

La era del documental interactivo y transmedia

Las tecnologías digitales y las herramientas interactivas han transformado el viejo género documental y han hecho posible el 'webdoc', una forma nueva y participativa de contar y observar la realidad

Joan Carles Ambrojo

En el año 1948, la Unión de Documentalistas (World Union of Documentary) definía el género documental como todo método de registrar en celuloide cualquier aspecto de la realidad interpretado bien por la filmación de hechos o por la reconstrucción veraz y justificable, para apelar a la razón o a la emoción, con el propósito de estimular el deseo y ampliar el conocimiento y la comprensión, y plantear sinceramente problemas y soluciones en el campo de la economía, la cultura y las relaciones humanas.

A diferencia del reportaje, el documental se refiere a temas no vinculados con la actualidad. El punto de vista del autor determinará el tipo de documental y posicionará al espectador. La secuencia cronológica de los materiales, el tratamiento de la figura del narrador, la naturaleza de los materiales (completamente reales, recreaciones, infografías, etc.) dan lugar a una amplia variedad de formatos, que van desde el documental puro hasta el documental de creación.

Era 1895. Louis Lumière dirigió *La salida de la fábrica Lumière* en Lyon, un corto mudo de 46 segundos. Le siguieron Vertov, que promulgó la teoría del "cine ojo" y Robert Flaherty, padre del documental, que filmó en 1922, *Nanouk el esquimal*. Pero lo digital arrinconó hace tiempo al celuloide y la industria aprovecha las nuevas tecnologías para introducir nuevas facetas audiovisuales y extender su difusión más allá del televisor o las salas de cine.

En el documental tradicional las historias tienen un principio y un final. Son lineales. Como mucho, estas obras contienen componentes reactivos (ver distintas escenas, subtítulos o extras de un DVD). "Algunos consideran que el documental interactivo es la evolución natural del documental tradicional. Sin embargo, el documental lineal inicia en un punto de partida hasta un punto final por un camino predeterminado por el autor del trabajo", explica Arnau Gifreu, investigador afiliado del Comparative Media Studies / Open Documentary Lab (MIT, Massachusetts Institute of Technology).

El documental interactivo, también llamado *webdoc* o *i-doc*, "es un nuevo tipo de relato de base hipertextual (o sea, no lineal)

en el que el contenido se fragmenta y el consumidor debe navegar en una red de textos escritos, fotos, videos y registros de audio", afirma Carlos A. Scolari, investigador de la comunicación de la Universidad Pompeu Fabra. A través de una interfaz gráfica, es el usuario el responsable de navegar y avanzar en la historia, a través de la web u otros sistemas, por caminos alternativos y llegar a un punto final diferente del ideado por el autor del trabajo.

Tanto el documental clásico como el *i-doc* pretenden documentar la realidad, pero el audiovisual lineal solo requiere un tipo de participación cognitiva, mental, de su audiencia. El interactivo, por el contrario, requiere, además, un tipo de participación física relacionada con la toma de decisiones que implica el uso del ratón, el movimiento alrededor del escenario virtual, usando el teclado y la escritura o el habla, argumenta Sandra Gaudenzi, especialista en documental interactivo. En los sistemas lineales, el proceso de producción y el de visualización se encuentran separados, y aunque la producción de un documental lineal pueda ser modificada constantemente, una vez editado, el proceso de cambio se detiene. Esto no sucede en las obras interactivas, que pueden considerarse sistemas "vivos, en continua mutación".

Participación de la audiencia

La narración transmedia es un tipo de relato en el que la historia se despliega a través de múltiples medios y plataformas de comunicación, y en el cual una parte de los consumidores asume un rol activo en ese proceso de expansión. Una producción transmedia desarrolla historias a través de diferentes formatos mediáticos para liberar piezas únicas de contenido para cada canal, aunque estas piezas de contenido son abiertas o están enlazadas entre sí. El término transmedia no es nuevo. En 2003, el académico del MIT Henry Jenkins explicaba cómo "el uso coordinado de la narración a través de plataformas puede hacer los personajes más atractivos". En las narrativas transmediáticas cada plataforma cuenta una parte diferente de un gran mundo narrativo. Lo que se ve en la pantalla no es lo mismo que se lee en un libro o se hojea en un

cómico", pero se pueden consumir en cada una de las plataformas de manera individual. Y, sobre todo, los usuarios, la audiencia, participan activamente en la construcción de este mundo narrativo. Una buena metáfora de la narrativa transmedia sería la orquesta sinfónica, en la que cada instrumento cuenta una parte de la historia (medio o plataforma) y al experimentar todos estos medios, la experiencia es mucho más completa.

El documental interactivo, 'webdoc' o 'i-doc', es un nuevo tipo de relato hipertextual en el que el contenido se fragmenta y el consumidor debe navegar en una red de textos, fotos, videos y registros de audio

Hasta la aparición de Internet, los documentales han tenido una estructura bastante similar: director, narrativa/guión audiovisual lineal y un espectador pasivo. En las obras interactivas, el autor toma un rol asistencial, ayuda al espectador a descubrir. "El control del discurso ya no recae exclusivamente en el autor, sino que el usuario debe aprender unas pautas y mecanismos sin los cuales no podrá avanzar a través de la narración", dice Arnau Gifreu. "La última palabra recae sobre el usuario, más que en el director del trabajo", añade Mike Robbins, de Helios Design Labs, en Toronto (Canadá). "No es un discurso único, y aprovecha las oportunidades colaborativas de Internet".

