

WEBDOCUMENTAL: UN ESPACIO AUDIOVISUAL DE NARRATIVAS INTERACTIVAS¹

WEBDOCUMENTARY: AN AUDIOVISUAL SPACE FOR INTERACTIVE NARRATIVES

WEBDOCUMENTÁRIO: UM ESPAÇO AUDIOVISUAL DE NARRATIVAS INTERATIVAS

Lardyanne Pimentel Guimarães
Universidade Lusófona do Porto
Portugal
lardygeral@gmail.com

António Costa Valente
Universidade do Algarve
Portugal
amvalente@ualg.pt

RESUMEN

La tecnología digital en red integra las prácticas culturales de la sociedad del siglo XXI, el funcionamiento de los estados, la política y la forma en que nos relacionamos con el mundo. "Internet es el tejido de nuestras vidas. Podría compararse tanto con una red eléctrica como con un motor eléctrico, en su capacidad de distribuir el poder de la información en todo el ámbito de la actividad humana" (Castells, 2003). La producción audiovisual no es ajena a esta tecnología digital online, al contrario, a través de ella absorbe elementos estéticos interactivos y da lugar a otros formatos narrativos. El espacio de la narrativa moderna es reemplazado por una narrativa continua e ininterrumpida, los límites entre autor y audiencia se reconfiguran en nuevas dimensiones interactivas. El objetivo de este artículo es analizar el documental interactivo como un género audiovisual que emerge en una cultura digital, híbrida y fluida. Documentales interactivos, I-docs, webdoc, factuales interactivos, documental ampliado, documental transmedia son algunos de los nombres que se utilizan para referirse a este nuevo género audiovisual que mezcla características de Internet y del género documental. A partir de una investigación bibliográfica sobre la naturaleza de este género interactivo y de proyectos documentales web, repasamos sus principales características y su desarrollo actual.

Palabras clave: Webdocumental. Red. Interactividad. Tecnología digital.

¹ Este trabalho é financiado por fundos nacionais através da FCT Fundação para a Ciência e a Tecnologia, I.P., no âmbito do projeto UIDP/04019/2020

ABSTRACT

Digital networked technology integrates the cultural practices of 21st century society, the functioning of states, politics and the way in which we relate to the world. "The Internet is the fabric of our lives. It could be compared to both an electrical network and an electric motor, in its ability to distribute the power of information throughout the entire domain of human activity" (Castells, 2003). Audiovisual production is no stranger to this online digital technology, on the contrary, through it it absorbs interactive aesthetic elements and gives rise to other narrative formats. The space of modern narrative is replaced by a continuous and uninterrupted narrative, the boundaries between author and audience are reconfigured in new interactive dimensions. The objective of this article is to analyze the interactive documentary as an audiovisual genre that emerges in a digital, hybrid and fluid digital culture. Interactive documentaries, I-docs, webdoc, interactive factuals, expanded documentary, transmedia documentary are some of the names used to refer to this new audiovisual genre that mixes characteristics of the Internet and the documentary genre. Based on a bibliographical research on the nature of this interactive genre and web documentary projects, we review its main characteristics and its current development.

Keywords: Webdocumentary. Network. Interactivity. Digital technology.

RESUMO

A tecnologia digital em rede integra as práticas culturais da sociedade do século XXI, o funcionamento dos estados, a política e a maneira como nos relacionamos com o mundo. "A Internet é o tecido de nossas vidas. Ela pode ser comparada tanto a uma rede elétrica quanto a um motor elétrico, em sua capacidade de distribuir o poder da informação por toda a esfera da atividade humana" (Castells, 2003). A produção audiovisual não está alheia a essa tecnologia digital on-line; pelo contrário, por meio dela, absorve elementos estéticos interativos e dá origem a outros formatos narrativos. O espaço da narrativa moderna é substituído por uma narrativa contínua e ininterrupta, os limites entre autor e público são reconfigurados em novas dimensões interativas. O objetivo deste artigo é analisar o documentário interativo como um gênero audiovisual emergente em uma cultura digital, híbrida e fluida. Documentários interativos, I-docs, webdoc, interactive factuals, extended documentaries, transmedia documentaries são alguns dos nomes usados para se referir a esse novo gênero audiovisual que mistura características da Internet e do gênero documentário. Com base em pesquisas bibliográficas sobre a natureza desse gênero interativo e projetos de documentários na Web, analisamos suas principais características e seu desenvolvimento atual.

Palavras-chave: Webdocumentário. Rede. Interatividade. Tecnologia digital.

Introducción

La tecnología digital en red integra las prácticas culturales de la sociedad del siglo XXI, el funcionamiento de los estados, la política y la forma en que nos relacionamos con el mundo. "Internet es el tejido de nuestras vidas. Podría compararse tanto con una red eléctrica como con un motor eléctrico, en su capacidad de distribuir el poder de la información a lo largo de todo el dominio de la actividad humana" (Castells, 2003). La realización audiovisual no queda ajena a

esta tecnología digital en red, al contrario, a través de ella absorbe elementos estéticos interactivos y da lugar a otros formatos narrativos. El espacio de la narrativa moderna es reemplazado por una narrativa continua e ininterrumpida, los límites entre el autor y la audiencia se reconfiguran en nuevas dimensiones interactivas. El objetivo de este artículo es analizar el documental interactivo como género audiovisual que emerge en una cultura digital digital, híbrida y fluida. Documentales interactivos, I-docs, webdoc, factuales interactivos, documental expandido, documental transmedia son algunos de los nombres utilizados para referirse a este nuevo género audiovisual que mezcla características de internet y el género documental. A partir de una investigación bibliográfica sobre la naturaleza de este género interactivo y de proyectos webdocumentales, reseñamos sus principales características y su desarrollo actual.

Desarrollo

Según Manovich (2002) el espacio característico de la narrativa moderna, tanto en la literatura como en el cine, ha sido sustituido por una narración continua e ininterrumpida de juegos y realidad virtual, en primera persona. Los “viejos” medios dependían del montaje, los “nuevos medios” lo reemplazan con una estética de continuidad. Un cultivo se reemplaza por una transformación digital o un compuesto digital. “La estética de la continuidad no puede deducirse plenamente de la composición tecnológica, aunque en muchos casos no sería posible sin ella” (Manovich, 2002, p. 136). Manovich (2002) considera que en la cultura informática el montaje ya no es la estética dominante, como lo fue a lo largo del siglo XX, desde las vanguardias de los años 20 hasta los 80. Según el autor, la composición digital puede entenderse como una contrapartida la estética del conjunto. El montaje pretende crear una disonancia visual, estilística, semántica y emocional entre los diferentes elementos. La composición pretende fusionar un todo continuo, una gestalt única. Manovich (2002) utiliza la expresión “autoría por selección” y evoca el trabajo artístico del DJ, como ejemplo, para afirmar la estética antimontaje de la continuidad que considera cruzar la cultura, en una operación propia de los nuevos

medios que no se limita a la creación de ordenadores, imágenes en movimiento y espacios.

