif de Rouch dans lequel le réalisateur cède son pouvoir de représentation pendant la production, la création de ces projets a lieu une fois qu'il a été publié sur le réseau.

5.6.2. De la représentation à l'action. La notion de la *représent-action*.

L'option offerte par certains documentaires aux sujets de la représentation de l'auto-représentation diffère de celle d'autres documentaires sociaux, tels que *Offshore* (2013 et 2015) ou *La Primavera Rosa* (2018), qui n'offrent pas cette option lors de la construction du projet. En ce qui concerne les documentaires analysés, les deux soulignent l'intention d'élever la citoyenneté, sa voix et ses revendications. Ce sont des projets qui visent l'action civile. Nous les avons choisies comme caractéristiques d'un haut niveau de participation, mais c'est aussi un exemple des possibilités de création offertes par le médium pour les documentaristes qui cherchent à dissoudre le pouvoir de représentation et à responsabiliser les collectifs représentés en tant que co-créateurs du discours. En bref, ce sont des documentaires qui sont

considérés comme des activistes, quelle que soit leur forme de représentation.

Zavalae et Leetoy (2016) identifient le cinéma documentaire latino-américain des années soixante-dix comme la première référence historique de la production vidéo communautaire actuelle à Jalisco. Un référent du documentaire en tant qu'outil d'action sociale que l'on retrouve également dans le cinéma politique des années soixante, qui n'était pas un outil de représentation du peuple, mais pour qu'il en émerge :

Un environnement audiovisuel dans lequel, en tant que catalyseur, les gens émergent, jamais en tant qu'acteur passif. Il n'y a pas de représentation car elle reste dans le champ de la conscience et de la contemplation, alors que l'on cherche à transformer la réalité (et donc notre relation à l'image) par l'action. La ville n'est pas le destinataire du film, mais un fabricant qui intervient dans toutes ses sections. (Aguilar, 2015, p.181)

Actuellement, avec les documentaires participatifs basés sur le support numérique, des questions se posent sur la dimension collaborative des relations d'espace partagé entre producteurs et utilisateurs. Le processus de co-création qui réunit les créateurs d'image professionnels et les sujets de représentation nécessite une structure facilitant la participation, la discussion et l'évolution du projet. Ces productions nous obligent à repenser le rôle du réalisateur, ainsi que l'équipe de production et ses fonctions en ce qui concerne la création de l'histoire. Qui construit l'histoire ? Le *noyau créatif* (Roig Telo, Sánchez-Navarro, & Leibovitz, 2012) composé traditionnellement par l'équipe de professionnels remplit des fonctions très différentes de celles qu'elle remplit dans les œuvres audiovisuelles traditionnelles.

La evolución del documental audiovisual: de los formatos interactivos a las experiencias inmersivas

Un élément clé pour aborder le processus de création est l'espace partagé. Helen de Michiel et Patricia Zimmermann (Michiel & Zimmermann, 2013) développent le concept de *Open Space Documentary* afin de faire référence aux voix multiples qui sont mises en dialogue pour créer le récit et réfléchir sur des productions documentaires collaboratives, interactives et participatives. Dans le même fil, nous pouvons utiliser le concept d'espace documentaire partagé pour faire référence peut-être aux caractéristiques les plus remarquables de ces productions. Le documentaire est conçu comme une œuvre ouverte au public, mais pas seulement pour son exploration, mais aussi pour sa construction.

Dans cette recherche, nous avons marqué comme hypothèse les lignes d'expansion du documentaire en tant qu'image qui dépasse la représentation d'une réalité pour l'élargir et la construire. Ces projets sont un exemple de ce changement dans la représentation du documentaire. Comme Zizek a déclaré à propos de son travail : « Je suis vraiment intéressé par la façon dont la technologie des médias peut être utilisée comme un processus de changement social, et pas simplement comme un moyen de produire le produit final d'un film » (Zizek, 2016). Il s'agit d'une forme de documentaire d'intervention qui vise une action directe dans le domaine social et qui dispose désormais d'une plate-forme de diffusion internationale et de participation internationale.

