



Universidad
Zaragoza

Trabajo Fin de Grado

Nuevos formatos multimedia: el documental interactivo o webdocumental

Análisis de los casos *Catacombes* y *Points of view*

Autora

Sara Giner Galve

Director

Víctor Silva Echeto

Facultad Filosofía y Letras
Grado en Periodismo
Febrero 2016

RESUMEN

A pesar de que el documental interactivo o webdocumental se produce desde hace años principalmente en países como Francia o Canadá, en España se encuentra aún en pleno desarrollo y auge. Existen ejemplos de ellos realizados por empresas nacionales, pero no son muchos los ciudadanos que saben de la existencia de los documentales interactivos. Este nuevo formato que parece potenciar el género documental tiene perspectivas de ser uno de los más adecuados para la sociedad tecnológica y virtual en la que vivimos hoy en día. En este trabajo, a partir de estudios sobre la cultura visual, se analizan los webdocumentales *Catacombes* (con una perspectiva cultural y de divulgación) y *Points of view* (que se podría catalogar como periodismo de denuncia) para explicar qué es un documental interactivo, cuáles son sus características y cómo hay que interactuar y navegar en la web para conocer todo su contenido.

Palabras clave: webdocumental, documental interactivo, nuevos formatos del documental, interfaz de usuario, multimedialidad, interacción, *Catacombes*, *Points of view*,

ABSTRACT

In spite of interactive documentary or web documentary being produced for several years in countries like France or Canada, in Spain it is still under development yet rising. There are examples made by national companies but not many people are aware of their existence. This new format, that seems to strengthen documentary genre, has the potential to be one of the most appropriate for the present technological and virtual society in which we live. This work, through theories about visual culture, analyses the web documentaries *Catacombes* (in a cultural and informational view) and *Points of view* (that we could catalogue as complaint journalism) to explain what an interactive documentary is, which are its characteristics and how we should interact and navigate on the web to get to know all its content.

Key words: webdocumentary, interactive documentary, new documentary formats, user interface, multimediality, interactivity, *Catacombes*, *Points of view*

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	4
Objetivos.....	4
Justificación.....	5
MARCO TEÓRICO	6
Evolución y cambios del documental tradicional.....	6
El papel del imaginario en la representación documental	8
El cine documental y el cine de lo real.....	10
Definiciones: El documental interactivo o webdocumental	11
Características que diferencian el documental interactivo del tradicional	14
METODOLOGÍA.....	19
ANÁLISIS	22
Ficha técnica <i>Catacombes</i>	22
Ficha técnica <i>Points of View</i>	23
Características halladas en los documentales interactivos seleccionados	23
Análisis de imágenes	27
CONCLUSIONES.....	35
BIBLIOGRAFÍA	37

INTRODUCCIÓN

El género documental no ha gozado de una acogida por parte de la sociedad a la altura de la que otros géneros periodísticos o cinematográficos han conseguido. Sin embargo, desde comienzos de siglo, se viene gestando otro tipo de documental más acorde a los tiempos actuales de las nuevas tecnologías y la hibridación de los media. Se trata del webdocumental o documental interactivo, que no consiste una evolución del tradicional, sino que desde el comienzo de su desarrollo, la idea se planifica de otro modo y con diferentes perspectivas. Aunque su nomenclatura no está definida entre los diversos nombres que se le atribuyen, lo cierto es que este tipo de documentales puede ser uno de los más adecuados para desarrollarse en la digitalizada sociedad en la que vivimos. Estos trabajos cuentan con un formato atractivo que facilita el descubrimiento de sus contenidos y a la vez sirven como una forma de desarrollo y difusión del género documental.

OBJETIVOS

El presente trabajo pretende llevar a cabo diversos propósitos que son los que se intentarán cumplir a través de los diferentes apartados que en él se presentan. Se plantean diversos objetivos:

- Contextualizar el género documental como base del nuevo formato.
- Explicar qué es un documental interactivo.
- Dilucidar las diferencias que existen entre este joven formato y el documental tradicional.
- Exponer las características propias del webdocumental.
- Mostrar dos ejemplos de documentales interactivos de diferentes ámbitos: uno cultural y con intención divulgativa y otro de documentación de la vida real para protestar por la violación de derechos humanos.
- Analizar algunas de las imágenes clave de ambos documentales y extraer su significado e interpretación propia a través de las teorías de la cultura visual teniendo como principios la visualidad, la imagen y la mirada.

JUSTIFICACIÓN

La idea de este trabajo surgió a partir de la realización de un trabajo de clase de la asignatura *Documental Audiovisual* del último curso del grado en periodismo. El trabajo consistía en elegir un documental y realizar un ensayo. Investigando en internet para determinar cuál iba a ser mi elección final, encontré el documental *Cromosoma cinco*, que para mi sorpresa, resultó ser un webdocumental, término del que personalmente jamás había oído hablar. Desde el momento que entré a la página web del documental, descubrí que además de poder verlo como un documental tradicional, también existían una serie de opciones que me permitían realizar un visionado personalizado y acceder a un gran número de contenidos que aumentaban la información del relato. Tuve acceso a las entrevistas completas, los dibujos del cuaderno personal de una de las creadoras del documental, las direcciones de asociaciones relacionadas con la enfermedad de la niña protagonista y las galerías fotográficas del rodaje. Tras realizar el pertinente trabajo, la idea me pareció tan innovadora y el formato de presentación tan interesante que decidí elegir el webdocumental como sujeto de mi trabajo de fin de grado.

MARCO TEÓRICO

Evolución y cambios del documental tradicional

Desde las primeras películas documentales realizadas por los hermanos Lumière y Flaherty, este género ha tratado de documentar la realidad y presentarla como un producto de no ficción a través de la imagen en movimiento y posteriormente del audiovisual. Bill Nichols considera que “el documental nos dirige hacia el mundo de la realidad brutal al mismo tiempo que intenta interpretarlo, y la expectativa de que lo vaya a hacer supone una intensa diferencia con respecto a la ficción”. (Nichols, 1997:153) Este autor asevera que no debemos considerar el documental como una semejanza o imitación del mundo, sino como una representación del mundo histórico.

Pero las técnicas de representación de esta realidad han ido evolucionando y han dado lugar a un proceso de transformación y cambio que se ha acentuado en las últimas décadas llegando a producirse piezas documentales que difieren mucho de lo que se concibió como documental cuando se comenzó a gestar el género. Así lo recoge Català:

Si todo ha cambiado o está cambiando a nuestro alrededor, ¿de qué nos sirve la antigua categoría del documental? La respuesta a esta pregunta parece haberla dado el propio cine documental con las trascendentales transformaciones que ha experimentado durante las últimas dos décadas. Estos cambios han sido tan drásticos que han suscitado muchas suspicacias, hasta el punto de que hemos llegado a preguntarnos si lo que se hacía en nombre del documental eran realmente documentales o estos productos se habían trasladado simplemente al ámbito de la ficción o de la creación. (Català, 2012:41)

La primera modificación del modo documental contemporáneo de la que habla Català, se refiere a la que se produjo con el denominado *giro subjetivo*, ya que según este autor, al romperse las limitaciones del clasicismo, el documental audiovisual comenzaba a

abandonar las rígidas barreras de la objetividad para lanzarse a explorar las formas del yo. Con ello se desequilibraba todo el sistema y empezaban a aparecer rendijas en el antes sólido entramado que mantenía separadas las categorías de lo real y lo imaginario. (Català, 2012:41)

A su vez, abordando además cuestiones sociales de este género, Bill Nichols argumenta que el documental “se desenvuelve en la morada del yo y del superyó atentos a la realidad” (Nichols, 1997:32), sustentando de este modo el giro subjetivo que apuntaba

Català. Y continuando en esta línea, este autor propone el “ensayo filmico” como segundo aspecto de cambio. Etiquetado por Català como “antiguo modo, comúnmente marginal y poco explorado, que emergía como una forma de exhibición básica del nuevo documental” (Català, 2012:41), el ensayo filmico además de abrirse a los documentalistas como una posibilidad ensayística de primer orden, también “se constituía en el emblema de las transformaciones del documental contemporáneo, ya que, todas sus nuevas formas acaban adquiriendo una categoría ensayística”.

Respecto al film-ensayo, en otro trabajo conjunto sobre documental y vanguardia, Català argumenta que “el propio documental, si hubiera querido ser estrictamente fiel a sus presupuestos mitológicos, según los cuales estaba destinado a plasmar la realidad tal cual es, no sólo hubiera tenido que ser anticinematográfico, es decir, antiestético, sino que incluso antidocumentalista...” (Català en Torrero y Cerdán, 2005:111). El documental a pesar de querer representar la realidad tal cual es, requiere de un guion y de unas consideraciones técnicas que influyen en su grabación, sin las cuales, no sería posible llevar a cabo su realización. Por tanto, se refuerza la segunda diferencia respecto al film-ensayo que el mismo autor había marcado sobre el cambio al que se ha visto sujeto el género documental recientemente.

Estas transformaciones de las que habla Català nos llevan desde lo que él denomina como “la era de lo literal” a la “era de la imaginación”. (Català, 2012:42) El documental clásico pertenecía a la primera de ellas, en la que se evitaba que la imaginación entrase a formar parte en la construcción del documental por no pertenecer a la realidad, mientras que en la segunda clasificación -en la de la “era de la imaginación”- los nuevos documentales son “una de sus manifestaciones más expresivas”, en los que “la imagen toma el mando basada en una epistemología de la visualidad” (Català, 2012:42). Es decir, según este autor, se está abandonando el tiempo de lo literal, de la realidad, para introducirse en el tiempo de lo figurado:

Instalarnos en la era de la imaginación significa que ahora estamos obligados a pensar las relaciones entre las distintas facetas de lo real y considerar que lo que denominamos realidad es el resultado, siempre cambiante, de la interacción que se produce entre las mismas. (Català, 2012:40)

Pero se trata de un proceso que no se puede impedir, en palabras de Català es “una transformación cosmológica en la que están implicadas nuestra cultura, nuestra

tecnología y nuestra identidad junto con lo que denominamos naturaleza.” (Català, 2012:40).

El papel del imaginario en la representación documental

Según Bill Nichols, el imaginario es “un territorio psíquico de imágenes significativas en torno a las cuales se forma nuestro sentido de la identidad”. (Nichols, 1997:37) En este sentido, nuestra mente genera y asocia un conjunto de imágenes de las que se servirá para conformar su propia realidad. Este autor destaca que los documentales no se diferencian de las ficciones en el modo en el que se construyen sus textos, “sino en las representaciones que hacen. En el núcleo del documental no hay tanto una historia y su mundo imaginario como un argumento acerca del mundo histórico”. (Nichols, 1997:153)

Pero para comprender a qué se refiere Nichols cuando habla sobre las representaciones, conviene conocer los distintos tipos que el mismo clasificó como “modalidades de representación” y que definió como “formas básicas de organizar textos en relación con ciertos rasgos o convenciones recurrentes”. (Nichols, 1997:65) En el documental destaca cuatro de ellas, que sirven como patrones para la organización de la estructura de la mayoría de los textos, a saber *expositiva* -la más cercana al ensayo o informe expositivo-, *de observación* - o *cinéma vérité* donde lo que prima es la no intervención del realizador-, *interactiva* -en el que las formas testimoniales dan la autoridad textual a los actores sociales- y *reflexiva* -que se plantea la cuestión sobre cómo hablar acerca del mundo histórico-.

