

Atravesar la ventana: incursiones del documental interactivo en el mundo presencial

Through the window: Incursions of interactive documentary in the retail world



Jacobo Sucari

Profesor de Procesos documentales y vídeo en el Departamento de Diseño e imagen de la Facultad de Bellas Artes, Universidad de Barcelona. Doctor en Bellas Artes por la Universidad de Barcelona. Es investigador en el grupo de investigación Hermes de la Universidad Autónoma de Barcelona. Su docencia e investigación están relacionadas con el estudio y la práctica de procesos documentales audiovisuales y el documental expandido de carácter expositivo.

jacobosucari@ub.edu

RECIBIDO: NOVIEMBRE 2014

ACEPTADO: ENERO 2015

Resumen

El documental contemporáneo amplifica los modos de representación, activismo y performatividad a través de nuevas estrategias colaborativas en formatos interactivos y dispositivos transmedia.

Este acercamiento a las características y tendencias actuales del Webdoc (o documental interactivo) no quiere situar su foco en las propuestas al usuario como modelo y eje de desarrollo del relato interactivo, sino en las originales maneras en que el proceso de construcción del documental para Internet y las nuevas plataformas son capaces de resituar al conjunto de actores (autor-protagonista-usuario) que organizan la construcción de las nuevas narrativas documentales.

Palabras clave

Documental, Documental expandido, Documental interactivo, Webdoc, Nuevas narrativas.

Abstract

The contemporary documentary broadens the modes of representation, performance and activism through new collaborative strategies in interactive devices and transmedia formats.

This approach to the characteristics and trends of the Webdoc (or interactive documentary) does not wish to place the focus on the user as the modelling development hub of the interactive story, but rather on the original ways of building online documentaries and new platforms in order to relocate the set of actors that participate in these narrative (Author-Protagonist-User) to organize the construction of the new narrative documentaries.

Key words

Documentary, Expanded Documentary, Interactive Documentary, Webdoc, New narratives.

1. UNA TRÍADA CONSTRUCTIVISTA: AUTOR – PROTAGONISTA - USUARIO.

La expansión de la representación documental asume nuevas características en la medida que es capaz de articular nuevas estrategias narrativas y canales de distribución que incorporan tecnologías multiplataforma y en red.

Por un lado se pueden observar estas nuevas tendencias del documental en su despliegamiento en el espacio expositivo: un espacio presencial recorrido en forma temporal por el visitante/ observador/ usuario de la exposición, y que a través de su emplazamiento en el espacio activa una narrativa temática unitaria en forma de documental expandido.

El documental interactivo en Internet o Webdoc, asume otro tipo de características ya que el espacio virtual de proyección configura un recorrido, o navegación, por la interfase del proyecto.

A diferencia del espacio presencial del documental expandido³² donde el observador se traslada físicamente, el Webdoc diseña unas interfases específicas a partir de las que propone una serie de opciones múltiples en forma de árbol, que son propias de la herramienta informática y en la navegación interactiva. En este sentido, hablamos de un documental interactivo o de nuevas narrativas documentales, de nuevas maneras de narrar y de situar al espectador/usuario en estas tramas.

A diferencia de otros acercamientos teóricos al Webdoc, este artículo no quiere situar su punto de mira en el carácter interactivo de la continuidad narrativa, es decir, las propuestas de participación al usuario como modelo y eje del relato; sino en las originales y particulares maneras en que el proceso de construcción del documental para Internet es capaz de resituar a todo el conjunto de actores que promueven y hacen posible una nueva manera de relatar.

Considerando este conjunto de actores como una tríada de elementos base de la construcción audiovisual documental, tenemos en esta tríada: un equipo de producción (autor), los protagonistas y los usuarios.

Intentaremos en este artículo dilucidar de qué manera los nuevos dispositivos técnicos afectan a las relaciones entre estos actores de la construcción audiovisual documental, y en este sentido esbozaremos una tesis sobre la transformación de los procesos de simbolización de la representación mediática convencional hacia una narrativa que potencia la acción performática de los protagonistas de la historia.

Este modo de activismo audiovisual es generador en el sentido que potencia la acción extra-diegética de los protagonistas, es decir, en que induce a la acción de los protagonistas más allá del relato audiovisual provocando una trama fuera y dentro del audiovisual. Esta nueva trama, este relato que perfora el campo de lo virtual y lo presencial surge como consecuencia de una revisión de los postulados del documental clásico en su encuentro con formatos en red como Internet y demás multiplataformas de comunicación.

³² La representación documental contemporánea amplía el cuadro bidimensional de la TV o el cine desplegándose en una sala expositiva. Este documental expandido en el espacio expositivo propone nuevas fórmulas y maneras de representación que podemos englobar en un ámbito post-media, es decir, un modelo donde se aúnan el cine, el video, la fotografía, la informática, la instalación.