5.7. De la visualisation à l'expérimentation. Le documentaire au format espace-image.

La participation, l'interactivité, la personnalisation ou l'immersion, ainsi que les qualités de la représentation documentaire numérique

contemporaine, sont des stratégies qui aident les réalisateurs de documentaires à inclure l'utilisateur de différentes manières dans l'histoire. Chacune d'entre elles a des conséquences sur le processus de production et la narration, ainsi que des facteurs de conditionnement dans la représentation elle-même et dans la relation entre l'image et le spectateur. L'immersion peut être comprise comme un terme générique, comme une métaphore du fait d'être absorbé par une histoire. Mais, appliqué à la réalité virtuelle, l'immersion acquiert de nouvelles dimensions dans lesquelles la métaphore devient de plus en plus littérale.

Les progrès technologiques offrent de nouvelles façons de raconter et de vivre des histoires et le documentaire a récemment commencé à expérimenter la réalité virtuelle. Selon Andrea Díaz, rédacteur en chef chez *VISION* sur la production vidéo à 360 ° lors de sa conférence au *360° VR Fest* à Barcelone en 2018 : une technologie avec de nouvelles possibilités narratives et un langage audiovisuel qui reste à explorer.

La principale référence concernant l'utilisation de l'immersion appliquée à la réalité virtuelle est Howard Rheingold, qui vulgarise le terme dans son travail *Virtual Reality* (1994), bien qu'il ait déjà été utilisé auparavant. Il propose une première définition fragmentée comme l'un des fondements de la réalité virtuelle, avec la navigation.

L'idée d'immersion - utilisation de la stéréoscopie, suivi du regard et autres technologies conçues pour créer l'illusion d'être dans une scène générée par ordinateur - est l'un des fondements de la technologie de réalité virtuelle. L'idée de navigation - crée le modèle informatique d'une molécule ou d'une ville et permet à l'utilisateur de se déplacer comme si elle se trouvait à l'intérieur - est un autre élément fondamental. (Rheingold, 1994, p.121)

Le rêve et la machine (1992) de Jean Brun contribue à la création d'une archéologie de la réalité virtuelle et résume, selon Weissberg, sa thèse de la manière suivante : « la science et la technologie sont des filles de l'activité du rêve, une tentative de surmonter - compromise avec un échec dramatique - des cadres spatiaux et temporels de l'homme » (Weissberg, 1999, p.20).

Krueger est considéré comme l'inventeur du terme « réalité artificielle », qui a publié en 1989 dans le *New York Times* son article de roman *Qu'est-ce que la réalité artificielle ?* (Rheingold, 1994). Cet auteur introduit une vision humaniste de la réalité virtuelle en examinant ses possibilités artistiques et ses composantes comportementales, psychologiques et sociales. Rheingold prend le témoin et poursuit sa vision centrée sur les possibilités sociales et artistiques de cette technologie, en la considérant comme un outil de création.

Si l'art consiste à voir le monde d'une manière nouvelle et que la réalité virtuelle est un outil de création d'univers, les artistes peuvent fournir une indication sur une question clé : si notre technologie nous permet jamais de créer l'expérience que nous souhaitons, quelle qu'elle soit le genre d'expérience que nous aimerions créer ?. (Rheingold, 1994, p.125)

Comme nous le rappelle Ryan, la réalité virtuelle est un domaine émergent plein de nouvelles possibilités, telles que le cinéma du futur, la télé-virtualité et le dépassement des limites spatio-temporelles, annoncées presque comme des prémonitions et qui prennent plus de temps en arrivant de ce qu'il semblait (Valéry, 1928). Les limites de la réalité, sa substitution et la difficulté de différencier le virtuel ou le réel sont toujours hors de notre contexte, bien que cela puisse être l'objectif à long terme de cette technologie.

Les débats autour des différences et des similitudes entre la réalité et la réalité virtuelle s'unissent à ceux de la représentation dans le documentaire, immergés dans le tournant linguistique postmoderne et dans la crise de la représentation. Le téléspectateur donne à la crédibilité documentaire que ce qu'il dit n'est pas une fiction. Une représentation qui correspond à la réalité, un pacte de non-manipulation ou de tromperie qui constitue la base de la relation entre le documentariste et le spectateur. En remettant en question la « fiabilité » de la représentation et en introduisant l'image générée par ordinateur, qui est plus éloignée de son référent réel, le pacte de confiance établi avec les utilisateurs est menacé.