Por su parte, Català realiza una comparación de la nomenclatura que utiliza Nichols respecto a las modalidades de representación con formas retóricas. (Català en Torrero y Cerdán, 2005:149) Así vincula el *documental expositivo* con el estilo indirecto, el *documental observacional* con una combinación entre estilo directo e indirecto y se pregunta si la forma del estilo libre indirecto se podría encontrar en el documental, para lo cual responde:

El documental, más que el cine narrativo, se vería imposibilitado de este acceso a la conciencia y aún mucho menos podría producir combinaciones que introdujeran claramente la subjetividad en sus enunciados, en todo caso no podría hacerlo hasta el advenimiento de lo que Nichols denomina documental

interactivo y luego del documental reflexivo. (Català en Torrero y Cerdán, 2005:149)

Por tanto, vemos como a pesar de la pretendida objetividad que siempre se ha intentado plasmar en el documental, la subjetividad también entra en juego en los dos últimos tipos de modalidades de representación de Nichols. El hecho de que estos documentales se realicen a través de la experiencia y testimonios de otras personas le inducen un carácter subjetivo que es inherente a cada ser humano según su visión y concepción del mundo. Sin embargo, estos modelos de representación tenían sentido con el documental tradicional, pero con el documental interactivo, “ya no preguntaremos tanto por las maneras de representarla realidad, sino de interactuar con ella” (Gifreu, 2011a:4). Así los modos de representación dejan de ser válidos porque lo que prima es la navegación y la interacción.

Por otra parte a su vez, en el ámbito de la imaginación también entra en juego el silencio visual, que como recoge Català son formas que “configuran las articulaciones entre las distintas partes de una imagen, entre sus zonas llenas y vacías, sus espacios lingüísticos y sus espacios silenciosos” (Català, 2012:201). El autor apunta que estos mecanismos, que en la imagen en movimiento habían quedado hasta ahora ocultos debido a la firme linealidad que caracteriza a los documentales, se dan en los “Web documentaries”. Y concreta

En ellos, la imaginación se introduce a través de todos los niveles señalados, pero además no sólo configura una maestría visual, sino que esta se convierte en un dispositivo operable por el usuario. Los mecanismos interactivos son prolongaciones de la negociación entre la realidad documental y lo imaginario. (Català, 2012:201)

Como vemos, lo imaginario cobra una relevancia de gran calado en el documental interactivo, ya que es necesaria para que logremos comprender su sentido. Según este autor, los webdocumentales “funcionan en el territorio de la imaginación, no en el de la literalidad, como los documentales de carácter tradicional. Su transcurrir discurre por nuevas dimensiones más allá de la linealidad bidimensional típica del filme”. (Català, 2012:203) Además, Català aborda la relación que existe entre el usuario y la imagen con respecto a la imaginación, a través de la cual “el gesto del usuario interviene en el documental web para darle forma”, por lo que

pone en movimiento su componente imaginaria que ahora ya no está relegada al fondo, ya no es un lugar, sino que delimita una nueva geografía de lo real acorde con la era de la imaginación. (Català, 2012:202)

Se concibe ya en este caso la persona que ve el webdocumental como un usuario, porque actúa en el proceso para visualizarlo, y no como un espectador, cuestión que será abordada posteriormente.

El cine documental y el cine de lo real

En una reconsideración de las relaciones existentes entre el fenómeno fotográfico y el modo documental que lleva a cabo Josep M. Català, hace una distinción entre el cine documental y el cine de lo real (Català, 2011:47) y los define de este modo:

El cine documental sería aquel preocupado simplemente por la reproducción de la realidad, mientras que el cine de lo real sería un cine interesado por la realidad en todas sus dimensiones y armado con una intencionalidad crítica de carácter tanto ideológico como epistemológico.

A su vez, incluye el cine documental como perteneciente a la *era de la verdad*, mientras que el cine de lo real lo clasifica en la *era de la post-verdad*, que sería en la que vivimos actualmente. La anterior corresponde al periodo en el que Nichols no se planteaba el significado de la relación del documental con la realidad, porque “parte de la base de que la realidad es una y lo que varía son las distintas formas de representarla” y Català añade que “ningún documentalista se planteaba al hacer documentales otra cosa que no fuera el estilo a través de constatar la presencia de una realidad sobre cuya estructura básica nada había que decir”. (Català, 2011:47) Sin embargo, en la *era de la post-verdad*, el cine de lo real mantiene una relación comprometida con la realidad y en ocasiones “no es fácil determinarlo cuando este tipo de cine se aproxima tanto a la ficción que no parece distinguirse de ella” (Català se refiere en este caso a los *comic book documentary*, en los que se tratan cuestiones muy reales desde una perspectiva crítica pero a través de dibujos, lo que suele desestabilizar a los espectadores debido a que habitualmente asocian la realidad con la imagen fotográfica y no con el dibujo).

En esta realidad en la que entra en juego la imaginación, Català destaca la importancia que cobran los conceptos de testimonio y memoria, ya que “se reconstruyen desde la imaginación en lugar de llevarlos a ella desde la realidad” (Català, 2011:48). El webdocumental pertenece a la expansión que se origina en el *cine de lo real*, donde no

se acepta como válido un testimonio por el sencillo hecho de que exista, sino que según Català, se utiliza como punto de partida de una investigación. Estos documentales expandidos, a pesar de tener una propuesta imaginativa “siempre se basan en un testimonio, aunque sea de segunda mano. En tales casos, lo sucedido aparece más como recuerdo que como presencia”. (Català, 2011: 50). Se reconstruye de este modo una realidad a partir de elementos que tradicionalmente no formarían parte de lo real.

En los webdocumentales, la realidad queda siempre rezagada, mientras que lo real permanece constantemente en el horizonte. La propuesta está situada siempre entre la realidad fuente, de la que se despega de inmediato para efectuar un viaje hacia lo real a través de los innumerables pliegues de la multimedialidad y la interacción. (Català, 2012:202)

En este contexto es en el que Català recoge el webdocumental como un nuevo horizonte del documental con el que se penetra en el ámbito multimedia. “El webdocumental es post-cinematográfico, aunque en su estructura confluyan multitud de medios en sus formas post-clásicas. Fotografía, cinematografía, texto, pintura, dibujo, cómic, animación, sonido, etc., componen en los webdocumentales una arquitectura dominada por factores imaginarios que se superponen...” (Català, 2011:61).

Definiciones: El documental interactivo o webdocumental

El webdocumental o documental interactivo multimedia es un concepto todavía en pleno desarrollo, ya que dependiendo del país en el que se realiza o estudia, toma un nombre diferente. Así, en Francia se le suele denominar webdoc, en Canadá I-Doc (de Interactive Documentary), en Inglaterra webdocumentary y en España documental interactivo o webdocumental. Este tratamiento refleja la temprana edad de este tipo de documentales, ya que los autores no se ponen de acuerdo y utilizan nomenclaturas diferentes. Lo mismo ocurre respecto a las definiciones del concepto, pues no todos los investigadores o estudiosos destacan los mismos aspectos de este formato incluido en el género documental.

De este modo, Arnau Gifreu recoge las definiciones que realizan diversos autores basándose en el documental interactivo como una “evolución del documental lineal, enmarcada dentro del predominio de la convergencia digital”. (Gifreu, 2011a:8)

Así, Xavier Berenguer “considera el documental interactivo como un tipo de narrativa interactiva que ha emergido aparte de los hipertextos y juegos de los años ochenta.” Por

su parte, Carolyn Handler Miller, considera el documental interactivo, al igual que Berenguer, como “un tipo de película de no ficción”. Según recoge Gifreu, la autora dice que “a los espectadores se les puede dar la oportunidad de elegir qué material ver y en qué orden. También pueden elegir entre diversas pistas de audio.”¹ Otra estudiosa, Katherine Goodnow, concibe los documentales interactivos como “provenientes de los experimentos iniciales de las películas interactivas, donde la actividad física, más que la cognitiva, es utilizada para navegar en directo a través del material existente”.

Por otra parte, Britain los recoge como “experiencias interactivas” y define como “experiencias documentales que proporcionan información y conocimiento sobre temas y sujetos de la vida real, pero a diferencia de los documentales tradicionales, estos nuevos permiten a los usuarios tener una experiencia única, ofreciéndoles opciones y control sobre el mismo”. (Britain en Gifreu 2011b)

Otros autores sin embargo no lo consideran como una evolución natural de los documentales lineales, sino como otro tipo nuevo de documental puesto que el planteamiento de la idea no se hace del mismo modo y además los espectadores juegan un papel activo en su realización para crear su propia realidad. Se trata de un medio diferente con sus propios códigos” (Gifreu, 2013:274) Entre estos autores se encuentran Michel Whitelaw y Sandra Gaudenzi, de quien Gifreu recoge

Al vincular los documentales lineales e interactivos, la tendencia parecería ser esperar algo parecido entre ellos, o al menos una clara relación evolutiva. Personalmente no estoy de acuerdo con esta visión y me uno al artista y teórico de los media, Mitchell Whitelaw, cuando dice que “los nuevos documentales no necesitan reproducir convenciones de los tradicionales, la narración documental lineal, sino que ofrecen sus propias formas de jugar con la realidad.”² (Gaudenzi en Gifreu, 2011a:9)

En cuanto al propio Arnau Gifreu, tras analizar las definiciones de varios autores realiza también la suya propia. Concreta los documentales interactivos como “aplicaciones interactivas en línea o fuera de línea, realizadas con la voluntad de representar y documentar la realidad con unos mecanismos propios, que llamaremos modalidades de navegación e interacción, en función del grado de participación que contemplan”. Además también añade otras características más específicas ya que lo cataloga como un “género emergente, el cual se enmarca en un formato virgen, pendiente de exploración y

¹ Gifreu recoge en su artículo la definición de esta autora en inglés, pero la traducción es mía.

² Ídem nota 1

delimitación y fruto de una doble hibridación: entre audiovisual – género documental- e interacción – medio digital interactivo- y entre información- contenidos- y entretenimiento – interfaz navegable-.” (Gifreu, 2011a:10)

Por otra parte, además de los expertos y teóricos, también existen otras páginas web destinadas a informar sobre este nuevo género y a dar a conocer las nuevas obras que se van produciendo. Me refiero a ejemplos como el blog *Webdocs. Historias del siglo XXI*, escrito por Arnau Gifreu en *Radio Televisión Española* y a la Revista online *blocs&docs*. Así, en esta revista digital dedicada a la no ficción se incluye también su una definición de webdocumental:

El concepto webdoc describe trabajos y experimentos que podemos ver en Internet, que son de no-ficción y que aparecen como mezcla de videojuego y página web. Consiste en entrar en una web, ver un minuto de película, y poder empezar a elegir qué entrevista queremos ver o escuchar. Se trata de fomentar la participación del internauta haciendo, por ejemplo, guiones colectivos o desarrollando chats y foros de discusión durante el documental. O permitir que un usuario consulte datos y estadísticas mientras sigue escuchando el documental. (Prat, 2011)

Asimismo, existen ciertas instituciones que desarrollan cursos formativos en esta materia, como la Universidad Autónoma de Barcelona (UAB), que también aportan su propia definición en la que se destaca sobre todo la inclusión de los elementos multimedia y la interacción:

El “webdoc” y el “docVR³” son modalidades punteras de documental que utilizan y potencian la interacción de elementos multimedia – video, audio, fotografía, infografía o textos, entre otros – integrados en plataformas online con una narrativa que establece nuevos diálogos con el espectador y rompe los paradigmas tradicionales de creación, producción y difusión. En esta modalidad del documental, el espectador asume un rol más activo ante la posibilidad de interactuar, navegar y decidir el guión de la historia.