La nueva lógica de una imagen digital en movimiento contenida en la operación de composición va en contra de la estética de Einstein con su enfoque en el tiempo, la composición digital hace que las dimensiones del espacio (3D sean falsas) espacio ser creado por compuesto y espacio $2\frac{1}{2}$ D de todo el capas ser compuesto) y marco (separado imágenes moviéndose en 2D dentro el marco) tan importante como el tiempo. Además , el _ posibilidad de empotrar hipervínculos dentro de un movimiento secuencia introducido en QuickTime 3 y otros formatos digitales agrega todavía otro espacial dimensión _ uso típico de hipervínculos en películas digitales para unir elementos de una película con información desplegado afuera de eso _ (Manovich , 2002, p. 147)

Para el autor, la tecnología informática espacializa la imagen en movimiento con nuevas dimensiones que deben agregarse a la lista de dimensiones visuales y sonoras. El tiempo sería sólo una dimensión más, entre varias otras. Para Murray (2003), el cultivo técnico y económico de este fértil y nuevo medio de comunicación ha generado variedades de entretenimiento narrativo, con nuevos formatos para contar historias, desde videojuegos del tipo “shot-emup”, y mazmorras virtuales de rol- juegos (RPG) a los hipertextos literarios posmodernos. Las narrativas, que se basan en tecnología mediada por la computadora y la red, se basan en hipervínculos. “Las historias escritas en hipertexto se pueden dividir en “páginas” de desplazamiento o “tarjetas” del tamaño de una pantalla, pero se describen mejor como segmentadas en bloques genéricos de información llamados “lexias” (o unidades de lectura)” (Murray, 2003, p. 64). Para Murray (2003) las historias escritas en hipertexto suelen tener más de un punto de entrada, muchas ramificaciones internas y ningún final bien definido. Las narrativas hipertextuales son redes intrincadas de hilos enredados.

En el campo interactivo, las narrativas mezclan lenguajes y se interconectan con otras narrativas. Lo digital e internet permiten concebir y crear nuevos formatos narrativos. Aparece la narrativa interactiva, que incorpora recursos de la red interactiva para estructurarse. Martins & Penafria (2006) definen la narrativa interactiva como segmentada, no lineal, que implica diferentes momentos de la narración, permitiendo cambios en la secuencia temporal de los hechos, con navegación por los diferentes elementos por parte del lector y una cierta

reordenación del relato. También hay ramificaciones o bifurcaciones que implican una suspensión narrativa, en la que el lector o espectador puede tomar decisiones. Para Gaudenzi & Paz (2018) las narrativas digitales interactivas son una transición hacia una nueva forma de narración, que cuestiona nuestro mundo compartido con el uso de tipos de plataformas digitales en constante evolución (celular, tableta, computadora, realidad virtual, realidad aumentada, hologramas). , etc.) y extender nuestra definición de narraciones mucho más allá de la estructura aristotélica de principio/medio/final.

Murray (2003), en su libro *The Future of Narrative in Cyberspace*, defiende el potencial del ordenador como medio expresivo similar a la cámara cinematográfica. Para hacer este argumento, identifico cuatro propiedades esenciales del entorno digital que, por separado y en conjunto, lo convierten en un poderoso vehículo para la producción narrativa/literaria. Las cuatro propiedades esenciales del entorno digital para la creación literaria, según Murray (2003), son: procesal, es decir, con una capacidad distinta para ejecutar una serie de reglas. La computadora puede ser un vehículo atractivo para contar historias, siempre que podamos definir reglas que sean reconocibles como una interpretación del mundo; participativo: Organización participativa, exhibe conductas generadas a partir de reglas, pero también por inducción. Propiedad representacional primaria: reconstitución codificada de respuestas conductuales, tanto en entornos procedimentales como participativos, traducida en interactividad; espacio, capacidad de representar espacios navegables. Solo los entornos digitales presentan un espacio por el que podemos movernos. Navegación del interactor por el espacio virtual modelado; Enciclopédico: Es la característica más prometedora para crear narrativas. Cada representación está migrando a formato electrónico. Podemos concebir una única biblioteca global integral de pinturas, películas, libros, periódicos, programas de televisión, etc. La capacidad enciclopédica hace posible un medio sugerente para el arte narrativo. Ofrece a los escritores la oportunidad de contar historias desde múltiples perspectivas privilegiadas y brindar al público narrativas que se entrecruzan. Permite hipertexto y simulación. Murray (2003), afirma que los usos actuales de la narrativa explotan al extremo las posibilidades

digresivas del hipertexto y los recursos de simulación similares a los de los juegos, en un entorno incunable. A medida que la narrativa digital madura, la inmensidad de las asociaciones gana mayor coherencia y los juegos de combate dan paso a la representación de procesos complejos, donde los espectadores participantes asumen roles más claros y aprenden a orientarse en complejos laberintos, para descubrir modelos interpretativos en universos simulados. Gaudenzi & Paz (2019), argumentan que no es de extrañar que un medio asociativo como internet genere nuevas opciones narrativas -la obra abierta y el cine de vanguardia del siglo XX- que buscaban romper con el autor único y la narrativa aristotélica- finalmente encuentran un medio que los libera: la World Wide Web. Así, las formas de crear, interpretar y acceder a las historias absorben nuevos contornos, emerge un amplio espectro de obras que definen como “narrativas interactivas” o “narrativas inmersivas”, ya que incorporan la interactividad o inmersión del espectador como principio fundamental de la estructura narrativa.” Murray (2003) definió “inmersión” como un término metafórico derivado de la experiencia física de estar sumergido en el agua, envuelto en la sensación de estar dentro de una realidad completamente ajena, tan diferente como el agua y el aire, que se apodera de la persona en su totalidad. atención y todo nuestro sistema sensorial.

Gaudenzi & Paz (2019) , consideran que las narrativas inmersivas son un fenómeno reciente, sin embargo , la difusión de las narrativas inmersivas digitales ocurrió unos años antes que las narrativas interactivas. Habrá sucedido a partir de la comercialización de dispositivos, como gafas adaptadas para ver vídeos en 360º o realidad virtual. Actualmente, estos dispositivos se han vuelto más accesibles y con mejor calidad en cuanto a la experiencia del usuario. “ Si bien los trabajos de narrativas interactivas e inmersivas configuran dos campos distintos, cuando observamos su backstage, notamos una serie de intersecciones, se ubican entre la producción audiovisual, el diseño y la programación” (Gaudenzi & Paz, 2019, p. 15). Según los autores en el campo de las narrativas digitales interactivas, no existe un formato hegemónico, pero es posible identificar algunos formatos consolidados: intersección entre audiovisual, diseño y programación en una colaboración interdisciplinar; obras híbridas con fertilidad creativa; transformación del

espectador en interactor con una interfaz de manipulación directa con la base de datos, varios idiomas disponibles en la interfaz con textos, videos, animaciones, gráficos y otros elementos visuales y sonoros; versión privada de la narración con opciones de navegación; e interactividad en la interfaz de la obra con diseño gráfico interactivo.