La multiplication des images, qui pourrait être comprise comme une vision du monde, conduit également à la perte et à l'érosion du principe de réalité, qui serait le résultat de la multiplicité des interprétations et des images massivement diffusées (Vattimo, 2010, p.79). L'idée de réalité est l'un des valeurs universelles contestés par la postmodernité, qui entre maintenant dans le monde de l'imaginaire et de la fantaisie (Bauman, 2001). Debord établit dans son ouvrage *La société du spectacle* (1973) le spectacle en tant que modèle de vie dominant, non seulement en ce qui concerne la production médiatique, mais également sa capacité à créer des relations de domination fondées sur la médiation. « Le spectacle, compris dans son intégralité, est à la fois le résultat et le projet du mode de production existant. (...) C'est le coeur de l'irréalisme de la société réelle » (Debord, 1973). La vision la plus radicale du monde compris comme un simulacre et la perte totale de la réalité est le reflet du philosophe Baudrillard (1978) sur la disparition du monde réel.

Ryan attribue la différence entre fiction et non-fiction à la fonction attribuée à l'image. Dans le cas de la fiction, le monde textuel est une fin

en soi, alors que dans la non-fiction, le monde textuel « doit être évalué en fonction de sa précision par rapport à un monde de référence externe connu du lecteur » (Ryan, p. 24). 2001, p.92)⁸⁰. Nous serions confrontés à une vision de la représentation caractérisée par la mesure de sa distorsion par rapport à la réalité. Cependant, cette réalité est présentée comme inaccessible et la représentation comme différents degrés de manipulation, ce qui correspond à une vision ancienne de la représentation selon Stuart Hall (1997).⁸¹

Hall décompose et interroge le rôle de l'image et la question de la représentation. Selon cela, l'image présente à nouveau quelque chose qui a déjà un sens, bien qu'aucune image ou aucun fait ne puisse avoir un sens définitif puisqu'il dépend de l'interprétation de chaque personne, ainsi que du contexte socioculturel. L'ancienne vision de la représentation tourne autour de la question classique : est-ce la représentation exacte ? C'est-à-dire mesurer la fiabilité d'une représentation par rapport à la réalité. La nouvelle idée de représentation la présenterait comme un élément constitutif de toute création, car rien n'est figé pour représenter et le sens de cette réalité n'existe pas sans représentation. En bref, la

⁸⁰ Citation : «The difference between fiction and nonfiction is not a matter of displaying the image of a world versus displaying this world itself, since both project a world image, but a matter of the function ascribed to the image: in one case, contemplating the textual world is an end in itself, while in the other, the textual world must be evaluated in terms of its accuracy with respect to an external reference world known to the reader through other channels of information ». (Ryan, p. 24). 2001, p.92)

⁸¹ *Stuart Hall : Representation and the Media*, (film documentaire, 1997). MEF Stuart Hall Collection de la Media Education Foundation.

réalité n'existerait pas en dehors du processus de représentation (S. Hall, 1997). À ce carrefour, le documentaire numérique maintient l'effet de la réalité avec diverses stratégies de représentation.

Triclot (2012) critique le terme immersion et pointe directement vers le « réalisme » traditionnel ou « l'illusion de la réalité » comme la propriété des productions en réalité virtuelle. Cependant, comme il l'explique bien, les représentations proposées par ce format, dans le cas de la modélisation 3D, n'offrent pas une image réaliste au sens de la fidélité de la représentation. Bien que l'expérience implique une plus grande mobilisation perceptive, ce qui donne un plus grand sens de la réalité, la question du réalisme est associée à la fidélité de l'image (vidéo, photographie, film). L'effet de la réalité peut être obtenu avec l'image ou avec la perception. Plus la mobilité est perceptive, plus l'effet de la réalité est grand.

Nous considérons que l'effet de la réalité et la métaphore de l'immersion ne doivent pas conduire à des incompréhensions, à condition que les caractéristiques attribuées à chaque qualité et les différentes métaphores associées à l'immersion servent à expliquer l'expérience du phénomène de perception. Nous pouvons précisément définir l'effet de la réalité créée dans l'expérience des récits en réalité virtuelle en utilisant trois métaphores combinées : l'immersion, le transport et la performativité.