Mientras que en la página web de *Interdoc*, hacen referencia al documental interactivo como “forma emergente de narrativa audiovisual” y conciben entenderlo “como una experiencia convergente y de mezcla de formatos donde se combinan los lenguajes y medios y los usuarios tienen cada vez un papel más destacado.”

³ Hace referencia al Documental con Realidad Virtual

Por tanto, como se puede apreciar, no existe una definición estándar para los documentales interactivos o webdocumentales, puesto que en ocasiones se destacan más unas características que otras. Todo depende del criterio de los teóricos y realizadores, una muestra más del largo camino que aún le queda por recorrer a este género del documental.

Por último, respecto a la nomenclatura del género, Gifreu hace una distinción entre los documentales interactivos y los webdocumentales, a los que les atribuye unas características específicas en cuanto a su temática. Por tanto, cataloga los webdocumentales como una clase o subgénero incluida dentro de los documentales interactivos, que cubrirían un espectro temático más ancho. Según la esta clasificación en la que se promueve el uso del término *documental interactivo* en detrimento de *webdocumental*, podemos afirmar que todos los documentales interactivos son webdocumentales pero sin embargo no todos los webdocumentales son documentales interactivos. La explicación se basa en que según Gifreu,

Los webdoc a menudo tratan temas clásicos documentales, en particular del medio ambiente y de temas sociales y políticos con un objetivo de investigación y/o periodístico. El contenido y el enfoque de los documentales web a menudo puede ser indistinguible al del documental de la televisión. (Gifreu, 2013:282)

Sin embargo, en este trabajo se ha optado por utilizar ambos nombres indistintamente debido a que son muchos los autores que no hacen esta distinción pero se refieren al mismo formato multimedia del documental.

Características que diferencian el documental interactivo del tradicional

El documental interactivo preserva algunas de las propiedades del gran género al que pertenece pero, a su vez, también presenta claras diferencias que han hecho que este tipo de documentales se clasifique de otro modo y obtenga una denominación propia. Arnau Gifreu, en el artículo sobre *El documental interactivo, una propuesta de modelo de análisis*, aborda las principales características que se le atribuyen actualmente a este tipo de documental multimedia. Para comprender mejor su alcance, las agruparé en cuatro bloques que a su vez contendrán diversas propiedades en relación con el mismo aspecto.

a) Linealidad

La primera cuestión que difiere entre los dos tipos del género documental que estamos tratando versa sobre la linealidad. Gifreu apunta que “el documental tradicional presenta un criterio de linealidad, es decir, vamos de un punto de partida a un punto final (de A a B) y seguimos en una ruta preestablecida por el autor de la obra”. (Gifreu 2011a:12) De este modo el espectador no puede elegir entre varios caminos para visualizar el documental puesto que no se le ofrecen más opciones que la propuesta, en la que nada escapa del control del autor que fue quien la dispuso en ese orden inalterable. Sin embargo, en el caso del documental interactivo, el punto de partida nos puede venir propuesto por el autor, o escogerlo nosotros de acuerdo con aquello que nos suscite un mayor interés, y a partir de ahí podemos elegir entre diversos caminos y ramificaciones dependiendo de la ruta que queramos seguir. La historia se construye a través de un hipertexto en el que el interactor cobra un papel relevante porque es él quién tiene la decisión final sobre cómo ver el documental.

b) Participación

En este aspecto es Sandra Gaudenzi quien indaga más en el asunto distinguiendo entre los diferentes grados de participación en ambos documentales. Gifreu recoge de Gaudenzi que “tanto el documental lineal como el interactivo pretenden documentar la realidad, pero el tipo de material en referencia a los medios y las preferencias de sus autores y participantes acaban creando un producto final muy diferente” (Gifreu, 2011a:12). Ambos autores llegan a la conclusión de que el primer tipo de documental requiere tan sólo una participación cognitiva de su público, es decir, que para entender la historia tendrán que llevar a cabo una “interpretación y reflexión mental de lo visto”, mientras que en el caso del documental interactivo, además de esta interpretación cognitiva también será necesaria “un tipo de participación física relacionada con la toma de decisiones y que se traduce en la utilización del ratón, el movimiento por el escenario virtual, la utilización del teclado y escritura, el habla, etc.”

De este modo, se exponen de este modo múltiples discursos que pueden dar lugar a diferentes historias y puntos de vista en función del orden en el que se lleve a cabo el visionado. En estas situaciones “los límites de la autoría y de control sobre el discurso pierden peso” (Gifreu, 2011a:12), otra de las cualidades que caracteriza a los documentales interactivos. Al permitir que los usuarios manejen el orden y elijan las partes que desean ver de la historia, no queda tan claro el papel del documentalista

como autor, algo inconcebible en los documentales tradicionales en los que el director era el autor responsable de la historia resultante a través de la narración (Galloway en Gifreu 2011a:14). En los documentales tradicionales los objetivos de los cineastas se basan en “contar una historia de manera subjetiva y personal”, mientras que en el documental interactivo, se produce una pérdida de control sobre la narración puesto que tiene el potencial de ofrecer muchos puntos de vista. (Gifreu, 2011a:14)

c) Navegación e interacción

Muy ligada a las cuestiones precedentes de la pérdida de control y la no linealidad –ya que es un punto clave para que pueda darse- se encuentra la interactividad, a través de la cual la persona que decide visionar el documental deja de ser un espectador que tan sólo recibe contenidos para convertirse en un interactor. Pero a su vez, al añadir interactividad, se pierde parte del control sobre el significado de la película. El usuario se verá inmerso en un sistema, o interfaz de usuario, que deberá comprender para poder avanzar y descubrir el contenido del documental desde su propio punto de vista.

El documental interactivo carecería de gran parte de su sentido sin elementos tan propios del mundo digital hipermediático como son la navegación y la interacción⁴. Gifreu apunta que el cambio de perspectivas respecto a la linealidad “reconduce la atención del estudio del documental como producto acabado, que se puede analizar a través de estilos y convenciones hacia el estudio del documental como una forma dinámica”. (Gifreu, 2011a) De este modo, a la hora de analizar el documental ya no sólo se tendrán en cuenta cuestiones técnicas en referencia a los planos utilizados o el papel de la voz en off, sino que el documental se puede analizar respecto a otros aspectos como el modo en el que se ha interpretado la realidad a través de la cámara, las personas que han sido entrevistadas o la participación del usuario. Éste tiene una mayor amplitud de opciones para visionar el documental en el orden que él desea sin tener una preferencia establecida sobre el principio o el final de la narración o sobre la importancia que se les da a los personajes que aparecen en él. Es capaz de crear su propio hilo de la historia siguiendo sus preferencias y además, hacerlo de un modo dinámico gracias a los medios de navegación e interacción que proporciona la web. Esta tarea es posible gracias los hipertextos⁵, nodos y vínculos, que facilitan el paso de

⁴ Estas características se unen a otras propias de los cibergéneros como la accesibilidad temática, la disponibilidad espacio-temporal y la autoría web. (Marta Lazo, 2012:125)

⁵ La hipertextualidad es considerada como “*la forma predominante que adquieren los tejidos de significantes, en el espacio virtual y simulado*”. (Silva et Browne, 2014:107)

una información a otra así como una ampliación de contenidos sobre el aspecto que se está tratando. Estos elementos relacionados con la hipertextualidad, son a su vez una muestra más de la “escritura no secuencial o no lineal, que se convierte en hipermedia en el momento en el que se le añaden imágenes y sonido” como en el caso de los documentales interactivos y “permiten el libre movimiento del usuario”. (Nelson en Silva et Browne, 2014:110)

d) Proceso de producción

La cuarta gran diferencia que marca Gifreu entre el documental lineal y el interactivo se refiere a la capacidad de cambio que adquiere este último. Es decir, el documental tradicional puede variar o modificarse mientras se produce, pero una vez editado ese es su resultado final. “El proceso de producción y el proceso de visualización se mantienen separados a los medios analógicos.” Pero sin embargo, en el caso de los documentales interactivos este proceso de cambio no se detiene, “pueden ser considerados como sistemas vivos que siguen cambiando hasta que la colaboración y la participación sea sostenible, o deseado por los usuarios o sistemas que lo componen” (Gifreu, 2011a:13). Gracias a internet, los usuarios pueden dejar comentarios, contar sus experiencias e incluso añadir vídeos que pueden llegar a formar parte del contenido de los documentales interactivos puesto que se convierten en una fuente más de aportación de información para la historia.

A su vez, una consecuencia directa de esta última característica se relaciona directamente con la autoría y el control sobre el discurso narrativo. Existe una diferencia entre los objetivos de ambos tipos de documentales, y es que ya no será el cineasta quien cree el sentido a partir de la realidad, sino que “al permitir que los usuarios tomen el control de la narración de la historia, se amenaza el papel del documentalista como autor y, por tanto, su capacidad de crear significado” (Galloway, en Gifreu, 2011a:14). En este sentido, cabe traer a colación la idea de Gaudenzi de que el realizador de documentales interactivos quiere crear el mundo a través del documental pero no influir. El documental es catalogado como un ser vivo donde el documentalista le da vida pero el documental es sostenido a través de las contribuciones de la gente externa⁶. (Gaudenzi en Gifreu, 2011a:22)

⁶ A pesar de que el “documental autopoiético” todavía no existe, Gaudenzi hace uso de este concepto puesto que el documental interactivo es la forma que más se aproxima porque se encuentra en constante adaptación para ajustarse a los cambios en el sistema.

A continuación, a modo de recapitulación, se muestra una tabla con una contraposición de las características de ambos tipos de documental para apreciar de forma más clara cuáles son sus divergencias.