Gaudenzi & Paz (2019), consideran importantes tres aclaraciones sobre las narrativas interactivas: primero, una webserie de documentales disponibles por episodios en Youtube o Vimeo no forman parte de este universo, ya que la interactividad no forma parte de la interfaz de la obra; en segundo lugar, los juegos tampoco son parte de él, ya que son parte de un universo propio más grande, con sus especificidades, prácticas y propósitos; tercero, solo una pequeña minoría de las obras son ficticias, por lo que la mayoría se clasifican como documentales interactivos, documentales web, I-docs, interactivos factuales, documental expandido, documental transmedia (ya sea a partir de sitios web, aplicaciones o incluso instalaciones), generando categorías, todos ellos aún en proceso de ser reconocidos. “El carácter incierto y cambiante no se restringe a los aspectos técnicos y de marketing de las obras. Las nuevas tecnologías agudizan la búsqueda de posibilidades narrativas diferenciadas.” (Bauer, 2011, p.1).

Webdocumental

Usaremos la terminología documental en este trabajo porque consideramos que la combinación de estos dos términos representa bien su naturaleza, como género audiovisual que mezcla características de internet y el género documental. Según Gaudenzi & Paz (2019) los documentales web están en proceso de reconocimiento, en constante descubrimiento creativo y experimentación .

El webdocumental o documental interactivo, o simplemente webdoc , es una nueva forma de contar historias a través de internet que tiene como punto de partida la mezcla de diferentes soportes: textos, fotos, gráficos, audios, videos y animaciones. El webdoc aprovecha el lenguaje documental creado para cine y televisión y adaptado para internet. Añade las capacidades de interacción y participación propias de internet y rompe con la linealidad de la narrativa, ya que el internauta puede elegir qué ver y en qué orden verlo” (Bauer, 2018, p. 2)

Webdocumental, de Sandra Gaudenzi

Sandra Gaudenzi es una de las principales autoras de referencia en la investigación del género documental interactivo. Propone una definición y taxonomía de género. Gaudenzi (2013) afirma que si bien los documentales interactivos existen desde la década de 1980, su producción se ha incrementado dramáticamente con la explosión de la Web, junto con la Web 2.0 y su carácter participativo. “El documental digital interactivo es un concepto que aún no está claramente definido. Lo que está implícito en su terminología es una interfaz interactiva” (Gaudenzi, p. 26, 2013). Gaudenzi (2013) no considera el acto de interpretación como una forma de interactividad en el análisis documental web. Afirma que en el documental web, el corte del documental lineal es reemplazado por el hipervínculo que crea una forma que conduce a varias otras formas y otros caminos posibles. Un escenario que permite la creación de significados y el establecimiento de una cadena fija de eventos. Una apertura de posibilidades en la que la intencionalidad del autor es sustituida por el diálogo con el usuario y las posibilidades que ofrece el sistema documental interactivo. El documental interactivo, por tanto, es un objeto relacional.

El documental interactivo no se puede analizar de forma única compuesta por fotogramas; en los medios interactivos hay nuevas variables: código, interfaces, algoritmos y un usuario activo. Estas variables están conectadas de tal manera que se influyen entre sí. Si una línea de código cambia, la interfaz puede cambiar para que las elecciones del usuario se vean afectadas y sus acciones en el documental interactivo también. El documental interactivo es, por tanto, una forma fluida, no fija. Es el resultado de interconexiones que son dinámicas, en tiempo real y adaptativas. No existe un documental interactivo como artefacto independiente y autónomo. Siempre está relacionado con componentes heterogéneos”. (Gaudenzi, pág. 6. 2013)

Gaudenzi (2013), afirma que la falta de una terminología precisa en la investigación del nuevo género audiovisual, refleja su naturaleza compleja e innovadora que involucra nuevas herramientas estéticas. La interacción, en su perspectiva de análisis, es un conjunto de transformaciones que ocurren en los componentes del artefacto, como resultado de la interacción hombre-máquina. La

interacción puede afectar a componentes heterogéneos, a saber, la expansión de la base de datos a través del contenido generado por el usuario, la yuxtaposición aleatoria de imágenes a través de enlaces algorítmicos que crean nuevas pantallas o capas de contenido. La interactividad es vista como nativa, como constitutiva del artefacto digital. El usuario no está “observando” el artefacto digital, no lo está “controlando”, sino que es transformado por él. Esta visión de la interactividad está inspirada en el segundo orden, el bucle de retroalimentación positiva y el acoplamiento estructural. (Gaudenzi, p. 7, 2013). Gaudenzi (2013) se refiere a la teoría cibernética de segundo orden que presenta el paradigma científico del cambio en el que el mundo es entendido como una serie de sistemas interconectados en constante relación entre sí, organismos vivos cognitivos que en la observación influyen en el sistema y en el mismo tiempo son influenciados por el sistema. Una circularidad basada en la retroalimentación mutua. Lógica que se extiende a artefactos interactivos como los documentales interactivos. Interactuar con ellos es una forma de relacionarnos y construir nuestro mundo, entonces pueden ser entendidos como entes vivos. Así, las nociones y fronteras entre autor/sujeto/espectador son cada vez más abiertas.

Pasando de los medios analógicos a los digitales, el debate sobre el papel del autor/observador/cineasta va un paso más allá. La interacción que brindan los medios digitales ha desdibujado la distinción entre autor y usuario/espectador/lector/jugador. Es un ejemplo de los cambios que la tecnología/técnica puede traer a nuestra noción de creatividad y narración que el documental interactivo es interesante. Podemos ver cómo el documental interactivo cambia el estatus de la narración: ya no es el autor quien posee la narración del evento, del encuentro, de su expresión y la consecuente experiencia por parte del usuario. En el documental interactivo, la apropiación de la producción de la narración es comunitaria: es de todos, autor, usuario, entorno, infinitas transformaciones posibles, todas las causas que provoco, en una palabra: pertenece a la compleja serie de relaciones que forman lo interactivo. documental.” (Gaudenzi, p. 15, 2013)

Sin embargo, el autor considera que si bien el usuario adquiere más agencia que en el documental lineal, existe poco control sobre el resultado de sus acciones, ya que éstas están condicionadas por las opciones que brinda el autor, por las aportaciones de otros usuarios y, en ocasiones, por eventos externos al artefacto mismo. “En cada etapa, evalúa el resultado de sus acciones sobre el artefacto. Pero

dado que el artefacto ha cambiado, ahora tiene que restablecer su posición en él y a través de él”. (Gaudenzi, p. 15, 2013). A partir del rastreo de varias formas emergentes de documentales interactivos, Gaudenzi (2013) presenta cuatro tipos de documentales interactivos y su clasificación hace referencia a los modos de representación del documental propuestos por Bill Nichols. “De la misma manera que Nicholas propuso modos de representación, propongo el uso de modos de interacción para ilustrar las formas en que los autores interactivos posicionaron a sus usuarios y usaron tecnologías” (Gaudenzi, p. 38, 2013). La clasificación de modos de interacción de Gaudenzi aplica cuatro tipos diferentes de comentarios de los usuarios a una narrativa no lineal:

La función exploratoria (el usuario decide qué camino seguir dentro de las opciones predefinidas). La función de juego de roles (el usuario asume la responsabilidad estratégica de un personaje en un mundo descrito por el texto). La función configurativa (el usuario puede crear o diseñar parte de la narrativa) , La función poética (las acciones, el diálogo o el diseño del usuario tienen una motivación estética” (Gaudenzi, apud Aerseth , 1994, pág. 60)

Los modos de interacción del usuario definen las modalidades del webdocumental: el modo hipertexto, el modo conversación, el modo participativo y el modo experiencial. Te presentamos las principales características de las modalidades presentadas por Gaudenzi (2013).