¿Qué representa adoptar la modalidad interactiva? "Los cineastas tradicionales son los que pueden tener mayores problemas para adaptarse al reto de construir historias interactivas, tratando de entender cuál es el rol de las audiencias, qué elecciones les pueden dar", asegura Remco Vlaanderen, productor creativo de Submarine Channel, durante el último InterDocsBarcelona, celebrado en mayo bajo el paraguas del festival Internacional de Documentales DocsBarcelona.

Otro de los grandes desafíos que mejorar es la interfaz de usuario, asegura.

"Fallan en velocidad, son complicadas de entender y, a menudo, proporcionan demasiadas opciones", afirma. Uno de los elementos que pueden ser clave en el nuevo formato de documental es la participación de las audiencias. Mandy Rose criticaba que, por lo general, los documentales interactivos no están siendo creados pensando en la comunidad a la que se dirigen. El *webdoc* también explora técnicas como la animación: "La forma de utilizarla añade una perspectiva personal a la historia, tratando de visualizar emociones, pero es necesario encontrar el equilibrio para introducirlo en una producción", añade Vlaanderen.

En el mundo, Canadá y Francia son los adelantados del documental interactivo. En España existen algunas iniciativas pioneras y, desde hace tres años, el laboratorio de medios interactivos de RTVE ha apostado por este campo de la mano de

Ricardo Villa. Este año producirá tres *webdocs* y para 2015 prevé duplicar la cifra, con creaciones propias y coproducciones. "Hasta ahora, tenemos que ir a las productoras para convencerles de que cuando nos presenten historias lineales detrás puede haber un buen *webdoc*, pero salvo honrosas excepciones, todavía no hemos encontrado una respuesta de la industria con *webdocs* que nos seduzcan", asegura Ricardo Villa.

Uno de los primeros ejemplos más complejos que realizó la cadena fue una mezcla híbrida de un documental lineal que se emitió en el canal 24 horas y un interactivo, que es el que generaba el documental lineal; en este caso se trataba de una serie de entrevistas a personalidades que habían sido lo máximo en sus diferentes campos (política, deporte, ciencia, arte, etc.). El lineal es un reportaje sobre la vida de cada personaje; pero si los empie-

zas a cruzar, te das cuenta de que el documental interactivo de lo que habla es de la vocación y que a todos ellos les han pasado cosas parecidas en distintos momentos de su vida, explican.

Herramientas creativas

¿Cómo se hace un *webdoc*? En el caso de creadores independientes, existe software para la creación y narración interactiva como Klynt, una aplicación diseñada en especial para el desarrollo de obras para la web. En el caso de RTVE, dispone de un equipo pluridisciplinar de programadores, diseñadores y periodistas. "Discutimos cómo será el proyecto en todos los aspectos, visual, narrativo y programación, procurando que las historias sean propias y con material no sobrante", afirma César Vallejo, del citado laboratorio interactivo. Parten de un centenar de productos interactivos de todo tipo, incluida la transmisión de Sanfermines con multicámaras y el empleo de vídeo de 360 grados para un documental sobre el Guadalquivir.

La productora Barret Films inició su contribución al transmedia con el documental *Las voces de la memoria*, sobre un coro formado por enfermos de Alzheimer. Tenía varios elementos, entre ellos un documental para *Documentos TV* y una web documental que emitió TVE en colaboración con Ricardo Villa. También ha tratado el caso del accidente tren descarrilado en Valencia en 2006 en el que fallecieron 43 personas. La obra empezó con un *webdoc* impulsado por la asociación de víctimas y que llevó al programa *Salvados* a analizar el caso y a la justicia a reabrirlo.

Otras iniciativas, como la de Intropia Media, también nacieron con el punto de vista puesto en Internet. "Teníamos bastante claro que las plataformas audiovisuales tenían que extenderse y que Internet era un mundo por investigar. No había modelo de negocio, no sabías muy bien cómo introducir contenido y generar un plan de financiación, pero nos arriesgamos", afirma Tania Batllo, de Intropia Media. Tras cinco años esperando su oportunidad, TVE le aprobó el proyecto *Las sin sombrero*, una obra transmedia que reivindica la memoria de todas aquellas mujeres artistas y literatas que formaron parte de la generación de 27, ampliamente estudiada en su versión masculina.

Las plataformas interactivas son herramientas muy pedagógicas, es donde el interactivo puede ocupar el espacio que las plataformas audiovisuales convencionales no han acabado de ocupar, concluye Tania Batllo.



Foto: K. Cizek

Vivir en rascacielos

La directora de documentales Katerina Cizek, ganadora del Emmy y el premio Peabody, es una narradora innovadora que trabaja a través de múltiples plataformas. Cineasta en residencia del National Film Board de Canadá, uno de los centros líderes en la producción y difusión de documentales y cortos animados, ha desarrollado el ambicioso proyecto multimedia *Highrise* sobre la vida en los rascacielos residenciales en los suburbios de todo el mundo, incluso cómo las nuevas tecnologías de la comunicación y medios de comunicación están transformando las vidas personales, las prácticas políticas y los reclamos ciudadanos de los residentes que viven a gran altura. *A Short History of the Highrise (Una breve historia de los rascacielos)* es un documental interactivo que "explora la historia global de 2.500 años de vida en vertical, desde las Torres de Babel a los modernos rascacielos de lujo en Shangai, y las cuestiones de igualdad social en un mundo cada vez más urbanizado.