Contraposición de características	
DOCUMENTAL TRADICIONAL	DOCUMENTAL INTERACTIVO
Linealidad (de A a B): punto de partida y punto final	Punto de partida establecido por el autor o se puede elegir y encontrar bifurcaciones
Ruta preestablecida por el autor de la obra	Decisión final del interactor sobre el visionado.
Límites de la autoría acotados y control sobre el discurso	Estructura multidesarrollo en la que se puede participar y añadir contenido (experiencia a través de comentarios, vídeos y links)
Participación cognitiva del público, sólo mentalmente.	Exige una interpretación cognitiva y además la participación física relacionada con la toma de decisiones (movimiento por el escenario virtual, teclado, ratón, etc.)
Espectador pasivo	Su visualización implica la utilización de un conjunto de técnicas como la navegación y la interacción.
Producto acabado e inalterable una vez editado	Sistemas vivos que cambian
Desarrollo textual a través de la interpretación y reflexión de lo visto	Pretenden representar y al mismo tiempo interactuar con la realidad. Hipertextualidad

METODOLOGÍA

Para la realización de este trabajo se han seleccionado dos ejemplos de webdocumentales. El primero de ellos se trata de *Catacombes*, un proyecto realizado en las catacumbas de París durante dos años, que muestra a través de la figura de los *Cataphiles* un mundo subterráneo en el que se desarrolla una gran actividad social y cultural tan sólo conocida por aquellos con un estilo de vida más alternativo. El segundo ejemplo se titula *Points of view*, un documental interactivo no profesional sobre Gaza que muestra la cruda realidad acerca de la situación de vida en la que se encuentran los habitantes de este territorio desde que comenzó el conflicto en el que se ve inmerso. El primero de ellos se trata de un documental interactivo que podríamos catalogar como cultural y de curiosidades, mientras que el segundo podría enmarcarse como periodístico de denuncia y divulgativo porque muestra una situación actual de violación de los derechos humanos de primera mano a partir de experiencias vividas en primera persona.

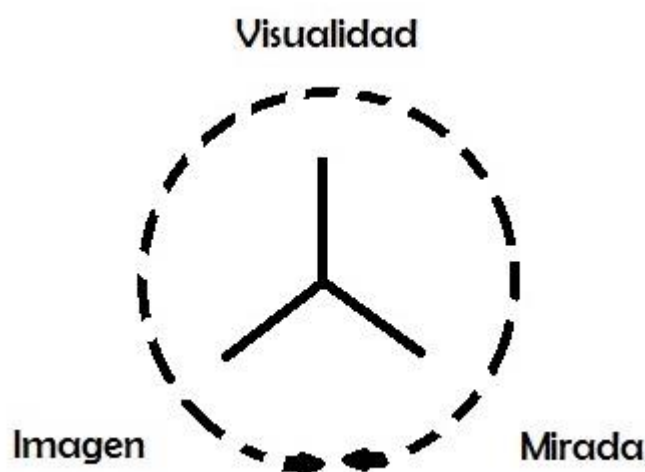
Para comenzar el análisis, a modo de recopilación de los datos más importantes, se presentan dos tablas con la ficha técnica de cada uno de los documentales interactivos. En ellas cabe destacar por ejemplo la duración de cada uno de ellos, ya que difiere del tiempo fijado que habitualmente poseen los documentales tradicionales.

En segundo lugar, se realiza un análisis de los documentales interactivos seleccionados para comprobar si se dan las características de los webdocumentales que previamente han sido explicadas en el marco teórico. No todos los documentales interactivos han desarrollado dichas propiedades en el mismo nivel, ya que en algunos se priman unos aspectos frente a otros.

En este apartado se realiza una detallada descripción sobre la interfaz de usuario de *Catacombes* y de *Points of view*. Desde el momento que se accede a su página web, se explica minuciosamente cada una de las opciones que se ofrecen para el visionado, los iconos que aparecen y su significado, el contenido de cada uno de los botones así como las instrucciones o pasos que debemos seguir para llevar a cabo el visionado, navegar e interactuar en sus páginas web.

Por último, en el tercer apartado del análisis se muestra una tabla compuesta por fotogramas seleccionados de cada uno de los webdocumentales. Se trata de quince ejemplos de análisis de imágenes que han sido descritas según las tres dimensiones que propone Gonzalo Abril.

En su libro *Cultura visual, de la semiótica a la política* Gonzalo Abril afirma que prefiere hablar de *textos visuales* que de *imágenes*, puesto que para él “un texto visual presupone la existencia de redes textuales, pues no hay texto que no interactúe con otros” (Abril, 2013:46). El autor presenta tres dimensiones relacionadas entre sí que entran en juego cuando los seres humanos percibimos a través de nuestro sentido de la vista. *Imagen, Visualidad y Mirada* son los ámbitos a través de los cuáles se van a analizar los webdocumentales presentados en este trabajo.



Fuente: Gonzalo Abril (Abril, 2013:48)

Desde la dimensión de la *imagen*, podemos destacar diversos ejemplos que muestran unas características determinadas de cada webdocumental y además le añaden una determinada connotación. Se trata de una representación icónica e iconográfica de los imaginarios.

Desde la visualidad, podemos apreciar aquello que proyectan, las cualidades sensibles y variables perceptivas que construyen la *trama visual*. Como afirma Gonzalo Abril, “las imágenes visuales no se agotan en lo visible, sino que hay en ellas trazos de lo invisible, marcas de lo reprimido, o presupuesto, o postergado” (Abril, 2013:53)

En la perspectiva de la mirada, atendemos a la enunciación de sujetos, espacios y tiempos del discurso. Depende del espectador y de los tipos de miradas y por ello, Fredric Jameson las clasificó en: *colonial* – emoción asimétrica-, *moderna occidental* – simétrica- y *postmoderna*. Este autor considera que la historicidad de las miradas

implica una evolución en la que “se pueden distinguir tres etapas en los siglos XX y XXI que dan cuenta del pasaje del período colonial al poscolonial, y de este al posmoderno, imperial”. (Jameson en Silva, 2012:74). Pero estas miradas no se encuentran desvinculadas ni separadas tajantemente, sino que en ocasiones, una misma imagen puede contener los tres tipos de miradas. Es el caso de la convivencia de la dominación visual (mirada colonial), la institucionalización de la mirada sometida a un disciplina donde se controla el mirar (mirada moderna-panóptica) y la influencia de las nuevas tecnologías en la propia imagen (mirada posmoderna-espectacular). (Silva, 2012:76)

ANÁLISIS

Ficha técnica *Catacombes*

Título original	Catacombes. Historias del subsuelo de París
Género	Documental interactivo
Duración	Dependiente del usuario
Localización	París
Año	2014
Idioma	Francés, Español
Dirección	Víctor Serna
Edición	Víctor Serna
Producción	Víctor Serna, Barret Films, Mehdi Hajjaji, Mercé Aldomar
Guión	Víctor Serna, Sofía Tatay
Cámaras	Víctor Serna, Dani Fabra, Andreu Signes, Àlex Badia, Laia Muns, Mehdi Hajjaji
Audio	Ilazky Torrent, Marc Arenas
Postproducción audio	Marc Arenas
Auxiliar Audio	Ilazky Torrent
Redacción	Mercé Aldomar
Fotografía	Víctor Serna
Grafismo	Víctor Serna
Locución	Nounours, David Schlindbier, Paul Trauttmansdorff, Sonic, Sat
Traducción	Guy Spriggs, Carmen Millet, Laura García, Mehdi Hajjaji, Mireia, Aina Reig
Diseño interactividad	Víctor Serna, Sofía Tatay
Web	Víctor Serna
Reconocimientos	Finalista en el Festival Documental de Narrativas Digitales Docs21 2014

Ficha técnica Points of View

Título original	Points of view
Género	Documental web interactivo
Duración	Depende del usuario
Localización	Palestina, Gaza e Israel
Año	2014
Idioma	Ingés, Hebreo, Árabe
Dirección	Zohar Kfir
Edición	B'Tselem, Zohar Kfir
Producción	FFunction
Diseño	FFunction
Cámaras	Equipo del proyecto de distribución de cámaras de B'tselem: Miriam Leedor, Yoav Gross, Osnat Skoblinski, Yuval Drier Shilo y otros palestinos locales
Financiación	The Canada Council for Arts Conseil des Arts du Québec Foundation of Greater Montréal Cré de Montréal Vivacité Montréal

Características halladas en los documentales interactivos seleccionados

Como ya se ha indicado anteriormente, los webdocumentales poseen unas características propias que los convierten en un tipo de documental diferente al tradicional. A través de la ejemplificación de dichas propiedades a partir de los dos documentales interactivos seleccionados, corroboraremos por qué han sido catalogados con dicha denominación.

Cuando accedemos a la página web de *Catacombes*, se nos presentan varias imágenes que van pasando sucesivamente bajo el título inmóvil del webdocumental. En la parte inferior encontramos una banda con los botones de *webdoc* –para verlo-, *proyecto* – donde se cuenta la historia, se incluyen mapas y se explican los personajes -, *extra*, *créditos*, *prensa* y *contacto*.

Una vez que seleccionamos la opción de ver el webdoc, se nos muestra una pantalla inicial para que elijamos el idioma en el que se expondrán los contenidos, en este caso, francés y con o sin subtítulos en español. A continuación se reproduce automáticamente un vídeo de corta duración en el que muestran sucintamente en qué consiste el mundo paralelo a 30 metros bajo el suelo de París, donde no existen las leyes y cada uno actúa libremente, y cómo cambia todo al subir a la superficie, a la civilización actual. Por tanto, el punto de partida queda establecido de este modo, y a partir de ahí se presenta una opción central titulada “Comienza a explorar” -a través de la cual se accede a las cuatro principales salas del webdocumental: *El búnker nazi*, *Fiestas subterráneas*, *La plage* y *Cementerios subterráneos*- y una fila de iconos en el margen izquierdo que nos dan la opción de reproducir automáticamente el documental -con lo cual perderíamos toda posibilidad de interactividad-, otra de *Bonus*, con contenidos ampliados a través de nueve vídeos actuales y del pasado sobre aspectos relativos a las catacumbas, su rehabilitación y cierre, las entradas y salidas al subsuelo y los búnkeres francés y nazi. El siguiente icono se trata de una galería que incluye nueve subgrupos con fotografías y documentos (relativos a las catacumbas, su legislación y al rodaje del webdocumental), debajo encontramos otro icono que hace referencia a un glosario con palabras útiles para comprender correctamente el relato, a continuación se presenta otro que al pinchar en él muestra los créditos del webdocumental y por último encontramos un icono con el dibujo de una calavera en el que al acceder, se muestra una pantalla con unos párrafos sobre la ciudad y los muertos, extraídos de *Las Ciudades invisibles*, de Italo Calvino, escrito en 1972. Además, en la página de punto de partida en la que nos encontramos también nos aparece una barra inferior con las opciones de *Home* (Inicio), *Menú*, *Fotomapa* (con los accesos destacados para entrar y salir de las galerías subterráneas), *créditos e instrucciones* donde explican a través de un vídeo cómo navegar a través del documental. Ésta permanece visible durante todo el desarrollo del webdocumental. Y a la misma altura pero en el margen inferior derecho aparecen también las opciones de compartir – a partir de las principales redes sociales como son *Facebook*, *Twitter*, *Tumblr*, *Google+* y *Linkedin*-, la posibilidad de ver en pantalla completa, un icono del control del sonido y por último un acceso a la página de *Klint*, que es la plataforma a través de la cual se ha desarrollado el webdocumental.