Situamos el punto de mira en este artículo, en las nuevas relaciones y procesos simbólicos de empoderamiento y representación que se establecen entre los actores básicos del proceso de construcción documental. Remarcando no solo el carácter interactivo propio de la técnica del dispositivo (informática + internet), que ha generado un marco de obsesión (y perversión) sobre un usuario potencialmente activo (o interactivo); sino haciendo hincapié en las nuevas opciones y marcos que surgen en estos originales modelos documentales: comenzando por las nuevas variables que debe asumir el equipo de producción (autor), y de manera especial las posibilidades que se abren para los protagonistas del documental y un usuario de nuevo cuño.

Esta figura del protagonista, históricamente el sujeto/objeto de la narración parecería haber quedado relegado frente a los otros dos elementos de la tríada constructiva. El análisis del documental en general ha puesto el foco en las opciones que remarcan el carácter poético, ensayístico o descriptivo del equipo de producción (el autor), o de las modalidades técnicas de acción propuestas al usuario que potencian nuevas narrativas a través del paradigma de la elección múltiple (multiple choice), dejando de lado de manera hartamente curiosa al propio sujeto del documental, su protagonista, que es a la vez el objeto de ser del documental.

Suponemos que esta falta de interés por la función del protagonista documental tiene su causa en la extrapolación de una teoría literaria basada en la escritura que no necesita (ni puede) considerar al protagonista conductor de la trama.³³

2. LA TECNOLOGÍA COMO ESTRATEGIA DE ACERCAMIENTO Y COMPRENSIÓN: FASES O PARADIGMAS EN LA CONSTRUCCIÓN NARRATIVA DOCUMENTAL

Los procesos de representación mediados por la tecnología adoptan distintas fases de actuación, distintos criterios y formas de acercamiento a los hechos y procesos que describen de manera simbólica.

³³ La ruptura del estatus ficcional del narrador a partir de la inclusión en primera persona del nombre del autor y su vivencia en el relato (a la manera de W. G. Sebald o de Paul Auster) puede entenderse como un acercamiento de esta voz narrativa ficcional al género documental, quebrando así la línea divisoria entre ficción/documental.

Estas distintas estrategias de acercamiento, de formas de trabajo, no evolucionan en forma lineal en el tiempo, sino que sus modos co- existen en diversas dimensiones y tiempos y se re-alimentan unas a otras.

De manera que los modelos que se utilizan en algunas de estas fases se mantienen operativos durante mucho tiempo y constituyen una episteme hegemónica, una especial manera de mirar, de sugerir y articular el mundo en el que vivimos, propiciando así la constitución y asentamiento de un determinado principio de realidad.

Es este el gran Poder que subyace en los medios de comunicación y al que apela todo autor en su acercamiento y construcción de lo real mediático. Sostener estos modelos y estrategias de construcción de lo real en su aspecto más convencional forma parte del establishment al uso, y constituye la función y el síntoma de los medios de comunicación dominantes.

Cambiar, pervertir y cuestionar estas maneras de construcción de lo real implican una voluntad de dinamitar las bases en que se fijan las construcciones de lo real de manera de hacer posible variaciones en nuestra manera de percibir las formas del mundo, las relaciones de producción de mercancías y mensajes.

Nos interesa señalar tres momentos o fases diferenciadas de trabajo en los procesos de construcción de lo real en la tradición del documental cinematográfico, de manera de elaborar unas categorías que ejemplifiquen y permitan situar esta hipótesis en un contexto histórico.

2.1. LA MIRADA EXTERIOR

En una primera fase, el aparato técnico de reproducción mecánica foto-cine tiene como fundamento dar visibilidad a los protagonistas.

No se trata solo de situar el valor del retrato en la génesis del aparato fotográfico, sino de remarcar la fascinación por el cuerpo humano y la propio-percepción como un nuevo saber del acto de mirar a través de la máquina.

La rápida actuación de los hermanos Lumiere en 1895 durante la exposición de su invento ante un público especializado, permitió proyectar en la sala las imágenes que se habían tomado pocos momentos antes. Los espectadores del evento pudieron contemplarse a si mismos accediendo al evento.

EL público de esta manera no solo accedió en ese momento a una nueva percepción del movimiento a partir de la inclusión del tiempo (casi a tiempo real), sino que también, al ser objeto de la mirada de la cámara, se constituyeron en sujetos/protagonistas de la historia.

Una propia percepción, una pertenencia conjunta que en la dimensión de lo social fue señalada años más tarde por Benjamin (Benjamin, 1936) como el contrapunto entre el ojo de la cámara y el derecho de la masa a obtener el punto de vista de su adherencia cuantitativa, de su pertenencia al grupo. Los desfiles de masa del nazismo fueron concebidos y planificados como una coreografía para la cámara. El nuevo dispositivo creó en ese momento y para siempre una figura humana ad-oc, una forma específica de posar del hombre masificado.

El protagonista de la historia vive así la fascinación de su propia presencia en el medio y en el mundo, y es esta presencia la que le da un reconocimiento, esta referencia fantasmática es la que le otorga una categoría propia.