C'est Gerrig (1993) qui propose la métaphore du transport dans les mondes narratifs et développe les éléments d'une expérience littérale du transport :

1. Quelqu'un (le voyageur) est transporté
2. Par un moyen de transport
3. À la suite de certaines actions
4. Le voyageur s'éloigne de son monde d'origine
5. Qu'est-ce qui rend certains éléments de ce monde inaccessibles ?
6. Le voyageur revient dans le monde d'origine, quelque chose a changé avec le voyage.

Il est facile d'adapter la métaphore à l'expérience de la réalité virtuelle : l'utilisateur est transporté dans un monde virtuel (où il est entouré par la nouvelle représentation virtuelle). Sa référence visuelle est donc le monde virtuel proposé par l'œuvre. Le périphérique serait le moyen de transport, qui disparaîtra une fois que vous aurez accédé au monde virtuel, ainsi que toute trace visible de son emplacement physique.

La création de documentaires dans un format immersif tel que la vidéo à 360 degrés ou la réalité virtuelle (360 + 3D) a très peu de trajectoires historiques, raison pour laquelle il se trouve toujours dans une période de création émergente. Nous prenons en compte les mêmes intersections entre le documentaire interactif et le journalisme numérique ayant développé le projet *Mapping the intersection of two cultures* du *Open Documentary Lab* (Uricchio & Wolozin, n.d.) bien que nous ne les considérons pas comme des intersections exclusives de la culture numérique. Comme nous l'avons vu précédemment, ces intersections sont présentes dans les créations documentaires depuis l'origine du cinéma.

5.7.1. Statut actuel du documentaire VR

Ces dernières années, la création de vidéos à 360 degrés a proliféré et nous constatons des difficultés pour les classer dans des genres et des labels établis. Un exemple de ceci est dans les festivals de film dans lesquels une catégorie de mycélien a été créée pendant quelques années, qui inclut des œuvres numériques d'une nature hybride différente. Le *Sundance Film Festival* propose depuis 2007 une catégorie de sélection et un programme spécial appelés *New Frontier* et *New Frontier Lab Programs*. Cette catégorie comprend les récits numériques, les conceptions immersives, le transmédia et une multitude de productions numériques. Inclut VR Cinéma, installations artistiques interactives, réalité mixte ou vidéo à 360 ° sans distinction entre fiction et non-fiction. C'est précisément dans l'édition 2012 que les histoires de non-fiction en réalité virtuelle apparaissent, avec l'oeuvre *Hunger in Los Angeles* (2012) de Nonny de la Peña.

Le *New York Times VR* commence en 2015 avec la publication du documentaire VR *The Displaced* au format vidéo 360°. À la fin de la même année, Arte 360 et les premières émissions du *LabRTVE* (Espagne) ont été lancées à 360°. Un an plus tard, *The Daily 360* commence sa production (Hopkings, 2017, Hamus-Vallée, 2018).

Le *Genève International Film Fest - GIFF* comprend les sections *Projets Special* et *Territoires Virtuels*, le *International Documentary Film Festival de Amsterdam* avec la section *IDFA Doclab*, le *Raindance Film Festival* avec *VR Arcade*, le *Festival de Sitges* la *Samsung Sitges Cocoon*, le *Dubai International Film* une catégorie appelée *A DIFerent Reality* et le *Tribeca Film Festival* la *Virtual Arcade*.

Dans le scénario actuel de réalité virtuelle non fictionnelle, nous devons établir une distinction nécessaire entre les productions présentées dans un format immersif. En tenant compte du support, nous différencions vidéo 360°, animation 2D 360° et modélisation 3D-360°. Une distinction qui concerne non seulement le format, mais aussi le traitement concret de la réalité, la nature de l'image et l'expérience de l'utilisateur.