Modo de conversación

En el modo conversacional, el usuario puede tener un rol de juego de roles o un rol configurativo. No es el punto de vista del autor lo que se presenta, sino la interpretación y el uso del espacio/realidad creado por el interactor. Los autores, utilizando el ordenador como simulador de la realidad, eligen lo que se puede “hacer con la realidad” (girar, detenerse, tocar la pared, etc.). No hay intervención de los autores durante la narración, que es experimentada y creada en tiempo real tanto por la máquina como por el usuario. La intervención debe parecer ilimitada, el usuario no debe sentirse atrapado en un sistema predefinido y creado, como en Google Street View. El usuario debe sentirse libre de improvisar movimientos en cualquier momento. El software debe responder sin problemas a tales decisiones. El

modo conversación está inspirado en un tipo de interactividad que quiere reproducir la interacción entre dos seres humanos o un humano en un espacio físico. Hay una interacción con un mundo, como una conversación, abierta a infinitas posibilidades (impresión de una base de datos infinita) y tanto el usuario como el entorno reaccionan en tiempo real (predicción limitada). Aún se debate la transformación que la interacción puede provocar en el artefacto. El modo conversación es un artefacto digital que simula la realidad y puede tener lógica de juego. La mayoría de los ejemplos pertenecen a la categoría de "juegos". En los docugames, la "artificialidad" se da de acuerdo con las reglas y los escenarios creados por el diseñador del juego, pero los hechos retratados están rigurosamente documentados y son factuales. Se consideran documentales conversacionales interactivos únicamente aquellos que intentan simular la realidad a través de un mundo 3D proyectado, aún controlado por sus autores (reglas definidas al principio). Algunos proyectos presentan una inmersión efectiva, es decir, la experiencia en el espacio se realiza a través de la experiencia en primera persona, más que la transmisión de la experiencia de otra persona. En él hay una experiencia física donde el cuerpo interactúa como una realidad virtual, que puede verse como un híbrido entre una conversación y una lógica experiencial de interactividad, como el webdocumental *Hunger in LA*, *America's Army*, un juego concebido, producido y distribuido como documental. Puede funcionar como una plataforma de reclutamiento para que el usuario tenga la experiencia de experimentar y comprender la realidad de la vida militar en el campo de batalla con el webdocumental *Gone Gitmo* (2007). El modelo de conversación utiliza hechos documentados para simular un evento real y colocar al interactor en una situación o recreación. La interactividad solía cuestionar el sistema de creencias de alguien, en lugar de comunicar hechos. Mientras controla la velocidad y las curvas, el usuario explora un espacio digital donde las acciones aquí solo activan el siguiente espacio digital en la pantalla. El usuario no desencadena la narrativa, sino el encuentro de todos los actores (usuario, autor, tecnología, código, plataforma, interfaz, etc.) del artefacto en un momento dado. El autor tiene el papel de "creador del mundo", con sus propias reglas y "cosas que se pueden hacer", se pueden explorar y poner en

práctica, el autor es un narrador. Cuando el mundo también puede ser generado por los usuarios (función configurativa), el autor se convierte en facilitador e iniciador. En este modo, el usuario o jugador se encuentra en un entorno de simulación digital, recrea la realidad o crea escenarios que parecen ilimitados para el usuario.

Modo de hipertexto

Modo de hipertexto, la naturaleza punto a punto del cálculo es transparente: cada clic del usuario lo lleva a la ubicación predeterminada. Cada hipertexto utiliza un hipervínculo para saltar a una nueva pantalla. La lógica de interacción tiene su origen histórico en la visión de la computadora como una máquina que responde a una pregunta precisa, como una máquina de Turing. Prevalece la lógica algorítmica de la interacción computacional en la que no hay lugar para lo inesperado, el efecto de la interacción humano-computadora. El usuario es solo un disparador, la máquina puede ser vista como el actor principal en la transformación del artefacto. El entorno no es impredecible, es explorable. Al hacer clic en una palabra, al mover el mouse, el usuario se desplaza a través de las diversas opciones predefinidas. La lógica de elección es consciente, el software vincula activos creados por el autor que pone a disposición una base de datos y el usuario elige las rutas. La realidad ya no es una co-creación entre autor y usuarios, sino un conjunto de posibilidades donde el usuario es un invitado más que un participante. En los documentales web de hipertexto, una narrativa interesante o un tema bien definido para que el usuario explore es esencial. La libertad de acción es menos significativa. Hay un bajo nivel de agencia que todavía hace que la experiencia sea satisfactoria. Lo que puede permitir que el usuario se concentre en el contenido sin distraerse demasiado con la navegación. El modo de hipertexto ha sido muy popular y se han producido multitud de diseños de hipertexto. Hay una estructura ramificada, una sensación de libertad para el usuario, sin embargo, uno solo puede avanzar a lo largo de la trayectoria de la narrativa. Todos los proyectos tienen en común el intento de representar una realidad fáctica a través de un archivo o base de datos de búsqueda. La base de datos está cerrada, no es ampliable por autor o usuario. La exploración de la base de datos es el hipertexto -una palabra, un dibujo, una imagen en

movimiento- que redirige al usuario a la continuación de la realidad a explorar. Hay un bajo nivel de interactividad. El papel del autor es imaginar narrativas ramificadas y reglas de circulación dentro de una base de datos de texto definida (lexias, videos, fotos, etc.). El autor no es un facilitador, sino un narrador que establece niveles de elección dentro de una estructura narrativa cerrada. El modo de hipertexto no ofrece ninguna garantía de que llegará a su destino o de que tendrá un viaje interesante. El viaje es la parte más importante de la experiencia. Así, el usuario sólo puede explorar y elegir entre un número cerrado de opciones predeterminadas. Como nuestro mundo está predeterminado, pero lleno de opciones, nuestro poder está en elegir nuestro camino y no en crear o cambiar ese mundo. Algunos ejemplos de modos son: Diamond Road Online (2008), TheBig Issue: los documentales web sobre la epidemia de obesidad (2009), Brèves de Trottoirs (2010) y Moss Landign, que es probablemente la primera pieza de producción digital en llamarse oficialmente interactiva documental.