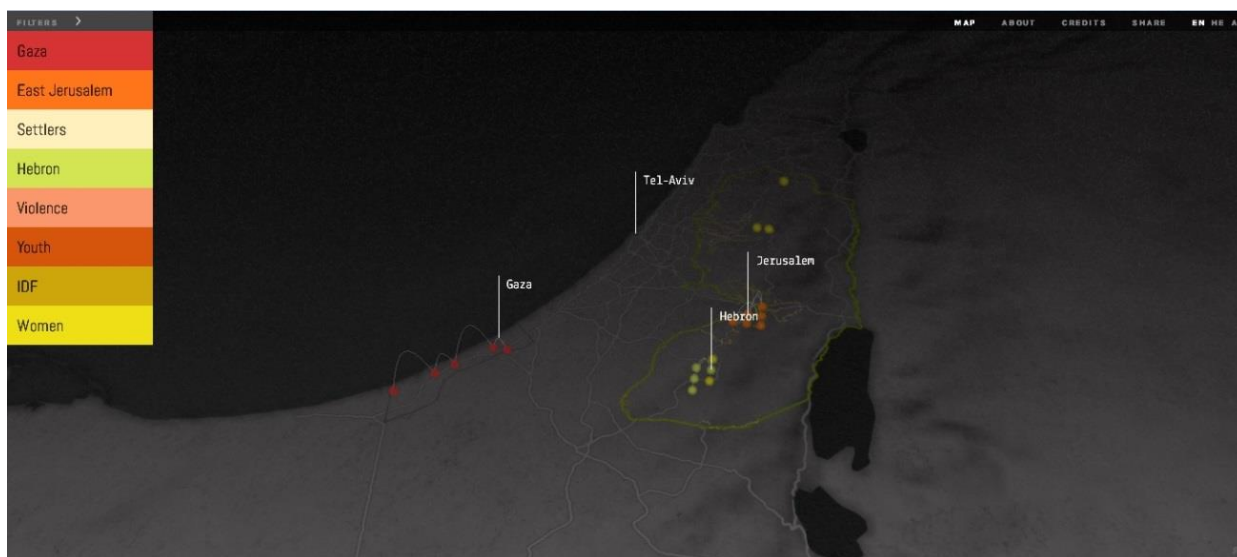
Interfaz de usuario *Catacombes*

Vemos de este modo como se dan las características propuestas en el marco teórico de no linealidad y participación del usuario que se convierte en interactor a través de la navegación e interacción que le permite la interfaz de usuario. Existe la posibilidad de que el usuario elija qué contenidos quiere ver y en qué orden, por lo que la línea narrativa del autor no está marcada y se pueden desarrollar diferentes perspectivas según la interpretación propia de cada individuo. Además se incluyen vídeos, fotografías, mapas y documentos antiguos digitalizados para generar un corpus de contenidos multimedia, que podrán ser ampliables por el director cuando lo desee, cumpliendo así con otras dos características del webdocumental: la multimedialidad y la capacidad de cambio. Se proporciona de este modo una forma dinámica para descubrir la información de manera personalizada.

Por su parte, en el webdocumental *Points of view*, al acceder a su página web hallamos una fotografía que simula la imagen que veríamos al grabar a través de una cámara. En ella aparece el título del documental interactivo y una pequeña explicación del proyecto. Además podemos desplazarnos a través de la fotografía con el ratón mientras se mueve levemente y decidimos si clicamos en el botón de *Explore*, que se encuentra en el centro de la imagen, o vamos hasta el margen superior derecho donde encontramos las opciones de visitar el mapa en el que se desarrolla la historia, información acerca del documental interactivo y del contexto de su grabación, los créditos, la opción de compartir a través de *Facebook*, *Twitter* o por *Email*, de contactar con el equipo

mediante *Twitter* o enviando un *Email*, y por último la alternativa de elegir el idioma entre Inglés, Hebreo o Árabe.

Una vez que clicamos con el ratón en el botón de *Explore*, accedemos a un mapa interactivo de parte de Oriente Medio en el que figuran Gaza, Tel-Aviv, Jerusalén y Hebrón, zonas en las que se han recopilado imágenes del conflicto y sus efectos. Este mapa sirve para situar al usuario y además le permite interactuar con él: cuenta con veinte vídeos no profesionales, distribuidos a través de puntos de colores, que sirven de nodos, por el territorio, y a su vez están unidos con unas líneas entre ellos. Muestran incidentes, lugares y testimonios personales de palestinos que se encuentran en medio del conflicto y que documentan su vida para denunciar la violación de derechos humanos pero desde una perspectiva en la que no prima la violencia, sino que lo que se intenta es mostrar el clima de inseguridad y las condiciones en las que viven. Asimismo, si acercamos el ratón al margen superior izquierdo al botón *Filters*, se descubre un desplegable en el que aparecen en diversos colores las categorías de Gaza, Jerusalén Este, Colonos, Hebrón, Violencia, Juventud, *IDF* (Fuerzas de Defensa de Israel) y Mujeres. Esta lista se trata simplemente de otra forma de clasificar los vídeos que se exponen en el mapa atendiendo a su temática en lugar de a la geolocalización.



Mapa interactivo de *Points of view*

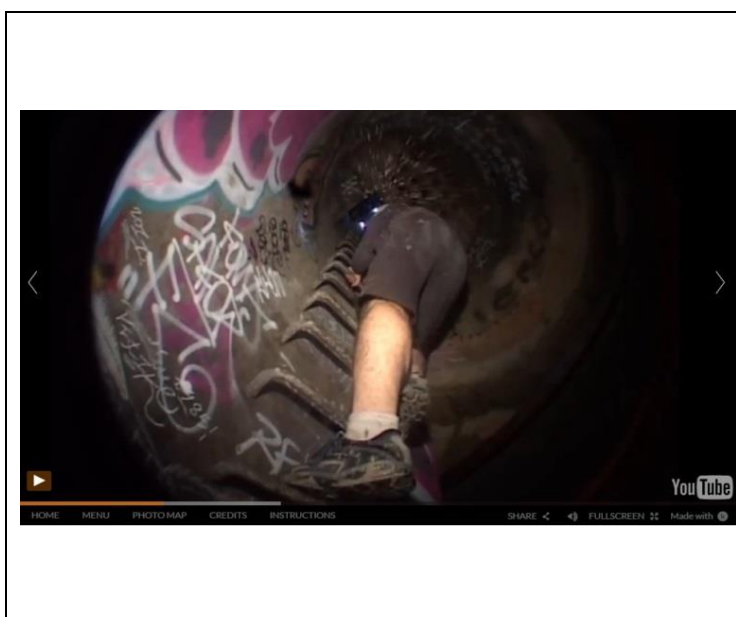
Comprobamos por tanto que se cumplen las características de no linealidad – al no haber establecido un orden para el visionado-, la participación del usuario –necesaria para poder avanzar en el desarrollo de la historia e ir descubriendo los diferentes nodos con los vídeos-, la interacción- a través del mapa y de las opciones que ofrecen-, la multimedialidad – mediante los vídeos y las fotografías y los textos que los acompañan

cuando situamos el ratón sobre ellos, y también la capacidad de cambio – ya que si la directora lo desea puede añadir más vídeos a través de nuevos nodos en el mapa convirtiéndose en un sistema vivo- para seguir documentando la realidad a la vez que permite a los usuarios interactuar con ella.

A su vez, *Points of view* es el inicio de un proyecto de mayor ambición que tiene la directora Zohar Kfir para llevar a cabo una base de contenidos multimedia con los materiales más interesantes recogidos por los voluntarios de B'Tselem mediante las cámaras que les fueron distribuidas.

Análisis de imágenes

En *Catacombes*, en muchas ocasiones la cámara avanza con la misma persona que la lleva, nos permite ver lo que él está viendo en ese momento y situación (salida a la calle, mochila de la persona de delante, boca del metro...). En pocas ocasiones se tiene la conciencia de grabar planos generales o más grandes tal y como nos situaríamos en otros documentales, sino que parece que el espectador mismo esté allí y le hace partícipe de esa realidad. Además se puede apreciar una combinación de cámaras más profesionales y otras más sencillas con motivo de la dificultad de moverse con los equipos por el entorno.



Visualidad: Contraste de luz y oscuridad, colores de los grafitis en las paredes y forma cilíndrica del conducto. Plano nadir que insinúa un largo recorrido.

Imagen: persona que baja al subsuelo, se adentra en un mundo desconocido, sensación de movimiento e incertidumbre, descender bajo la civilización para explorar fuera de lo establecido.

Mirada: Combina la mirada colonial con la occidental moderna, puesto que el espectador se ve inmerso bajo la figura de la imagen, por lo que se siente participante en la acción.



Visualidad: contraluz en medio de la oscuridad, espacio de forma rectangular por el que avanza la persona, irregularidad de texturas roca y arena. Plano general descriptivo del lugar.

Imagen: persona que avanza con dificultad en un túnel pequeño, sensación de que está haciendo algo prohibido o en secreto, porque camina agachado, parece que huye de la luz y va hacia la oscuridad asumiendo riesgos.

Mirada: Contexto de exploración en el que el espectador aprecia el desarrollo de la escena en el que es privilegiado porque puede ver el camino que va a seguir la persona. Es la mirada moderna panóptica de control del mirar.



Visualidad: Luz de linterna que destaca sobre la oscuridad reinante en el espacio. Formas rectangulares en la que se destaca la central con el texto negro en plano medio.

Imagen: Cartel en alemán de “prohibido fumar” que remite a la historia de los nazis en la II Guerra Mundial. Vida cotidiana en los búnkeres donde se establecían reglas y el cartel es una muestra de ello.

Mirada: Espectador que avanza por el muro hasta que llega al cartel en el que se evoca el recuerdo de la invasión de los alemanes. Combina los tres tipos de miradas: desde la colonial por el intento de crear una gran nación por parte de los alemanes, pasando por la moderna occidental en la que el cartel denota la institucionalización de las leyes, hasta la posmoderna espectacular porque conseguimos ver esta imagen en un lugar poco habitual gracias a la mediación de las cámaras.



Visualidad: Plano medio descriptivo con una luz color rosado que invade todo el ambiente en el que se difuminan las figuras de fondo.

Imagen: Fiesta y divertimento, personas con mentalidad alternativa que deciden utilizar ese espacio como lugar de expresión de su creatividad artística para su evasión de la realidad.

Mirada: La escena se aprecia desde detrás, no tenemos el acceso total a todo el campo visible en el que también hay músicos y por supuesto mucha más gente. Mirada posmoderna espectacular que nos muestra una fiesta con luces y humo al igual que las que ocurren en la superficie.



Visualidad: iluminación en la penumbra, contraste blanco y negro que se destaca focalizando el primer elemento y el fondo se difumina. Primer plano para hacer notar la emoción de los detalles.

Imagen: Zapatillas y botas, calzado que hace referencia a la juventud y su ritmo. Hace pensar en su funcionalidad para moverse en los terrenos arenosos y hostiles de las catacumbas.

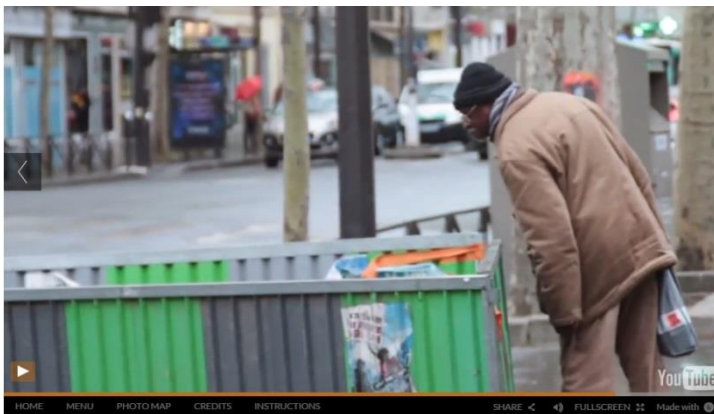
Mirada: Punto de vista irreal para una persona, no tendríamos casi nunca el punto de visión desde el suelo. Mirada posmoderna espectacular porque conseguimos ver la imagen por mediación de la cámara, ya que no es una perspectiva natural.