La conciencia de clase, de nación, de pueblo se expresa desde entonces en su visibilidad mediática. La acción es transformación de la materia a la vez que de las relaciones sociales y de producción, pero necesita a su vez de su expansión y desplegamiento simbólico en la visibilidad mediática.

En estos primeros años del invento audiovisual el cineasta nobel y el fotógrafo sitúan su cámara frente aquello que aún no ha conseguido visibilidad ni una iconografía propia: En primer lugar los paisajes lejanos, aquellos espacios que se conocían de palabra pero no en imagen: Niágara, Jerusalém, Buckingham Palace. Cuando lo lejano se va haciendo cotidiano la visibilización entronca con el sujeto y la clase social: los obreros saliendo de la fábrica de los hermanos Lumiere; las imágenes de la pobreza y explotación durante la crisis del 29 en las fotografías de Walker Evans; un perfil épico del proletariado con Grierson en la Gran Bretaña socialdemócrata de los años que preludian la segunda guerra europea del siglo XX.

En todos los ejemplos que se pueden cuantificar sobre esta nueva forma de representación de lo social, de visibilización de sectores de la población hasta entonces marginados y carentes de una iconografía propia, el profesional de los nuevos medios surge como un observador comprometido que da cuenta de este nuevo sujeto/objeto de la representación. Aquello que otorga en estos años un sentido especial a los medios de comunicación y que consiste en

desvelar la realidad oculta. El cuarto poder del periodismo levanta las alfombras del Poder para mostrar lo que esconde.

Nadie había pensado hasta entonces que el sujeto de las clases sociales marginadas, sucias, feas, desprolijas, fuesen un buen material susceptible de representación visual para el dispositivo cinematográfico. El nuevo profesional se convierte por opción en un autor que apunta su cámara y guía la dirección de la mirada del espectador: *miren, esto es lo que hay en los márgenes de la sociedad*. Construyendo así un estilo de representación que devendrá en la confección de un sujeto de nueva épica.

La incorporación del conflicto social en la trama ficcional completa el panorama de la entrada en la Historia de este nuevo sujeto social. La enorme riqueza visual de la literatura de Zola asumirá una estética propia en la ficción cinematográfica que incorpora el estilo del realismo como canal propio. El Realismo como nodo de la novela literaria del XIX se integra en los medios visuales como ficción, como documento y como documental de este nuevo protagonista y su entorno.

En esta primera fase de construcción de las formas visuales de las nuevas tecnologías de la reproducción mecánica encontramos ya una clara distinción entre el documental y la ficción: el protagonista de la ficción (el actor profesional) que acepta el dispositivo audiovisual como lastre a sufrir, como mediación necesaria de su capacidad de representación actoral. La compleja maquinaria propia del cine, su modo de construcción segmentado, interrumpe y dificulta el flujo del actor.

Muy diferente es la aceptación, en el documental, del interés de los protagonistas por el propio dispositivo audiovisual. Su limitación gestual y su carencia actoral parecen favorecer la capacidad expresiva del medio.

El protagonista real, el no actor, el sujeto que performatiza su propia vida para la cámara, conforma la realidad conjuntamente con el dispositivo, se brinda a la cámara para crear un paisaje conjunto. Ya el grupo de Dziga Vertov en la URSS expresa en sus trabajos esta simbiosis de sujeto y cámara, de protagonista y tecnología visual.

En *Nanuk el esquimal*, Flaherty (1922) pretende mostrar los valores de una cultura ancestral, solidaria y en armonía con el entorno. Si bien esa armonía ya estaba en crisis cuando Flaherty se acerca al entorno de las tribus Inuit en

el norte de Canadá, es capaz de convencer a Nanuk, el personaje central de la historia, para que represente formas y gestos que ya se habían perdido.

Es conocida la secuencia de la caza de una Orca por el grupo de esquimales en la playa como una tradición de pesca ya inexistente en el momento de la filmación. Flaherty desea realzar en su película el conflicto entre hombre y naturaleza mediante tecnologías arcaicas que ya no se usaban en ese momento. Aquellos buenos salvajes ya pescaban con armas de fuego y habían abandonado el arpón. Sin embargo representan para Flaherty la pesca arcaica.

Esta estrategia de acercamiento a las formas y vivencias del protagonista (Nanuk y a través de él el pueblo Inuit) configuran mas bien el modelo mental que el autor quiere vehicular. No se interesa tanto por lo que hay, por lo que se descubre a través del trabajo de campo, es decir el documento, sino por lo que se quiere comunicar, la trama documental.

La construcción artificial del buen salvaje será una marca de estilo en las películas sobre pueblos lejanos realizadas por Flaherty. Este estilo, cercano y heredero del colonialismo imperante donde prima la voluntad interpretativa del autor será el que se potencie en la industria audiovisual. El observador, el público que consume las películas realizadas por el autor (equipo de producción) se erige en pilar de una estrategia de consumo y construcción ideológica. El protagonista quedará relegado a los intereses prioritarios de la producción y del público.