Modo participativo

En el modo participativo, la base de datos en evolución es ampliable porque los usuarios y los autores pueden agregar contenido. Hay una lógica de explotación del hipertexto. La base de datos es ampliable porque los usuarios y los autores pueden agregar contenido. El autor decide las herramientas y las reglas, y establece la primera capa de estructura, pero hay espacio para la colaboración y la expansión. El rol del usuario es exploratorio y configurativo. El usuario primero navega y luego puede elegir agregar contenido. El autor se convierte en un diseñador de bases de datos que define las reglas y modalidades de participación. Este modo fue un primer intento de abrir la base de datos, aceptando influencias externas para crear un mundo/base de datos más dinámico. Este modo establece un documental en evolución, con el potencial transformador de la interactividad, ya que el artefacto cambia a medida que se agregan nuevos elementos a su estructura, como en el documental web Vidas globales (2009). La interacción participativa presupone que el interactor puede agregar, cambiar o hacer circular contenido y, por lo tanto, transformar el artefacto mismo. La Web se utiliza no solo para agregar contenido,

sino también para que el usuario participe en la edición y producción del artefacto. La relación es uno a uno, interacción humano-computadora, aunque el resultado es colaborativo, la experiencia del usuario no lo es, su acción no se trata de seleccionar caminos (como en el modo hipertexto) o simular situaciones (como en el modo conversación)., pero contribuyen a una evolución constante de la base de datos. La metáfora que mejor representa el modo participativo es la de construir. El autor actúa como facilitador y, a veces, como controlador de juegos. El intercambio y la conversación existen, pero no siempre en tiempo real. Los usuarios pueden navegar a través de la lógica exploratoria del hipertexto y luego decidir si desean participar agregando contenido. Si el tráfico se cierra y no hay participación, se convierten en objetos congelados o muertos.

Modo experiencial

La modalidad experiencial utiliza tecnología portátil conectada a una red inalámbrica, que permite el acceso y creación de contenidos desde cualquier lugar, con un sistema de posicionamiento global (GPS). Los medios locativos surgen como una tecnología que utiliza dispositivos en el espacio físico y permite que la interactividad tenga lugar en un entorno físico y abierto. La interactividad se ve como el bucle de retroalimentación bidireccional que permite que el sistema y el entorno interactúen entre sí. Se crea un espacio dinámico, un espacio de transformación, resultado de la mediación de la computación interactiva y la relación con un entorno físico. El modo experiencial tiene la particularidad de añadir capas de datos al espacio físico, un espacio híbrido, dinámico, un espacio de experiencia afectiva. Cuando un entorno físico está mediado por un documental locativo, se añaden nuevas limitaciones y nuevas posibilidades a la relación participante-entorno. Hay un efecto transformador bidireccional de la experiencia documental que podemos ver como característico de esta forma. El participante accede al contenido vinculado a un espacio, mientras lo recorre. Los documentales experienciales no necesitan ser participativos. Si el participante accede a contenido vinculado a un espacio por el que camina, pero no agrega contenido a dicha base de datos, el proyecto aún debe considerarse experiencial. El usuario explora un espacio

(función exploratoria), interpreta un personaje (función rolly-play), participa y agrega contenido al sistema (función configurativa) y puede tener un viaje estéticamente motivado (función poética). El autor tiene el papel de diseñar una experiencia dinámica, diseñando significado a través de la interacción con un mundo en capas. Hay un espacio de experiencia afectiva, en el que la realidad sentida es más de lo que captan nuestros sentidos. Es un estado de transición, resultado de una compleja relación dinámica entre capacidades físicas, culturales, diferentes niveles de comprensión del espacio y el tiempo resultantes de la relación en constante cambio entre el entorno y el individuo. En el entorno-físico mediado por un documental locativo, se añaden nuevas posibilidades y restricciones a la relación participante-entorno. La interacción tiene un efecto transformador, ya que permite una experiencia diferente entre el espacio físico y el participante, pero no cambia el artefacto en sí. La información agregada se agrega de forma efímera, ya que dura lo que dura la experiencia del usuario. Como ejemplo de esta modalidad tenemos el webdocumental Rider Spoke (2007).

Webdocumental, de Gifreu

Gifreu (2013), en su investigación titulada “El documental interactivo como nuevo género documental”, afirma que el documental interactivo tiene unas características propias y específicas.

Estamos en condiciones de definir los documentales interactivos como obras interactivas online u offline, realizadas con la intención de representar, documentar y construir la realidad con los mecanismos propios de los documentos convencionales -los modos de representación-, y otros nuevos que nos denominará modalidades de navegación e interacción, en función del grado de participación e interacción que contemplen. Se trata de un género emergente, que se enmarca en un formato en parte virgen, pendiente de exploración y delimitación, y fruto de una doble hibridación: entre audiovisual -género documental- e interacción -medio digital interactivo-, y entre información -contenido- y entretenimiento. - interfaz navegable -. Los documentales interactivos pretenden documentar, representar al mismo tiempo interactuar con la realidad, lo que implica la consideración y uso de un conjunto de técnicas o modos de hacerlo (modalidades de navegación e interacción), que se convierten, en esta nueva forma de comunicación, en el elemento clave para lograr los objetivos del documento. (Gifreu, p. 330, 2013).

A partir de la propuesta de Gaudenzi (2012), desarrolla su taxonomía de géneros, define criterios y condiciones para que las obras sean consideradas como un webdocumental. Gifreu (2013) presenta una triple propuesta para la clasificación de los documentales interactivos, es decir, desde tres puntos de vista: el contenido del documental (tema), la parte interactiva (la experiencia del interactor) y la plataforma que soporta y contiene La interfaz. El autor entiende que esta triple clasificación, entendida como autor-texto-receptor, utilizando la nomenclatura de Nichols, permite delimitar de forma clara y concisa la naturaleza de cada documental interactivo. Presentamos la triple clasificación del género documental interactivo propuesta por Gifreu (2013), a saber, clasificación temática, clasificación de funciones de soporte y plataforma y clasificación de experiencia de usuario (dos propuestas).

Clasificación temática

En la clasificación temática Gifreu (2013) define cuatro categorías temáticas abordadas en el desarrollo de webdocumentales, a saber; ecológico y medioambiental, en el que predomina el interés por el cambio climático, el

agotamiento de los recursos naturales del planeta y la conciencia social; Guerra y conflictos, vinculado a la crítica y denuncia de la violencia contra los derechos humanos. Abordar diferentes conflictos en diferentes países; Cultura urbana: acciones, problemáticas y diferentes dinámicas; Narrativas personales, autores que reclaman la voz de su propia narrativa en la que el autor ofrece límites marcados entre autor-lector.

Clasificación según soporte y plataforma

En la clasificación según soporte y plataforma tenemos; CD-DVD ROM: documental interactivo desarrollado a partir de soportes ópticos; Instalación: diseñada para ser visualizada a través de una instalación interactiva; TV/ Cine: un documental interactivo creado para complementar un documental lineal; Web: documental creado para ser navegado por la web; Mobile (aplicaciones móviles): un documental interactivo creado para dispositivos móviles como Android, iPhone, iPad y otros sistemas operativos basados en aplicaciones; Multiplataforma, un documental interactivo creado para diferentes medios, en una combinación de categorías: tv, aplicación, cd-dvd rom, web o instalación.