Tableau récapitulatif des modes de représentation dans *l'espace-image*

Mode de représentation	Image	Expérience	Technologie	Relation utilisateur / oeuvre
Surround	Réalisme animé	Observationnel	Vidéo 360° Animation 2D-360 ^a	Changement d'angle de vue
Interactif	Image CGI 3D Image mixte CGI 3D + vidéo	Interactif Performatif	Realité virtuel. Image 3D	Capacité d'interagir. Limitation de déplacement. Perception spatiale de l'image
Exploratoire	Image CGI 3D	Interactif Performatif	Realité virtuel. Image 3D	Manipulation. Liberté de mouvement et de déplacement. Perception spatiale

- Représentation *surround*

Le mode réaliste d'observation serait celui produit par le format vidéo 360°. Une représentation est réaliste par rapport à la fidélité de l'image car la technologie utilisée est la vidéo, qui capture une image réaliste. Nous parlons de modes d'immersion et, par conséquent, le format 360° lui donne la possibilité de reproduire un environnement dans lequel le spectateur est submergé et placé au centre de l'image. L'image à 360 degrés est enveloppante, mais pas spatiale, car c'est un spectateur qui ne la perçoit pas comme un espace physique.

- Représentation immersive interactive

L'image générée par ordinateur, dans ce cas-ci, est en 3D et ne présente pas un haut degré de fidélité par rapport à la réalité, bien qu'avec des degrés différents d'abstraction ou de figuration. En bref, il n'utilise pas la technologie vidéo et sa relation avec l'utilisateur est interactive. L'utilisateur a la possibilité d'interagir avec l'image en utilisant des points visuels ou des commandes qui, selon la conception de chaque travail, lui permettront de se déplacer dans la scène, d'accéder aux menus, de choisir parmi des options données ou de manipuler des objets 3D volumineux.

- Représentation immersive exploratoire

La nature de l'image est numérique et l'environnement offre la plus grande sensation d'immersion physique et cognitive. L'utilisateur a la liberté de mouvement et de mouvement à travers le monde virtuel dans les limites spatiales attribuées à la scène virtuelle. Son mouvement physique correspond à son mouvement dans la scène, il peut s'approcher et s'éloigner des objets et, en fonction du travail, interagir avec eux ou les

manipuler. Dans ces expériences, différentes technologies numériques sont utilisées pour atteindre des niveaux de réalisme, de la modélisation 3D à la capture volumétrique.

6. Résumé des conclusions principales

6.1. Création d'expériences individuelles

Dans l'histoire, les formes de représentation et les technologies ont progressé parallèlement. Du développement de documentaires en ligne basés sur des plateformes Web aux productions émergentes en réalité virtuelle, nous identifions un élément commun : le rôle central du spectateur. Le spectateur devient un utilisateur, ce qui entraînera certaines formes de représentation et de réception.

Les documentaires sont des expériences à consommer individuellement. Le documentaire cinématographique ou télévisé s'adresse à un large public, mais avec une consommation individualisée. Le documentaire qui propose une place centrale à l'utilisateur crée également des expériences de réception individuelles. Nous entendons par là que le produit visuel dépendra de la réception et de l'expérience personnelle de l'utilisateur. Il n'y a pas un seul produit définitif, mais il est complété à la réception. C'est vrai que le filtre culturel de chaque spectateur crée une perception individuelle, mais nous parlons de changements au niveau de la narration, pas seulement de la perception.

Nous assistons à un tournant expérientiel dans le documentaire, qui laisse de plus en plus le domaine cinématographique relégué à l'expérimentation de langages typiques d'autres technologies à

consommation individualisée. Les formats immersifs en sont un exemple clair. C'est un médium qui définit un récit toujours d'un point de vue subjectif et qui place le spectateur littéralement au centre de l'image. Dans le documentaire, cela a des limites claires et des possibilités narratives. En tant que productions émergentes, il n'existe pas de langage spécifique pour les documentaires en format immersif, contrairement au langage cinématographique. Pour l'instant, il existe une expérimentation et une adaptation des notions d'art immersif et de langage cinématographique.

6.2. Stratégies d'inclusion des spectateurs

Nous parlons d'inclusion en tant que procédure pour donner à l'utilisateur-spectateur la capacité d'intervenir dans l'oeuvre. Pour cela, nous avons identifié quatre stratégies avec lesquelles les documentaristes incluent les spectateurs : l'interactivité, la personnalisation, la participation et l'immersion. Le degré d'inclusion du spectateur varie en fonction de la stratégie, que ce soit pour faire avancer l'histoire ou pour compléter le contenu du documentaire.