Sin embargo, continuando con Nanuk como paradigma de una forma de construcción documental, podemos percibir en el maravilloso film de Flaherty, que Nanuk, su protagonista, se presta gustoso a jugar con la cámara. La veracidad del film reside en la capacidad de Nanuk y su familia de aceptar el juego de la puesta en situación dirigida por Flaherty. Sus ropas, su entorno y paisaje habitan en sus gestos y formas de vivencia cotidiana, hay a pesar de todo, verdad implícita en el protagonista. Presenciamos y admiramos como espectadores ese encuentro de los gestos y miradas de Nanuk con la cámara, asistimos a una simbolización válida de lo real, y eso se produce gracias a su protagonista.

Desde este punto de vista, se podría diferenciar ficción y no ficción por el papel y gesto de los actores protagonistas frente a la cámara.

El interés por el dispositivo técnico que demuestran los protagonistas en la no-ficción, crea una especial relación que se trasluce en el proceso de

creación de la imagen, en la aceptación del ámbito de la representación, en su deseo de participar de la construcción narrativa en connivencia con el dispositivo técnico. En el documental el protagonista es parte constituyente de la narrativa.

En esta primera fase de gestación documental podemos situar estas estrategias de construcción narrativa como las hegemónicas en el documental cinematográfico, y son aún hoy día, estrategias de trabajo que aún perduran. El espectador más inocente aún concibe esta estrategia de construcción como un juego válido: National Geographic y Discovery, entre otros difusores de modelos televisivos convencionales aún proponen este dislate operativo.¹

2.2. LA ESTRATEGIA COLABORATIVA

En los años 50, la incorporación de una metodología etnográfica crítica permitió el surgimiento de nuevas estrategias de construcción en el documental. Asistimos así a un nuevo paradigma, una segunda fase constructiva en que el autor elabora, ahora en connivencia con los protagonistas, un imaginario que recrea una nueva forma del relato. Esta estrategia colaborativa en que el film incluye su propio proceso de construcción y de creación de verdad sitúa a los protagonistas en un nivel de creación próxima al equipo de producción (autor).

Tal fue la influencia de la antropología moderna en el audiovisual a partir del trabajo de Jean Rouch. Con Rouch el documental pierde la inocencia de la relación objetiva-subjetiva del autor para con el protagonista y el ámbito de la representación. La antropología visual introduce al autor en la esfera del mundo representado de manera que no hay sujeto observado y un observador externo, sino un intercambio de roles y posturas, y a través de esta estrategia una forma de intercambios de discurso que deviene relato documental.

En films como Jaguar (Rouch, 1954-1967), o Moi un noir (Rouch, 1958) Rouch desarrolla aquello que denominó con las categorías de etno-ficción o cine-trance. Una estrategia de construcción conjunta con los protagonistas, donde estos no son objeto de su identidad, sino que esta se forja a partir del propio relato imaginario, creando así un juego de espejos, de refracciones que enriquecen el mismo concepto de identidad, y que a la vez permite la participación directa del protagonista en la construcción de su visibilidad.

Este nuevo paradigma de comprensión sobre los esquemas de la representación permitió el desarrollo de nuevas modalidades y estrategias operativas en el documental donde el juego objetivo/subjetivo del autor con los protagonistas daría frutos cuantiosos y variados.

No es nuestra intención hacer un análisis o relato histórico pormenorizado sobre la eclosión de esta nueva fase que utiliza el paradigma de la inclusión del observador en el mundo observado. Si, señalar someramente que fue ésta la marca que propició una utilización del Vídeo comunitario como nueva herramienta de producción documental.

Los movimientos del documental independiente, del video documental y del video arte opuestos a la gramática convencional de la TV y el cine, incorporaron nuevo lineamientos y estrategias de trabajo en la producción documental en torno a las formas colaborativas.

El Video comunitario adoptó este nombre como consecuencia de una conciencia explícita de estos grupos que se constituyen en el mundo del video independiente para acercar el audiovisual a la ciudadanía. Las formas de este acercamiento no solo revestían un carácter de nuevas narrativas a través de la construcción colectiva del relato audiovisual, sino que el abaratamiento de precios y accesibilidad a la tecnología permitió acercar a diferentes comunidades a los procesos de producción, creando una frontera híbrida entre el saber hacer del Equipo de Producción, y el saber estar de los protagonistas.

Esta fórmula se complementaba con el perfil de un nuevo espectador, ya que los videos documentales producidos en esta fórmula colaborativa estaban dirigidos a la propia comunidad de origen, de manera que el propio producto audiovisual no acababa con la producción del Video documental, sino que las proyecciones conjuntas y la realización de debates permitían continuar con el discurso de manera extra-fílmica. Las fórmulas de distribución por cable de entonces, también permitían la creación de un Público que seleccionaba y elegía los modelos de construcción audiovisual que prefería, construyendo así opciones diferentes del discurso tradicional de los medios de comunicación hegemónicos.ⁱⁱ

2.3. EL DOCUMENTAL EN INTERNET

Veamos ahora las características de una tercera fase, que surge a partir de las narrativas interactivas y transmedia, cuando nuevos roles de autor, protagonista y usuario promueven variaciones en las formas narrativas convencionales.