Calificación de la experiencia del usuario (dos propuestas)

Gifreu (2013) presenta dos propuestas para clasificar la experiencia de usuario en documentales interactivos. La primera propuesta establece la siguiente clasificación: narrativa ramificada que requiere la intervención del usuario en forma de opciones. Hay bifurcaciones y la construcción de espacios donde el internauta ingresa a descubrir el contenido, no hay un principio y un final, el internauta define el recorrido de la experiencia; colaboración, el documental interactivo crece y cambia a través de las presentaciones de contenido por parte de los usuarios, por lo que hay comentarios, en los que los usuarios envían archivos de video, texto, fotografías y audio; Juego, a menudo integrado con otras formas de documental interactivo, en el que hay una serie de desafíos y preguntas para resolver, con un número de secuencia determinado; Geolocalización, en ella el documental interactivo integra historias e información sobre un mapa real. los internautas

navegan a través de una URL, a través de aplicaciones de localización; Mosaico, en el sentido de “ordenar y buscar”, constituido por un mosaico de clips que pueden ser leídos y ordenados según una serie de etiquetas y temas predeterminados, hay una visión general de todas las opciones desde el principio; Tiempo de navegación lineal (cronología navegable), construida sobre diferentes líneas de tiempo, a pesar de los desvíos y bifurcaciones, existe un guión predeterminado que guía al internauta desde el inicio determinado hasta un punto final definitivo, aunque no lo parezca.

La segunda propuesta de Gifreu (2013) para clasificar la experiencia de usuario en el documental interactivo presenta varios modos de interacción, a saber: el modo de navegación partida, en el que se encuentra la metáfora gráfica de una secuencia gráfica ordenada por los ejes temáticos principales del documental audiovisual. Submodalidades: temas, capítulos, secuencias, relatos y tópicos; El modo de navegación temporal se estructura a partir de la metáfora gráfica del eje cronológico. Submodalidades: siglos, décadas, años, meses, días, fechas, eventos y períodos; modo de navegación espacial en la metáfora gráfica de la recreación digital de una escena física descrita o que se relacione con un contexto y/o tema del documental, con las submodalidades: mapa estadístico, seno gráfico, mapa geográfico y fotografías; modalidad de navegación de testimonios con la metáfora gráfica del diseño de personajes, con las submodalidades: video/audio de los personajes y video/audio de los entrevistados participantes; Modo de navegación bifurcado en una metáfora de esquema multidesarrollado que inicia automáticamente la narración y, en un punto determinado, se detiene y el usuario debe elegir una rama. Submodalidades: elija la opción; modo de navegación de hipertexto: metáfora que sigue el esquema clásico del esqueleto de hipertexto. Contenido interconectado a través de nodos, enlaces y anclas. Submodalidades: esquema de hipertexto basado en nodos y enlaces; modo de navegación preferido: metáfora del conjunto de marcos vacíos que se llenan y solicitan con la ruta de navegación elegida por el usuario. Submodalidades: arrastre medios a áreas específicas, agregue y elimine botones; modo de navegación audiovisual: metáfora en forma de barra de navegación en la parte inferior del video o botones separados en algún lugar de la interfaz donde activamos las diferentes partes. Submodalidades:

video y audio, animación y audio, animación con video y audio, fotografía y audio; modo de navegación de sonido, con metáfora en forma de reproductor de música o webcast de audio. Submodalidades: audio y música; Modo de navegación inmersiva simulada con una metáfora basada en parámetros de simulación e inmersión de videojuegos, recreando una situación real, con el máximo realismo para una inmersión casi total. Submodalidades: simulación y juego interactivo; interacción con aplicaciones 2.0; metáfora de la participación del interactor en el sistema de una forma que aporta su punto de vista y que utiliza otras plataformas para comunicarse con lo interactivo. Submodalidades: herramientas de conexión e incrustación 2.0; interacción generativa: el usuario interactuante actúa como emisor de contenido y el director como filtro de calidad. Submodalidades: incorporación de contenidos al sistema, buscadores de medios en equipos informáticos.

Gifreu (2013) afirma que los documentales interactivos más producidos son los que utilizan la web como soporte con una estructura de mosaico, con una línea de tiempo navegable (explícita o implícita), los que abordan el tema de la ecología, la guerra, la vida de las grandes ciudades e historias personales.

La estructura de lo interactivo puede partir de una o varias perspectivas, y puede terminar en un punto determinado por el autor, pero también admite una estructura multidesarrollo, que incluye diferentes recorridos y desenlaces. La idea final consistiría en complementar, ampliar y amplificar la experiencia documental ofreciendo nuevos sistemas de percepción en la experiencia inmersiva del interactor en el medio digital interactivo. (Gifreu, p. 300, 2013).

Webdocumental, de Kate Nash

Nash (2021) cuestiona qué podría significar abordar el documental interactivo como documental, es decir, la pretensión de algún tipo de continuidad con la idea de documental, pues para algunos estudiosos, como Sandra Gaudenzi (2013), no está en el documental interactivo el reclamo de discontinuidad “algo más” que es distintivo del documental lineal como una extensión del dominio digital, en virtud de su materialidad, capacidad de respuesta y extensión espacial. Nash (2021) considera que en algunos proyectos webdocumentales se evidencia un grado de continuidad formal, estética o funcional, como los formados en bases de datos

audiovisuales y obras de video en 360 grados. Sin embargo, cuando se trata de otros proyectos, en mayor o menor grado, como los webdocs que invitan al usuario a participar en una “conversación” con una inteligencia artificial, se pueden ampliar nociones sobre el documental. “Para abordar el documental interactivo como documental, también es necesario reconocer su hibridez. La hibridez en los estudios de medios describe varias formas de fusión a nivel de textos y representaciones, cultura y funcionamiento de los sistemas de medios (entre otras cosas)” (Nash, p.19, 2021). En cuanto a las dimensiones de la interactividad, Nash (2021) las entiende como fluidas, indeterminadas y relacionales. El documental interactivo representa una pieza clave, aunque frágil, pero altamente experimental, en un campo que explora la idea del documental a la luz de las tecnologías y culturas digitales. “La proliferación de neologismos -Idocs, docmedia, web-docs, docu-games, transmedia y immersive edocs-Give, indica el momento de este campo naciente. Sin embargo, sería prematuro pretender una revolución en la práctica documental.” (Nash, pág. 14, 2021). Nash (2021) afirma que el documental interactivo sigue siendo un nicho en la producción de medios, siendo importante para entender las nuevas posibilidades formales que invitan a nuevas formas de contar historias o como herramientas para resistir el cierre de la narrativa que responde al deseo de inmediatez y la conocimiento directo que está impulsando la exploración de tecnologías inmersivas. Es necesario reconocer la hibridez del documental interactivo vinculado a los medios digitales en un concepto de remediación, con prácticas de préstamo, remodelación de viejos medios en el entorno digital y la idea de convergencia de tecnologías y funciones. En su libro *Documental interactivo*, Nash (2021) explora la base de datos como una forma cultural que sirve como punto focal para el estudio del documental interactivo.