Visualidad: construcción iluminada en forma rectangular a base de elementos redondeados que destaca en la oscuridad y ante el resto de luces azuladas. Plano medio que muestra la tensión entre los elementos ordenados y los esparcidos por el suelo.

Imagen: Huesos que sugieren la muerte y los antepasados pero a su vez no se muestra susceptibilidad por parte de las personas que frecuentan las catacumbas porque los tocan e incluso juegan con ellos.

Mirada: Situación que sucede justo delante del espectador, como si se encontrase formando un círculo muy próximo a la persona que parece jugar con frivolidad con huesos de personas muertas. Mirada posmoderna en la que el juego con los huesos se presenta como un espectáculo.

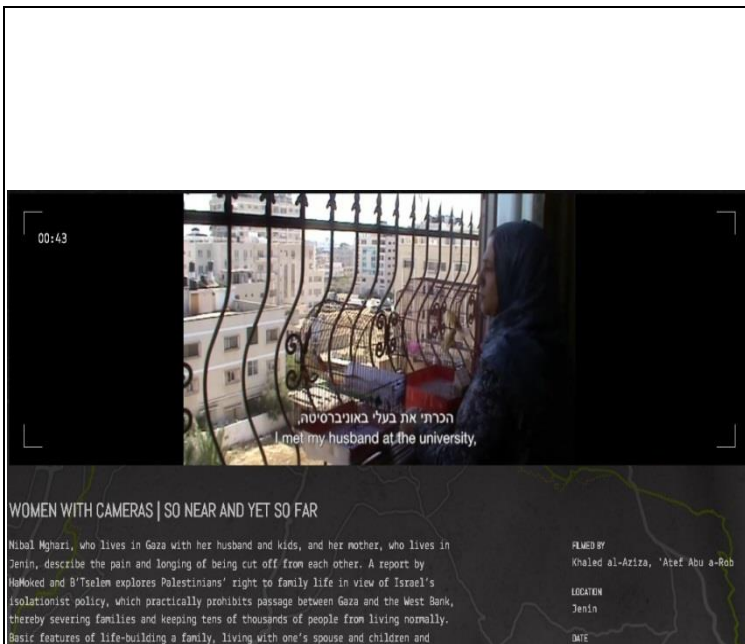


Visualidad: Plano americano que muestra un espacio vallado con colores verde y negro que capta la atención tanto del espectador como del personaje, cuyo color de la vestimenta se encuentra en armonía con el resto de colores de la calle.

Imagen: Curiosidad y escepticismo por parte de un viandante al ver bajar a dos personas por las alcantarillas. Desconocimiento de lo que ocurre en las catacumbas por algunos sectores de población.

Mirada: El espectador podría ser perfectamente otro peatón que circula por la acera en la que se desarrolla la acción por la persona que se encuentra justo delante de él. Mirada occidental combinada con la posmoderna porque todo queda registrado en las cámaras que nos llevan a mirar e interesarnos por lo que el personaje está mirando.

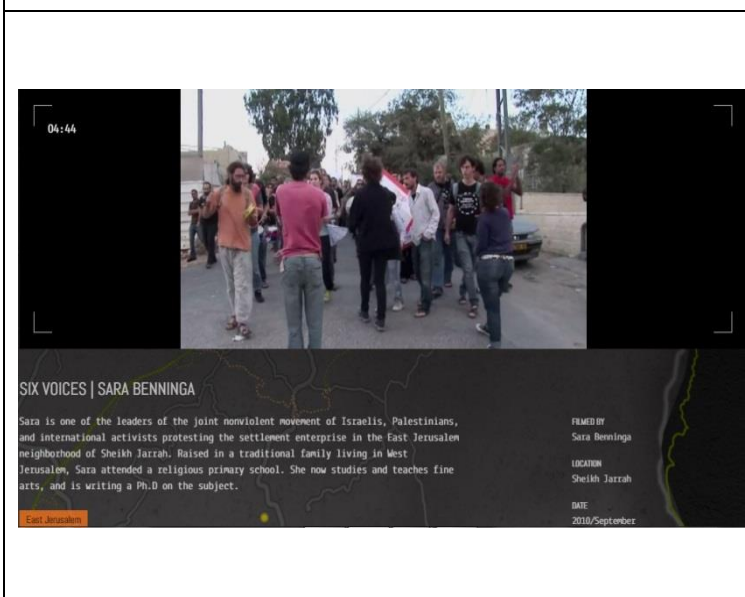
En *Points of view*, se combinan planos más generales, descriptivos con otros medios tomados por los propios personajes que graban. Muchos planos están movidos, muestran la realidad tal cual es, no hay montaje ni planificación. La población se ve envuelta en causas legales, deben ir al juzgado para tratar sobre los temas de los que les acusan y tan sólo quieren seguir viviendo en sus casas. Pero a su vez, también celebran juntos ceremonias judías y musulmanas, donde se muestra la convivencia entre palestinos y judíos en los territorios.



Visualidad: reja que impide ver el exterior, formas de las jaulas y la mujer que ocupan la mitad de la imagen pero se empequeñecen con el paisaje. Plano medio que muestra la luz fuera y la penumbra dentro.

Imagen: Metáfora de los pájaros en sus jaulas y las personas en sus casas con las rejas. Encerrados ante un mundo real que está en el exterior pero en el que la población no tiene el derecho a la libertad como tal.

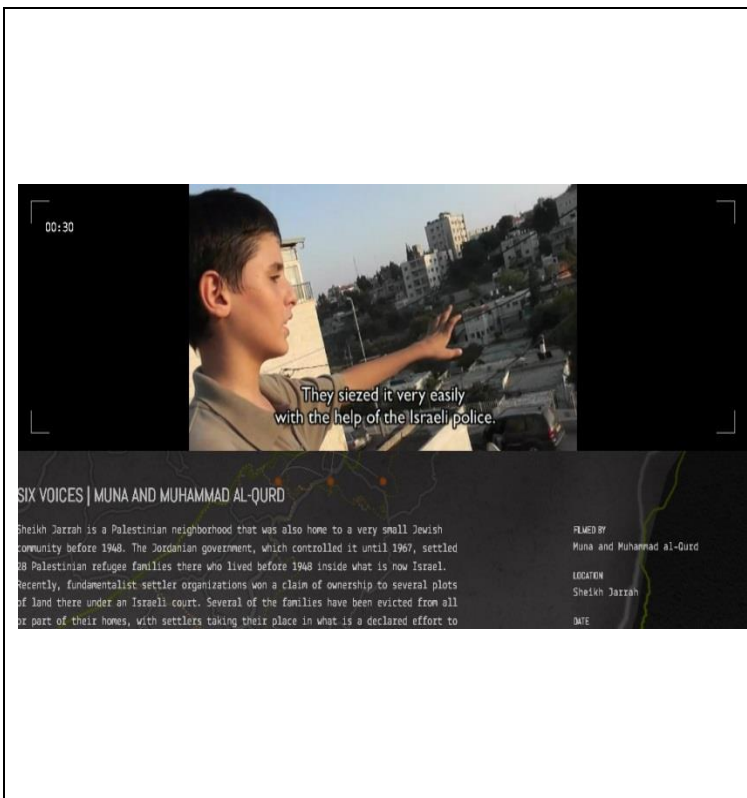
Mirada: Visión general descriptiva en la que apreciamos la situación pero no nos sentimos partícipes dentro de ella. Mirada colonial referenciada por el *hiyab* (tipo de velo) combinada con la mirada moderna en la que se mide el mirar a través de las rejas de la casa y a la vez mirada posmoderna que hace posible que esta imagen sea captada por una cámara digital.



Visualidad: Plano general descriptivo con luz exterior diurna y figuras organizadas que llenan gran parte del espacio.

Imagen: Juventud que protesta con música, de manera pacífica ante las injusticias. Idea de que la violencia y las restricciones no forman parte de una vida digna y justa.

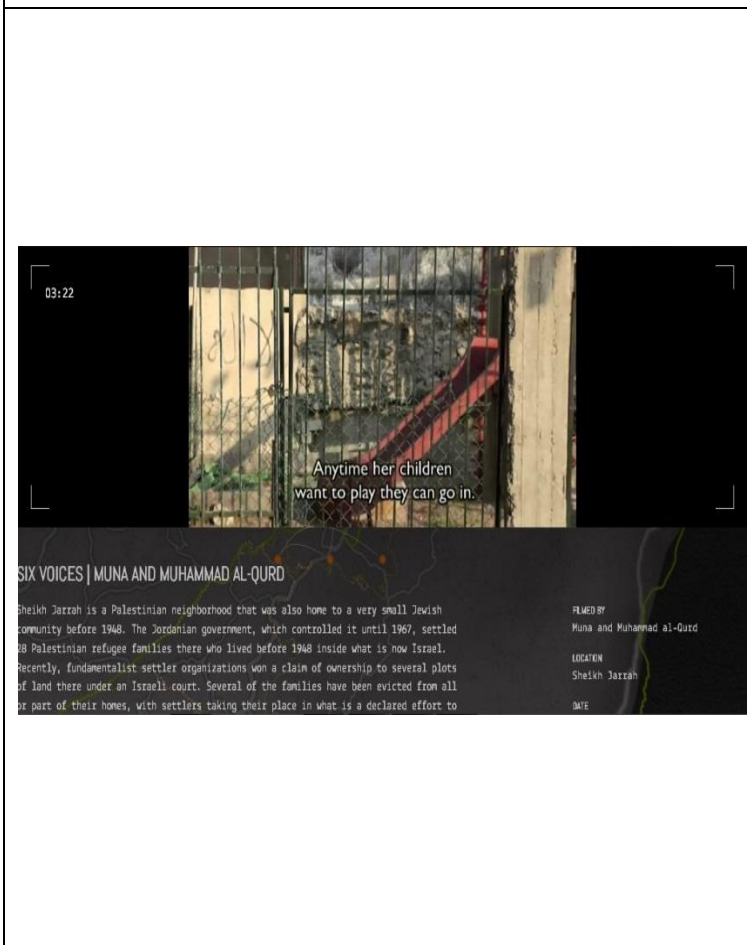
Mirada: Espectador asiste desde una perspectiva previa al lugar en el que se desarrolla la acción. Mirada colonial marcada por la música y los instrumentos como métodos de protesta que se combina con la mirada posmoderna.



Visualidad: Personaje destacado con más luz en un plano medio corto y el fondo de la ciudad en segundo plano a la derecha y menos luminoso.

Imagen: Niño que explica la realidad que conoce de primera mano. La ha vivido en primera persona y quiere compartir con el resto del mundo lo que está ocurriendo en su región para luchar contra las injusticias que se están cometiendo.