Lo que denominamos hoy en día como nuevas narrativas para plataformas interactivas, sitúa al usuario como nodo fundamental de las variaciones técnicas y constructivas que se producen. Es decir, que el programa se articula de manera tal que el usuario participe en la construcción narrativa a partir de las selecciones que va realizando sobre el flujo de la información. Este elemento constructivo en el documental transmedia que gira en torno al usuario suele introducirse como el cambio de paradigma fundamental en el funcionamiento del Webdoc.

Veamos someramente el conjunto de elementos que son propios del Webdoc y que marcan la diferencia con anteriores formas documentales. Esto nos puede ayudar a situar al documental interactivo como una forma heredada de pasadas estrategias documentales lineales (ahora mediante nuevas tecnologías informáticas), o establecer si por el contrario se trata de un salto hacia formas narrativas que permiten desarrollar estrategias originales que generen una nueva concepción de documental.

En el Webdoc dejamos la sala de cine, la caja negra, o el cubo blanco de la sala expositiva. Se trata de crear ahora una forma de narrativas documentales para un usuario sentado o de pie (lo aconsejo) delante de una pantalla personal con acceso a las multiplataformas en que se disgrega la información contemporánea. Ya en este punto de partida, espacio, contexto, focalización, accesibilidad y mercado sufren una variación total respecto a formas precedentes.

Frente a la forma cerrada del documental establecido por el montaje cinematográfico y por las construcciones lineales basadas en la continuidad dramática; el Webdoc permite una forma abierta con entradas y salidas en distintos momentos de la narrativa y con accesos voluntarios o aleatorios operados por el usuario a distintos segmentos de la información. Se potencia el trabajo por capas de sentido, de manera de crear distintos niveles de acercamiento a la trama narrativa.

En este sentido la intervención del Equipo de Producción conlleva una menor guía del espectador hacia ciertas conclusiones y proposiciones concebidas de antemano. Es decir, que esta mayor capacidad de selección de los caminos narrativos y de capas de comprensión, permite al usuario una mejor visualización del conjunto temático y disminuye las conclusiones argumentadas a priori. La guía que suele condicionar las líneas de sentido semánticas y asociativas no es ya el montaje audiovisual realizado por el autor, sino la navegación escogida por el usuario. Esta forma abierta sugiere unas posibilidades de mayor decisión, menor intervención y manipulación en los mensajes audiovisuales.

Digamos que de las relaciones de reflexión y empatía bajo los que funciona la comunicación autor-espectador en el documental lineal, pasamos a un marco donde el grado de participación del usuario en la continuidad documental depende de su curiosidad por los hechos y las maneras en que se aproxima a estos a partir de la navegación. Si lo hace a través del conjunto de datos dispuestos en forma de textos, foto fija y material de archivo, acercándose así en mayor medida a los documentos que forman parte de la investigación, o si prefiere las diversas líneas dramatizadas del documental que también forman parte de las posibilidades de construcción del webdoc.

Este aumento de la cantidad de datos a disposición del usuario, sugiere muchas veces un Equipo de Producción más inclinado al tratamiento de la información periodística que al punto de vista autoral. El equipo de producción incluye en su programación no solo los datos que generaron (o degeneraron en) una trama discursiva, sino una gran cantidad de datos acumulada en el proceso de investigación. Sumada a esta cantidad elocuente de información, la gestión de foros de opinión de otros usuarios junto a links de interés de acceso directo permite una posibilidad de tratamiento de la información en un abanico amplio y de gran velocidad de respuesta.

La gestión y diseño en cada proyecto de nuevas interfases permiten la inclusión de mapas, cartografías, textos en pantalla y animaciones de manera que la propia información plástica suscriba un estilo formal elocuente, es decir que desarrolle una poética estética particular. En este sentido la forma constituye una seña de identidad y guía de los contenidos como base de un punto de vista con desarrollos más amplios (zoom out) o más próximo al conflicto (zoom in).

La articulación de las diferentes interfases junto con la superposición de elementos Audio-Vídeo, gráficos, textos, links y una acción coordinada de diferentes usuarios en la navegación por el programa documental supone un acercamiento coral de herramientas abiertas a nuevos modos de tratamiento hasta ahora no avistados en las narrativas documentales convencionales.

Este recuento de elementos que confieren una personalidad propia al documental interactivo en Internet son los que más se suelen resaltar de cara al análisis de una producción que está en sus comienzos pero que genera grandes expectativas tanto desde el punto de vista de las nuevas narrativas susceptibles de ser desarrolladas por los autores, como por la apertura de nuevos canales para el mercado audiovisual.

Vemos sin embargo en estas cualidades remarcadas por analistas y teóricos del nuevo medio una focalización en las formas de desarrollo vinculadas a los roles del Equipo de Producción y de los usuarios.