Las bases de datos no son inherentemente narrativas ni no narrativas: se pueden hacer para contar historias, llamando más o menos la atención sobre las contingencias y los límites de la narrativa como una forma de abordar la realidad; pueden organizarse como archivos que retoman un deseo documental de capturar y categorizar evidencias al servicio de una visión singular; proporcionan formas de revelar complejidades y cuestionar el conocimiento; y fomentar reflexiones afectivas, estéticas y caminos vivenciales hacia el conocimiento. Estas son las múltiples formas en que se puede estructurar el espacio de posibilidades de la base de datos

documental para facilitar nuestras actuaciones (búsqueda, arreglo, selección y recombinación) y nuestros compromisos interpretativos. Así como la idea de una base de datos no es singular, tampoco es estática. (Nash, p.37, 2021)

Se delimitan dos deseos clave de la base de datos: el deseo de escapar de la narrativa como forma dominante de organizar el documental y, a partir de esto, el deseo de fomentar la polivocalidad, es decir, un espacio en el que puedan hablar múltiples voces. Ambos deseos tendrían raíces profundas en la historia y la práctica documental, y ambos fueron moldeados por un sentido de las posibilidades de la base de datos como una forma de medio digital.

La capacidad de acumular grandes cantidades de información, las posibilidades combinatorias de las acciones del usuario y los procesos computacionales, y las diversas formas en que se puede estructurar la información, caracterizan a la base de datos como una forma cultural, la base de datos sugiere la posibilidad de poder reorganizar nuestra experiencia. con el mundo, extrayendo múltiples y contingentes conexiones y diferentes miradas, desafiando la idea misma de unicidad, coherencia y totalidad, y fomentando formas de desfamiliarización. (Nash, pág. 19, 2021).

Nash (2021), afirma que la base de datos con sus complejidades, disyunciones y contingencias parece estar en una posición única para representar la experiencia contemporánea. Al revelar los elementos a partir de los cuales se construyen los relatos, despierta la conciencia de la contingencia de todo relato y la difusión de las convenciones narrativas, con potencial radical y capacidad de llamar la atención no sólo sobre el funcionamiento ideológico del relato, sino que posee la virtud de una reflexividad inherente a su operación ideológica. “Sugiero que la base de datos como idea jugó un papel importante como catalizador para la exploración de formas documentales no narrativas”. (Nash, p. 20, 2021). La base de datos como forma cultural computacional tiene un impacto significativo en los documentales interactivos, aunque los documentales de base de datos toman diferentes formas. “La base de datos, su maleabilidad, su no linealidad y su potencial aleatorio, ha sido explorada (en diversos grados) como una forma de información que resiste formas de cierre narrativo”. (Nash, pág. 33, 2021). Adecuadas para compromisos polivocales con la realidad, como una lógica comunicativa, desafiando el dominio de la narrativa y reformulando la epistemología documental, en Nash (2021) las bases

de datos funcionan como catalizadores para la exploración de formas documentales no narrativas. El autor presenta una serie de formas comunes de organizar la base de datos documental interactiva y sugiere nueve categorías de bases de datos como una forma navegable y cerrada, a saber: base de datos narrativa; base de datos como narración más archivo; base de datos narrativa de caminos bifurcados; narrativas paralelas; narrativa modular; documentales de base de datos no narrativos; bases de datos categóricas; base de datos de mosaicos; base de datos poética.

Bases de datos narrativas

Hay tres lógicas amplias en la base de datos narrativa: una lógica de acumulación que sirve al compromiso del usuario con el mundo de la historia; una lógica de proliferación narrativa que puede resaltar contingencias y posibilidades alternativas, pero también puede presentar una serie de historias que inviten a la comparación o se conviertan en una declaración colectiva; una lógica de narraciones modulares que involucran al usuario en la tarea de construir un orden narrativo a través de la interacción y evidencia el efecto de la fragilidad de la narración.

Base de datos como narración más archivo

Documentales de base de datos en los que la narrativa sigue siendo dominante y la base de datos sirve como una forma de reforzar la narrativa a través de una lógica de acumulación. La narración puede desplegarse en actos organizados cronológicamente, documentando un recorrido por la práctica de la creación de imágenes. Establece una estructura multinivel, en la que cada fragmento es autocontenido, existe un mapa de flujo que permite al usuario ver las conexiones entre cada acto y la información contextual, geográfica y visual. La capacidad de acumular elementos documentales permite al usuario explorar más profundamente el mundo de la historia. Mientras se reproduce la película, el usuario desbloquea elementos. La base de datos sirve para extender el mundo de la historia, brindando a los usuarios una red que tiene un significado afectivo, retórico o narrativo.

Base de datos con narrativas de caminos bifurcados

Las narrativas de Forking Paths, Forking Paths brindan uno o más puntos de decisión que expanden la narrativa para crear una o más historias paralelas.

Narrativas paralelas

Los documentales interactivos de bases de datos también se pueden estructurar como narraciones paralelas en las que se presentan dos o más historias una al lado de la otra. La conexión espaciotemporal o causal y/o el desarrollo de los personajes tiende a reforzar las expectativas narrativas. Señalan el deseo de polivocalidad y, a menudo, se utilizan para llamar la atención sobre perspectivas contrastantes. Se pueden estructurar de diversas maneras y, en algunos casos, pueden trabajar colectivamente para reforzar un argumento documental único.

Base de datos con narrativa modular

Se caracteriza por la introducción de una disyunción entre la temporalidad de los acontecimientos narrativos y el orden de presentación. Serie de narraciones inconexas, a menudo organizadas radicalmente cronológicamente. Al dividir la narrativa en pequeñas unidades que pueden reconfigurarse en diferentes órdenes, invitan a reflexionar sobre las relaciones temporales entre elementos y posibilidades en una serie única de eventos. Las narrativas modulares se han utilizado a menudo en documentales interactivos para registrar las debilidades de la memoria. Llama la atención sobre las debilidades e insuficiencias de la narración como forma de involucrar realidades. Ejemplo: documental interactivo autobiográfico.

Documentales de base de datos no narrativos

Documentar proyectos en los que la base de datos se resiste a una fácil comprensión, priorizando la complejidad y la incertidumbre epistémica.

Bases de datos categóricas

Intentan organizar los elementos en una serie de “categorías”. Aunque pueden incluir “microrrelatos”, su organización general es “tópica y no narrativa”.

La base de datos se presta a la organización categórica. La estructura categórica se puede construir alrededor de una lista de elementos y temas. El proyecto es participativo, destacando y/o enmarcando las relaciones entre las contribuciones de los participantes. La base de datos permanece abierta a futuras contribuciones, invita a varios modos de participación. Hay un efecto expositivo que se ve reforzado por la estructura categórica de la base de datos.