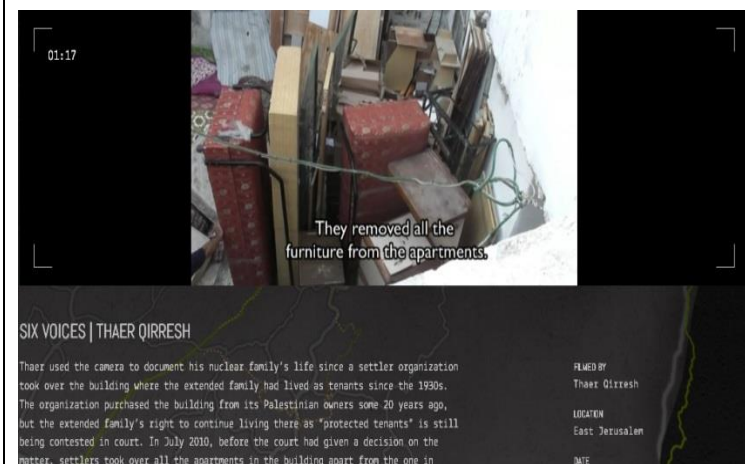
Mirada: El niño se graba a sí mismo, por lo que es una perspectiva muy cercana al protagonista. Espectador que ve lo que el niño muestra. La mirada colonial que muestra el propio territorio se mezcla con la occidental moderna al institucionalizar la mirada y a su vez con la posmoderna ya que es el propio niño quien se graba a sí mismo.



Visualidad: Plano general descriptivo con rejas que dividen la imagen y dejan atrás el colorido del tobogán y las sombras proyectadas en la pared por el sol.

Imagen: Metáfora de la realidad que además se ve hecha realidad por el candado. Columpios y tobogán que están separados de los niños palestinos para que no jueguen y se diviertan, están reservados para el uso y disfrute de los niños israelíes. Segregación de la infancia e injusticia social.

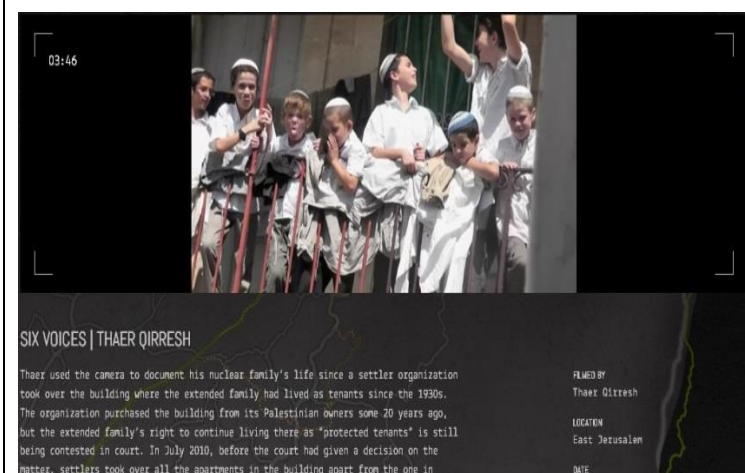
Mirada: Perspectiva acercada a través del zoom para mostrar la descripción y los detalles de la situación. Mirada colonial, en la que una parte de la población son colonos que tienen sus propias creencias y pretenden cambiar lo existente hasta el momento. La mirada espectacular también está presente al mostrarnos las tensiones que surgen en el territorio a través de la cámara.



Visualidad: Plano medio picado que denota la tensión entre los colores y elementos con diversas formas rectangulares que abarcan prácticamente toda la imagen de forma irregular.

Imagen: Muebles hacinados en el patio de una casa que muestran cómo las familias son expulsadas de sus viviendas. Les sacan sus pertenencias de los pisos para que se vayan del edificio y del territorio israelí.

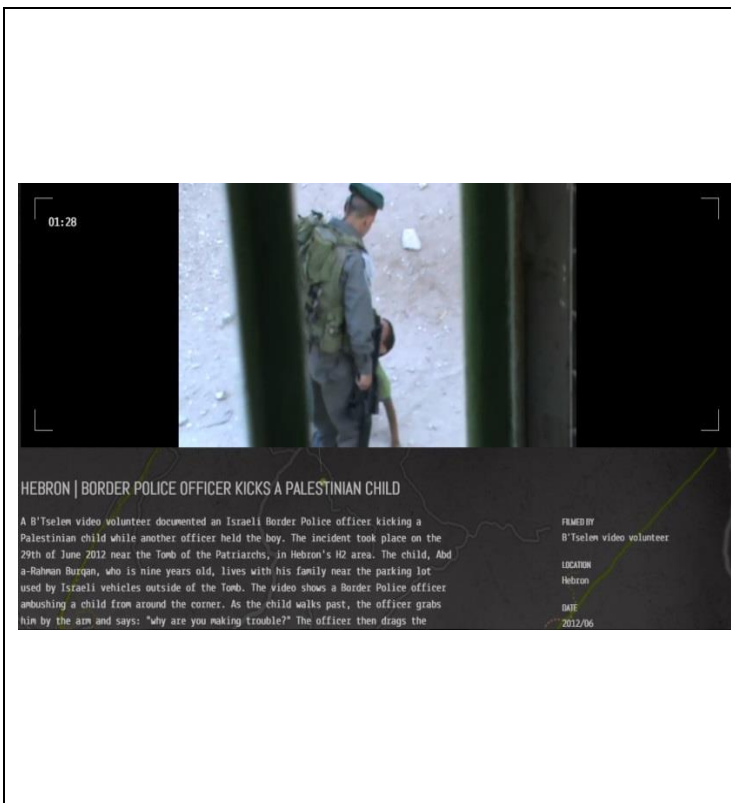
Mirada: El espectador contempla la situación desde una posición superior y anterior al lugar en el que se desarrolla. Vemos lo que ve la persona que está grabando. Mirada colonial que intenta cambiar lo establecido combinada con la mirada posmoderna.



Visualidad: Plano americano contrapicado que refleja la verticalidad rejas y los niños en el que el blanco iluminado de su atuendo destaca sobre el resto de colores.

Imagen: Niños vestidos con túnicas formando parte de un grupo concreto. Diferenciación por el lugar en el que se encuentran, separados de los palestinos y además contribuyen a la tensión existente ya que ellos mismos sacan la lengua y miran con desprecio a la cámara, que en este caso la llevaba un niño palestino.

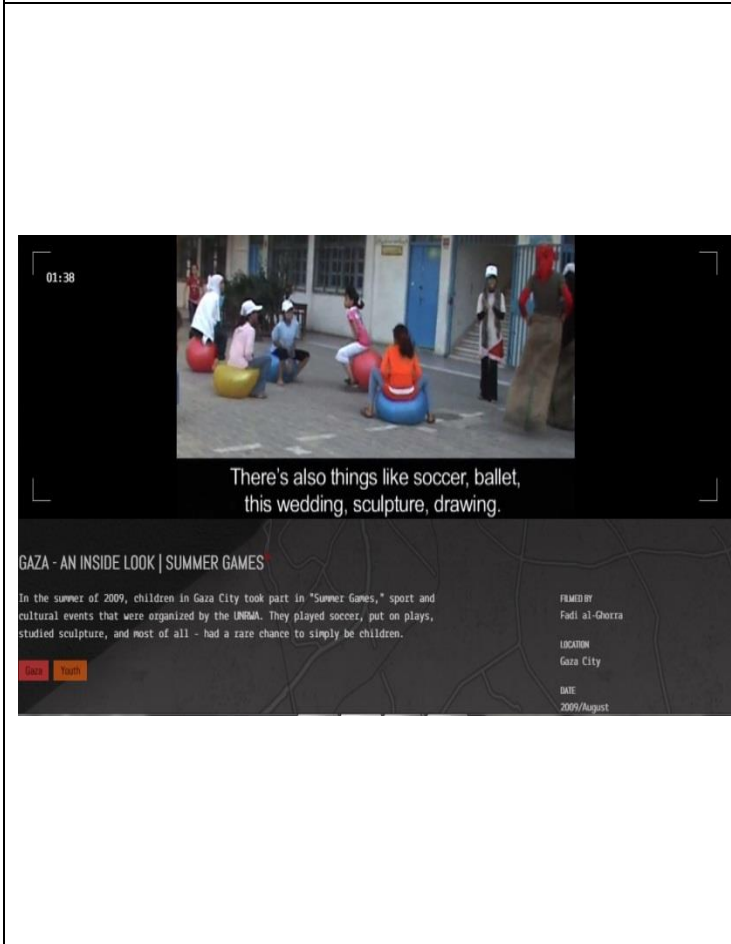
Mirada: La cámara muestra lo que aprecia con sus ojos el niño que graba desde una posición precedente e inferior a la de los niños de la imagen. Los tres tipos de miradas están presentes, la colonial a través de las túnicas de los niños, la occidental al percibir cada detalle de lo que sucede en la casa y la espectacular que hace llegar las imágenes al resto del planeta.



Visualidad: formas cilíndricas en primer plano que hacen destacar la claridad del segundo plano picado y los personajes que aparecen.

Imagen: Sensación de espionaje al grabar tras un rejas. Forma de denunciar la situación en la que un militar israelí coge del brazo y trata de malas maneras a un inocente niño palestino. Debilidad de la población ante las fuerzas del orden israelí.

Mirada: espectador que contempla la escena de la calle desde la lejanía en un nivel superior dentro de una casa o piso. Combinación de las tres miradas mediante la contraposición del militar y el niño, la visión entre las rejas a través de la casa y la grabación de las imágenes desde un lugar oculto.



Visualidad: Plano general descriptivo donde los colores con formas redondeadas destacan en el centro y lado izquierdo mientras que en derecho hay más verticalidad. Luz exterior diurna.

Imagen: Niñas jugando que representan la infancia como debería haber sido. Cuando eran más pequeñas estuvieron en medio del conflicto y no pudieron disfrutar jugando de una infancia feliz. Se les proporciona campamentos de verano para que intenten olvidar sus penas y los años de tristeza que han vivido.

Mirada: La escena se contempla desde la lejanía, donde se abarca una mayor cantidad de elementos y personajes que transmiten información de contexto. Combinación de la mirada colonial mediante los elementos característicos como la vestimenta de las mujeres y la posmoderna-espectacular que capta las imágenes de diversión y evasión de la cruda realidad que han vivido las niñas.

CONCLUSIONES

Tras la investigación realizada para la elaboración del marco teórico y a partir del visionado y análisis de los documentales interactivos *Catacombes* y *Points of View* se exponen a continuación diversas conclusiones.