Sin embargo, consideramos que se hace necesario incorporar en este análisis del nuevo medio los cambios susceptibles de producirse en la figura del protagonista y la influencia en el conjunto que esta nueva participación trae aparejada.

3. DEL DESEO DE DESVELAR AL ACTIVAR: HACER DOCUMENTALES CON LA GENTE Y NO SOBRE LA GENTE

Enfocaremos por tanto nuestro análisis sobre el intercambio imaginario y experiencial entre autor, protagonista y usuario, en una de las figuras de esta tríada que menos reflexión teórica ha generado: los protagonistas del relato. Ampliaremos así la casi exclusiva atención dispuesta a analizar el grado de interactividad propuesto al usuario, y los modos de construcción aplicados al autor.

De estos tres pivots de la construcción del relato documental, focalizamos nuestra atención en la relación autor-protagonista ya no como creación simbólico-imaginaria, tal como se plasmó en el trabajo de Jean Rouch, sino en las acciones desarrolladas para transformar el campo simbólico del relato mediante la intervención/acción sobre el espacio. De esta manera la nueva relación autor- protagonista en los trabajos que a ello apuntan, producen un cambio de relaciones en dos sentidos: sobre las formas y niveles del imaginario

representado, y en la transformación de la realidad empírica de los propios actores del relato, los protagonistas.

Estas variaciones se desprenden de las disposiciones técnico-narrativas de los nuevos formatos interactivos que antes hemos apuntado, junto con la variación de los roles de la tríada de actantes, por lo que no debe entenderse como un nuevo paradigma producido exclusivamente por los cambios en la técnica.

En este sentido, asistimos desde hace más de dos décadas, impulsado por corrientes de vanguardia del arte contemporáneo, a propuestas donde el relato documental abandona cierta poética plástica y ensayística propia de la mejor tradición del cine, y se engarza y aplica un lenguaje periodístico televisivo, no siempre narrativo, donde la información y cierta objetividad distante es la marca de estilo.

De esta manera *los datos*, la información seleccionada pero no enteramente procesada, se convierte en el motor de la historia, *data* de acceso transparente y directo para el usuario, con un lenguaje seco y distante por parte del autor, que se quiere así más objetivo y por lo tanto, paradójicamente, plagado de intervencionismo ideológico.

Este tipo de corriente ha tenido mucho peso ideológico y formal en la sala blanca de exposiciones, en museos y el circuito del mundo del Arte en general donde el documental entró con fuerza como parte de un activismo (arte+activismo político) o arte social, donde los medios audiovisuales adquirieron especial importancia y mucho peso como herramienta expresiva en el contexto expositivo del arte contemporáneo.

Esta contradicción aparente de una forma que se esconde queriéndose objetiva, junto al relegamiento de los elementos vinculados al punto de vista del autor y el uso del montaje como herramienta conductista propia del documental de tradición cinematográfica, fueron en los últimos años atravesando las finas contornos que separaban el mundo del arte del cine y la tv, y han ido encontrando en el Webdoc una resolución expresiva interesante.

Esta influencia del circuito del arte sobre la propia narrativa documental tiene además claros referentes en los movimientos de vanguardia que definieron el marco técnico-artístico de lo contemporáneo desde mitad del siglo pasado.

Los movimientos artísticos vinculados al arte conceptual y al arte procesual que surgieron en occidente como alternativas al mercado del Arte y de la industria

cultural, marcaron la génesis de varios de las ideas, propuestas y términos con los cuales hoy construimos Documental Interactivo.

EL concepto básico de interactividad es un concepto aplicado por los artistas Fluxus para romper con la separación entre artista y espectador, para quebrar la institucionalización del arte que delimita un espacio museístico deslocalizado, fuera del espacio de intercambio cotidiano donde el espectador es un consumidor pasivo de cultura.

Romper el marco del cuadro, expandir la obra en el tiempo y en el espacio, interconectar vida y arte incorporando al espectador, ahora usuario, a un juego de intercambios donde ya no hay obra matérica, sino comunicación, son parte del eje del discurso contestatario del arte del siglo XX.

La adopción y absorción de estos postulados por el mercado de consumo cultural y la industria a través de la incorporación permanente de nuevos gadgets, de nuevos dispositivos técnicos (desde los robots mecánicos de los años 50, a la imagen deslocalizada de la dimensión digital) mediante el desarrollo de tecnologías que hacen posible vivir en una dimensión de lo interactivo y en perpetua conectividad, crea un nuevo mundo de relaciones donde los valores de intercambio y conectividad tecnológica, antes reivindicados como de ruptura y de nueva creatividad, han pasado a ser la base de la industria de la cultura y son las que regulan las relaciones de producción.

Es decir que efectivamente el marco del cuadro se ha roto. La imagen se ha deslocalizado y se ha hecho transportable. Al mismo tiempo, la producción mediática de los especialistas (el autor) se va deteriorando. Los campos de juego de cada uno de los roles convencionales en el arte y en los medios de comunicación se va haciendo cada vez más tenue e híbrida: el mercado prescinde de fotógrafos, periodistas, realizadores: la imagen paradigmática del protagonista de nuestra época es la *selfi*, el auto-retrato con la propia cámara.