La réception nécessite l'action de l'utilisateur, qui devient *pro-sommateur* dans les documentaires auxquels il participe avec la génération de contenu. Dans les documentaires aux formats immersifs, le spectateur cesse d'interagir avec l'histoire pour devenir un personnage et devenir un protagoniste. L'utilisateur peut avoir le rôle d'observateur ou peut jouer un rôle central dans l'histoire. Ainsi, la réception passe d'être active à être performative. Le spectateur passe de *pro-sommateur* à *spect-acteur*. L'importance du rôle performatif de l'utilisateur dans le documentaire est cruciale car un élément externe qui intervient est introduit dans une histoire réelle.

6.3. L'influence de l'esthétique visuelle et de la culture postmoderne dans le documentaire

La tournure transdisciplinaire et mondialisée racontée par Canclin (2010) se reflète dans les productions documentaires que nous étudions, étant elles-mêmes le résultat de la convergence des médias et du système de communication mondialisé. La nature développée (transmédia-hypermédia) de certaines de ces productions est liée à la transdisciplinarité. Nous voyons la mondialisation dans le caractère international de la plupart d'entre elles, publiées en plusieurs langues et accompagnées de productions dans lesquelles interviennent plusieurs pays.

La révolution artistique entamée par les artistes dadaïstes, caractérisée par leur opposition au concept de raison établi par le positivisme et leur rébellion contre les conventions établies, a une influence directe sur les pratiques artistiques et médiatiques ultérieures. La provocation à l'ordre établi continuera avec le mouvement Fluxus, sa vision politique de l'art et sa fusion avec la réalité. Ils ont brisé les barrières entre l'artiste et le spectateur, ils ont introduit la vision artistique de la vie quotidienne, ils ont transformé l'art en action politique et ils ont poursuivi le mélange de disciplines et d'expérimentations dadaïstes.

La convergence technologique que nous constatons dans les productions documentaires que nous avons analysés est le reflet de ces pratiques, déjà assumées dans le monde de l'art, mais plus émergentes dans le domaine journalistique. Le dépassement des limites génériques dans le documentaire est confirmé par une intention d'union et d'exploration plutôt que par une rupture. Un exemple en est le développement de la docu-fiction. Les festivals de cinéma ne s'entendent

pas sur la manière de classer ou d'inclure ces œuvres en raison de l'union des genres, des styles, des disciplines et des formats.

6.4. Le regard constructif

Le montage est l'une des techniques principales de la création cinématographique, de la création d'histoires et de sens. Cependant, lorsqu'une partie du processus de représentation est cédée à l'utilisateur, le montage diminue. Les web-documentaires offrent des fragments d'informations, de vidéos et de fichiers que l'utilisateur rassemble et commande « librement » pour créer sa propre narration. Dans les documentaires à 360°, l'édition est réduite à ce qui est nécessaire pour changer de scène, mais c'est l'utilisateur qui regarde à l'intérieur de chaque espace-image, qui décide de la composition et de la durée de l'image.

Les histoires aux formats immersifs (réalité virtuelle, augmentée et mixte) ont tendance à éliminer les frontières entre image réelle (monde réel) et image médiatique. Symbiose entre les deux plans. Le médium disparaît, on cesse de voir un écran en réalité virtuelle. Dans le cas de la réalité augmentée, la tendance est la même. Si vous expérimentez avec un téléphone portable, il est visible pendant l'expérience. Si c'est fait avec des lunettes ou des casques, l'image numérique se superpose à notre vision du monde réel et le dispositif intermédiaire disparaît.

Le regard du spectateur a un pouvoir constructif, nous parlons donc d'une vision constructive comme d'un moyen de faire référence au regard et au rôle dans le travail. Au sein du documentaire, un carrefour de regards qui se chevauchent se crée : la vision du documentaire de la réalité qu'il représente et le regard (désormais constructif) du spectateur

sur l'image créée. Bien que le regard soit une construction culturelle, nous nous référons à la construction d'un discours visuel individualisé.