1. Los dos ejemplos de webdocumentales seleccionados en este trabajo, son una muestra de la gran cantidad de utilidades y fines para los que se puede utilizar este formato multimedia interactivo. *Catacombes* está realizado por un joven que se fue de erasmus a París, descubrió lo que sucedía en las Catacumbas de la ciudad y decidió contarlo al mundo y compartir las experiencias que había vivido. Además se documentó al respecto y añadió valiosos vídeos antiguos, partes de otros documentales, fragmentos de telediarios y mapas para ofrecer un completo contexto del universo paralelo que existe en el subsuelo de París. Mientras que por otro lado, *Points of View*, es un documental rodado de “forma casera”, ya que fue la propia población, sin apenas o ninguna formación en rodaje, la que decidió documentar su día a día, su vida en la zona de conflicto de Gaza gracias a las cámaras que B’Tselem les proporcionó. Cuando ellos comenzaron a grabar no sabían cuál iba a ser el fin de sus vídeos, sino que ellos lo hacían para sentirse seguros, para dejar constancia de lo que realmente sucede en ese territorio para que no sólo se cuente la versión de los medios oficiales que cuentan una realidad incompleta impuesta por el Gobierno Israelí. Por tanto, no es imprescindible contar con un gran equipo técnico de última tecnología para realizar un buen documental interactivo, sino tener una buena idea y saber contarla de forma dinámica.
2. Durante el visionado de ambos documentales, su formato y la forma en la que están expuesto, hace que el usuario sienta curiosidad y continúe explorando. Las Catacumbas han sido un lugar considerado muy misterioso y siniestro, y llama la atención que allí tengan lugar fiestas y reuniones y se produzcan expresiones artísticas. Y por otra parte, la realidad de *Points of view* es tan brutal, que hasta que no vemos imágenes y testimonios como las que aparecen en el webdocumental nos parece casi imposible que puedan suceder esas atrocidades en pleno siglo XXI. Gracias al mapa interactivo podemos situar las zonas de conflicto, conocer ciudades concretas y ampliar nuestra visión con diversas

fuentes de información que difieren de las que habitualmente llegan a las noticias de occidente. La interfaz de usuario hace fácil el manejo por parte del interactor que sin darse cuenta se interesa más por el tema y va adquiriendo más información al respecto. Es como si jugase a la vez que conoce y aprende, una forma de presentar la información alternativa y mucho más dinámica que las noticias al uso o los libros.

3. Una muestra más del auge de los documentales interactivos en España y de la relevancia que están obteniendo son sin duda los estudios profesionales y los festivales que se han creado recientemente enfocados directamente a su desarrollo, creación y difusión. Es el caso de *Docs Barcelona - Documentary School* y su sección interactiva *InterDocsBarcelona* (que cuenta con un curso de posgrado y un Máster en colaboración con la *Facultad de Comunicación y Relaciones Internacionales Blanquerna* de la *Universidad Ramón Llull*), la *Universidad Autónoma de Barcelona* (a través de su *Máster en Teoría y Práctica del documental creativo*), el *Observatorio del Documental Interactivo InterDoc* y el *Festival Documental de Narrativas Digitales Docs.21*.

4. La vinculación de los webdocumentales con las redes sociales es imprescindible para su difusión. No se trata de un tipo de documental que se pueda ver en la televisión o que habitualmente se proyecte en una sala de cine. En los dos ejemplos de este trabajo, se incluyen enlaces a los perfiles de Facebook, Tumblr y Twitter de los webdocumentales donde los directores cuelgan información relativa a su producción. Asimismo, se convierten en una fuente de retroalimentación directa con el público ya que los usuarios pueden comunicarse directamente con realizadores del documental interactivo y expresar sus opiniones, sensaciones, felicitaciones, críticas y experiencias vividas durante el visionado. Queda atrás de este modo la dificultad que existía anteriormente en las películas o grandes documentales para contactar con los autores de los trabajos ya que son ellos mismos quienes ofrecen las herramientas para que esa comunicación pueda producirse. El director de los webdocumentales se muestra más cercano y a la vez más humano.

BIBLIOGRAFÍA

- 404, V. (2014). *Visual 404*. Recuperado el 16 de Diciembre de 2015, de <http://visual404.com/2014/09/17/nuevos-visionados/>
- Abril, G. (2013). *Cultura visual, de la semiótica a la política*. Pozuelo de Alarcón - Madrid: Plaza y Valdés.
- Andreu, M. (s.f.). *Miradas contemporáneas*. Recuperado el 14 de Diciembre de 2015, de <http://miradascontemporaneas.org/>
- Barnouw, E. (1998). *El Documental. Historia y estilo*. Barcelona: Gedisa.
- Borredá, P. (6 de Diciembre de 2011). *Documental interactivo*. Recuperado el 24 de Septiembre de 2015, de <https://documentalinteractivo.wordpress.com/>
- Calatayud, E. (2015). El webdoc como nuevo espacio de participación ciudadana: el caso de 0Responsables (Barret Films 2013-2014). *Dígitos(1)*, 211-221.
- Carrillo, C. (16 de Octubre de 2007). *Tipos de documental*. Recuperado el 24 de Septiembre de 2015, de La modalidad interactiva: <http://castanocarrillo.blogspot.com.es/2007/10/la-modalidad-interactiva.html>
- Català, J. M. (2005). Film-ensayo y vanguardia. En C. Torrero, & J. Cerdán, *Documental y Vanguardia* (págs. 109-160). Fuenlabrada - Madrid: Cátedra.
- Català, J. M. (2011). Reflujos de lo visible. La expansión post-fotográfica del documental. *adComunica. Revista Científica de Estrategias, Tendencias e Innovación en Comunicación*, 43-62.
- Català, J. M. (2012). *El murmullo de las imágenes*. Santander - Cantabria: Shangrila.
- Chung, B. (1 de Septiembre de 2014). *The creators project*. Recuperado el 19 de Enero de 2016, de <http://thecreatorsproject.vice.com/es/blog/el-documental-web-interactivo-points-of-view-capta-el-dia-a-dia-en-gaza>
- DocsBarcelona. (s.f.). *DocsBarcelona Documentary School*. Recuperado el 16 de Diciembre de 2015, de <http://docsbarcelonaschool.com/>
- Gifreu, A. (3 de Junio de 2011). *El documental interactivo. Una propuesta de modelo de análisis*. Recuperado el 19 de Octubre de 2015, de http://www.agifreu.com/web_dmi/articles/El_documental_interactivo_cap-5_Arnau_Gifreu.pdf
- Gifreu, A. (2011). *Hipertext.net*. Recuperado el 16 de Diciembre de 2015, de <http://www.upf.edu/hipertextnet/numero-9/documental-multimedia.html>
- Gifreu, A. (2013). *El documental interactivo como nuevo género audiovisual. Estudio de la aparición del nuevo género, aproximación a su definición y propuesta de taxonomía y de un modelo de análisis a efectos de evaluación, diseño y producción*. Recuperado el 19 de Octubre de 2015, de

http://www.academia.edu/6424020/El_documental_interactivo_como_nuevo_g%C3%A9nero_audiovisual._Estudio_de_la_aparici%C3%B3n_del_nuevo_g%C3%A9nero_aproximaci%C3%B3n_a_su_definici%C3%B3n_y_propuesta_de_taxonom%C3%ADa_de_un_modelo_de_an%C3%A1lisis_a_efectos

Gifreu, A. (5 de Octubre de 2014). *Webdocs. Historias del siglo XXI*. Recuperado el 24 de Noviembre de 2015, de <http://blog.rtve.es/webdocs/2014/10/points-of-view-un-webdocumental-sobre-la-vida-en-gaza.html>

Inmaculada, S., & Díaz, M. (2009). *Doc21. Panorama del reciente cine documental en España*. Girona: Luces de Gálibo.

Inspira, A. (2014). *Docs21*. Recuperado el 14 de Diciembre de 2015, de <http://www.docs21.com/>

InterDOC. (2013). Recuperado el 12 de Noviembre de 2015, de Observatorio del Documental Interactivo: <http://www.inter-doc.org/documental-interactivo/>

Kfir, Z. (2014). *Points of view*. (B'Tselem, Editor, & FFunction) Recuperado el 24 de Noviembre de 2015, de <http://points-of-view.net/en/>

Ledo Andión, M. (2005). Vanguardia y pensamiento documental como arte aplicada. En C. Torreiro, & C. Josetxo, *Documental y vanguardia* (págs. 15-42). Fuenlabrada - Madrid: Cátedra.

Marta Lazo, C. (2012). *Reportaje y documental: de géneros televisivos a cibergéneros*. Santa Cruz de Tenerife: Idea.

Nichols, B. (1997). *La representación de la realidad: cuestiones y conceptos sobre el documental*. Barcelona: Paidós.

Ortega, M. L. (2005). Documental, vanguardia y sociedad. Los límites de la experimentación. En C. Torrero, & J. Cerdán, *Documental y Vanguardia* (págs. 185-217). Fuenlabrada - Madrid: Cátedra.

Planas, J. (Octubre de 2012). *Buscando historias*. Recuperado el 11 de Noviembre de 2015, de <http://buscandohistorias.com/web-documental-social/>

Prat Aparicio, C. (5 de Octubre de 2012). *Blogs&Docs*. Recuperado el 11 de Noviembre de 2015, de SEAT. Las sombras del progreso: <http://www.blogsandocs.com/?p=4126>

Prat, & Clàudia. (12 de Abril de 2011). *Webdocumental: posibilidades de la narración 2.0*. Recuperado el 11 de Noviembre de 2015, de <http://webdocc.net/2013/04/12/webdocumental-posibilidades-de-la-narracion-2-0/>

Ripoll, M. (2012). *Cromosoma Cinco*. Recuperado el 7 de Junio de 2015, de <http://www.rtve.es/cromosomacinco/>

Saez García, J. A., & Vañó Vicedo, R. (2015). *Educación la mirada: documentales para una enseñanza crítica de los derechos humanos*. Valencia: Tirant lo Blanch.

- Salaverría, R. (2005). *Redacción periodística en internet*. Pamplona: Eunsa.
- School, D. (s.f.). *DocsBarcelona*. Recuperado el 16 de Diciembre de 2015, de <http://www.docsbarcelona.com/es/docsbarcelona-documentary-school/diploma-de-especializacion-universitaria-en-documental-interactivo-y-transmedia-docsbarcelona-blanquerna/>
- Serna, V. (2013). *Catacombes*. (Barret Films) Recuperado el 24 de Noviembre de 2015, de <http://www.lescatacombes.com/#Home>
- Silva Echeto, V. (2010). Los fantasmas de Flusser: de magia, comunicación e imagen visual. *Flusser Studies*, 9.
- Silva Echeto, V. (2012). Miradas pos/decoloniales: contraculturas y comunicación visual. En N. G. Fibla, *La cultura en tiempos de desarrollo: violencias, contradicciones y alternativas* (págs. 67-85). Valencia: Quaderns de filología anejos.
- Silva Echeto, V. (2013). Vilèm Flusser: crítica estética e imagen tecno-visual. *Galaxia*(25), 66-77.
- Silva Echeto, V., & Browne Sartori, R. (2014). Rizomas y Redes. En V. Silva Echeto, & R. Browne Sartori, *El campo en disputa* (pág. 132). Santiago de Chile: RIL editores.
- Torrero, C., & Josetxo, C. (2005). *Documental y Vanguardia*. Fuenlabrada: Cátedra.
- Tudela, M. (9 de Junio de 2014). *El periódico. Ocio y cultura*. Recuperado el 19 de Enero de 2016, de <http://www.elperiodico.com/es/noticias/ocio-y-cultura/webdoc-catacombes-muestra-historias-del-subsuelo-paris-3294640>
- UAB. (s.f.). *Máster en teoría y práctica del documental creativo*. Recuperado el 19 de Enero de 2016, de <http://uab-documentalcreativo.es/programa/docuweb/>