En esta transformación, los protagonistas del documental pasan de ser sujetos narrados que representan su propia historia (docudrama), a ser sujetos de la acción (e-moción).

Posiblemente sean estos cambios en la técnica y en las formas lo que lleva a muchos autores a asumir el papel de *dinamizadores*, más que de *cinematographers*, que construyen ahora el propio relato y la puesta en escena junto con los protagonistas, que distribuyen su material sin editar y a través de

interfases que hacen posible distintas tramas de acceso aleatorio. EL saber hacer del autor no es ya tanto el diseño de la puesta en escena en la grabación del material audiovisual, sino la articulación de grupos, una especie de trabajador social con criterio estético y una propuesta ética. EL director de cine pasa así de ser realizador a activista.ⁱⁱⁱ

3.1. COMPARATIVA DE "HIGHRISE: ONE MILLIONTH TOWER" CON "PUBLIC HOUSING": ENTENDER A LA GENTE O ACTUAR CON ELLA

Los documentales interactivos de la realizadora canadiense Katerina Cizek son sintomáticos en este sentido y manifiestan una tendencia que nos interesa reseñar ya que sitúa a los protagonistas en el centro del proceso de construcción de sus trabajos.

Sus documentales tienen como planteamiento básico y radical el generar procesos de re-articulación social a partir del imaginario audiovisual. Más que una persona formada por la tradición cinematográfica, Katerina Cizek introduce en el audiovisual metodologías vinculadas a la antropología visual en la época de la imagen digital. En este sentido su carácter extra-cinematográfico es similar al de Rouch y al de mucha gente que ha trabajado el documental como una herramienta de ensayo, de militancia, de investigación y análisis.

Ya en su primer trabajo documental para televisión, *Seen is believing, handycams, human rights and news* (2002), en co-dirección con Peter Wintonick (él sí, de clara formación cinematográfica); Katerina Cizek propone los elementos base que irá desarrollando luego en trabajos interactivos para la red.

En *Seen is Beliving* construye una especie de ensayo a partir de una voz en off personal y de carácter subjetivo que ve, analiza y juzga. A la vez articula una trama global a partir de una configuración colaborativa: provee de cámaras digitales domésticas a comunidades de distintas partes del mundo que sufren acoso por parte de grupos de poder: ejércitos, policías, mafia local o global.

El documental muestra la utilización de cámaras digitales por parte de los protagonistas como herramienta de defensa y difusión de su estado de violencia y situación de peligro personal y comunitario. A la vez, la trama documental muestra el trabajo de la organización *Witness* (testigos) que dota

de cámaras digitales y cursos audiovisuales para su manejo a los Protagonistas de estas comunidades.

La información extra diegética se complementa con unas páginas web donde el relato documental adquiere continuidad fuera del propio audiovisual. El observador puede actualizar la situación de estos grupos mediante la visita a diferentes links en Internet y ponerse además en contacto con ellos.

Sin lugar a duda, estas estrategias de trabajo junto a los protagonistas como verdadero eje de la construcción documental, a la vez que la propuesta de abrir el relato audiovisual a espacios virtuales de la red mediante texto y fotos, fueron un claro comienzo estilístico y estratégico para sus próximos desarrollos interactivos.

Su trabajo de investigación en el ámbito de la sanidad y la concreción de un documental multiplataforma (*Filmmaker in Residence at St Michael's Hospital*, 2008), sobre el funcionamiento de una comunidad sanitaria (médicos, pacientes, gestores, administración), se tradujo en un audiovisual para Internet que se plantea desde un punto de vista autoral muy marcado donde se remarca la importancia de la sanidad pública en Canadá, y la necesidad de articular entre todos sus protagonistas los problemas existentes y la búsqueda de soluciones. Este trabajo se articula a través de un diseño de interfase más bien simple que permite el acceso a los diferentes actores que configuran el complejo tema de la sanidad. El documental interactivo desarrolla en este caso una nueva manera de comprometerse y comprometer a los protagonistas en el tema.

El enfoque global que Katerina Cizek viene otorgando a su trabajo se amplifica en *Out My Window* (K.Cizek 2011). En este tercer trabajo, investiga qué significa vivir en una ciudad en el siglo XXI. Para ello encuesta y trabaja con gentes que habitan en monoblocks de viviendas en los suburbios de las grandes ciudades. La idea básica es que la construcción vertical ha sido una de las grandes propuestas de la arquitectura moderna. No reside ahí el fracaso y el malvivir en los suburbios, sino que es el estado de abandono de estos espacios consecuencia de la desidia de las instituciones locales y el grado de desafección de sus propios habitantes.

El acercamiento a este complejo tema será desarrollado en diferentes fases y capítulos, de manera que el propio documental sigue la trama de sus necesidades narrativas y de la propia investigación de campo. El carácter

procesual es otra de las formas propias que incorpora el Webdoc permitiendo al autor y protagonistas una acción simultánea entre discurso y acción.