Base de datos de mosaico

Basado en la noción de Nichols (1978) del mosaico documental, en el que hay una representación de la realidad como una red de elementos, influencias y patrones interconectados y que llama la atención sobre las complejidades de los problemas sociales. El documental interactivo con base de datos en mosaico se compone de múltiples elementos, vinculados a un marco conceptual general. Hay una interfaz que destaca la ambición de mosaico con varias miniaturas que forman el proyecto. Evita estructuras jerárquicas, caminos preestablecidos, en forma de rizoma con conexiones omnidireccionales que se forman y reforman. Deseo de polivocalidad, expresado en la prioridad otorgada a la multiplicidad y entendimiento colectivo en la invitación a la exploración.

Base de datos poética

Una exploración formal y estética que puede describirse como “poética” en su efecto. Basado en la noción de documental poético desarrollado con Nichols (2010: 162), esta forma está estrechamente alineada con la vanguardia modernista, con fragmentación, yuxtaposición y exploración del ritmo visual, el humor, el tono y el afecto en detrimento del realismo representacional. Un enfoque que prioriza modos de comprensión como el sensorial y el vivencial, un compromiso con la realidad. Para muchos documentalistas interactivos, el potencial aleatorio de la computación y la negación de la narrativa están ligados a un impulso poético.

Conclusión

El webdocumental nació en medio de una revolución tecnológica que transformó no solo la producción y concepción de las artes y los medios, sino, sobre todo, la forma de comunicar, entender y observar el mundo. El uso de Internet, especialmente de los dispositivos móviles conectados a Internet, ha provocado cambios profundos, a un ritmo acelerado, en la producción audiovisual mundial. Nuevos canales de comunicación y nuevos actores emergen en este nuevo escenario mediático en el que las fronteras son productoras y receptoras menos notorias. El público, antes resignado al papel de espectador, se convierte en productor de contenidos. Comenta, filma, graba, transmite en vivo a escala internacional con un simple celular y conexión a la world wide web. El diseño de recursos interactivos y las nuevas tecnologías de fácil manejo permiten una mayor interacción y participación en el diseño de contenidos audiovisuales. El público quiere participar, intervenir y ser reconocido. El siglo XXI viene marcado por una cultura participativa y de compartir en la que la hegemonía de las grandes empresas de comunicación ya no es la misma y los internautas compiten con la audiencia. Cada día se producen y comparten cientos y miles de videos en la red, la sociedad se vuelve más imagetica, con dispositivos electrónicos ubicuos conectados a la red. En este escenario, la producción documental no pasa de largo, obviamente, se ve influida por estas transformaciones y se reinventa, experimentando diferentes formas de concebir, diseñar y distribuir las obras documentales. La expresión de este nuevo género también manifiesta la capacidad innovadora de los documentalistas para: hacer uso de los nuevos recursos tecnológicos; incorporar otras dinámicas de producción cultural; permitir la apertura de sus obras para incorporar otras posibilidades de interacción; romper fronteras para una experiencia amplia y colectiva de realización de contenidos. El webdocumental se puede concebir con pocos recursos, desde las más variadas plataformas digitales y con alcance mundial. Cada vez más desarrollado por las grandes empresas de comunicación, institutos de investigación y documentalistas, pero aún poco conocido y explorado por el gran público, este nuevo género representa también una posibilidad de mayor equidad, desde el punto de vista de la producción y distribución audiovisual. Desde un punto de vista artístico, teniendo en cuenta sus diversos modos de interacción, presenta sin duda

una innovación en la relación entre obra, realidad, representación, director y público/usuario.

BIBLIOGRAFÍA

Bruselas: De Boeck & Larcier (1996).

Castells, AG (2013). El documental interactivo: estado de desarrollo corriente _ Obra digital, (Vol 4)

Cardoso, G., & Castells, M. (2006). La sociedad red: del conocimiento a la acción política. En Conferencia promovida por el Presidente de la República (Vol. 4)

Castells, M. (2003). La Galaxia de Internet: Reflexiones sobre Internet, Negocios y Sociedad. Zahar.

De Queiroz Filho, AP y Rodrigues, M. (2007). Arte de volar en mundos virtuales, a. Anablume.

Lemos, A. (2005). Ciber-cultura-remix.

Lemos, A. (2008). Arte electrónico y cibercultura. Revista Famecos, 4 (6), 21-31.

Lemos, A. (2010). Cibercultura: tecnología y vida social en la cultura contemporánea. Sulina. Le Monde. (2014). M Webdocumentales. Recuperado el 12 de enero de 2017, de <http://www.lemonde.fr/webdocumentaires/>

Liesen, M. (2005). Navegando el ciberarte: apuntes sobre el arte y el imaginario en la contemporaneidad. Revista Electrónica de Ciencias Sociales, n , 71-94.

Nash , K. (2012). Modos de interactividad : analizar el webdoc. Medios, cultura y sociedad, 34 (2), 195-210.

Spinelli, EM (2013). Webdocumentary: producción de documentales multimedia e interactivos en internet. Revista Comunicação Midiática , 8(2), p-169.

tatuaje, I., Gois, P. y Borges. (2011). Storytelling y estrategia: la cognición como forma de integración. Conocimiento Académico, No. 11 - Jun. 2011/ issn 1980-5950. recuperado de <http://www.uniesp.edu.br/revista/revista11/pdf/artigos/10.pdf>

Gaudenzi, S. (2013). El viviendo Documental : de representando la realidad a la co-creación realidad en digital interactivo documental (Doctorado disertación)

Instituto Nacional de Estadística. (2015). Recuperado el 17 de enero de 2015, de http://www.ine.pt/xportal/xmain?xpid=INE&xpgid=ine_destaques&DESTAQUESdest_boui=157606674&DESTAQUESmodo=2

Gaudenzi, S. (2013). El interactivo documental como un vivo . _ _ Doc On-line: Revista Digital de Cine Documental, (14), 9-31. Gaudenzi, S. (2013). El viviendo Documental : de representando la realidad a la co-creación realidad en digital interactivo documental (Doctorado disertación, Goldsmiths, Universidad de Londres).

Gifreu, A., & Scolari, CA (2013). El documental interactivo como nuevo género audiovisual. estudio de la aparición del nuevo género, acercamiento a su definición y propuesta de taxonomía y modelo de análisis para fines de evaluación , diseño y producción. DOC On-line: Revista Digital de Cinema Documentário, (14), 307-309.

Fragoso, ML (2010). Arte, Diseño y Tecnología – instalaciones multimedia interactivas. Actas de SIGRADI 2010/ Disrupción, modelado y construcción: Diálogos cambiantes, 169-172.

Prodanov, CC y FREITAS, ECD (2009). Metodología del trabajo científico. Nuevo Hamburgo: Feevale.

Oliveira, L. U., Busarello , R & Beieging.P. (2013). Tecnología y nuevos medios : de la educación a las prácticas culturales y de consumo. Sao Paulo: Cultura Pimienta.

Pierre Lévy. (2010). Cibercultura . Editorial 34.

VAN DER MAREN, J. M. (1996). métodos de búsqueda _ verter l'educación. 2ª ed.