Out My Window elabora un discurso a manera de ensayo sobre el nacimiento y evolución de la ciudad originaria, hasta llegar hoy día, 2500 años después a la *ciudad vertical*, paradigma del urbanismo contemporáneo en las grandes ciudades.

A partir del encuentro con diversos habitantes de estas ciudades dormitorio el equipo de producción genera en sus moradores el desarrollo de un nuevo imaginario representacional, imaginario que se realiza activándose en el empoderamiento de su propio espacio.

Así nace un nuevo capítulo, *HIGHRISE: One Millionth Tower* (K. Cizek 2012). En este proyecto que amplía la anterior propuesta de *Out My Window*, donde las estrategias de reflexión y disposición imaginaria sobre el propio espacio de habitabilidad generan un relato de conciencia de la representación y del carácter simbólico del espacio, se pasa a una nueva dimensión del hacer e interactuar.

El nuevo capítulo de *HIGHRISE: One Millionth Tower* promueve el encuentro entre vecinos, arquitectos, diseñadores, programadores y asistentes sociales. Se desarrolla en este encuentro una imagen virtual, fantasmática y retórica de una nueva representación utópica del espacio. Apoderarse del entorno a través del imaginario: ¿cómo debería ser nuestro entorno? ¿Cómo te gustaría que sea?

La construcción virtual de esos espacios, conjuntamente por vecinos y técnicos del equipo de trabajo, hace posible la apertura a una nueva dimensión: lo virtual puede también adquirir carácter presencial. La activación empírica de los proyectos propuestos permite el empoderamiento afectivo y efectivo sobre el espacio propio y la conciencia de crear comunidades con intereses comunes que permitan desarrollar las situaciones adecuadas tanto sociales como políticas para que estos proyectos se realicen.

EL tratamiento dado por K. Cizek a este último trabajo nos permite una comparativa entre el célebre documental realizado por Frederick Wiseman en *PUBLIC HOUSING* (F. Wiseman 1997), donde a partir de la observación meticulosa, prudente y cotidiana de un complejo habitacional de monoblocks en un suburbio de Chicago vemos como actúa el marco institucional alrededor de la pobreza y la marginalidad.

La distancia entre desvelar y activar aquí es clave. Mientras *PUBLIC HOUSING* quiere dar a conocer el entramado de la Institución vinculada al sostén social de lo marginal, desvelar la situación que se vive en este complejo de viviendas, y los conflictivos vínculos que enfrentan a vecinos entre sí y a la vez con los trabajadores sociales; *HIGHRISE: One Millionth Tower* propone concienciar, activar y organizar a sus protagonistas.

Si la forma observacional con la que Wiseman organiza su film nos permite sentir que somos observadores privilegiados e invisibles (espectadores detrás de la pantalla) de aquel mundo de marginación desconocido por el grueso de nosotros, los modos en que se produce la estrategia de trabajo en K. Cizek revelan más bien el proceso interno que viven sus protagonistas, donde percepción y actuación surgen como los elementos más importantes del proceso por el que vamos navegando en la comunicación documental.

En este caso, como también en Wiseman, la estrategia de acercamiento a los protagonistas es determinante de una estética y por lo tanto de la construcción de un universo del relato. Solo que si en Wiseman lo importante es la forma en cómo se estructuran los distintos niveles de conflicto que se nos muestra, en la propuesta de Cizek lo fundamental no es solo la red de conflictos existentes, sino el proceso de trabajo que genera el propio tratamiento documental: En *HIGHRISE: One Millionth Tower* prima lo procesal sobre la obra acabada.

Más allá del registro de lo real, de los modos de representación adoptados y del análisis de aquello que pre-existe, de aquello que es en cuanto estado de las cosas, la propuesta colaborativa de K. Cizek propone a sus protagonistas visualizar su conflicto como método para saber e imaginar. La imagen no funciona así como documento, sino más bien adquiere un estatus performático, dinamizador. El documental en este caso es documento del proceso de toma de conciencia, es un catalizador de la acción.

Esta forma de activismo por parte del autor, permite una nueva función del anudamiento simbólico en las tres partes actantes del documental y una ruptura en nuestra construcción imaginaria propia de la segmentación provocada por los medios de reproducción entre el tiempo de la acción y el tiempo de la contemplación.

4. CONCLUSIONES

El gran avance en el diseño de interfases y del uso de la imagen digital en todo el proceso de producción del documental interactivo es impelido a crear un mundo virtual que se desarrolla junto al presencial y se anuda con este.

Este proceso inunda el carácter simbólico de la representación, rompiendo los límites convencionalizados, ampliando las zonas de hibridación que antes separaban ambos compartimentos que ahora ya no responden como dimensiones estancas. El mundo virtual y el presencial van creando así nuevas canales, nuevos espacios y dimensiones tangenciales, de superposición.

El cuadro (el ámbito de la representación) desborda el marco que le limita e inunda la vida conjugando representación y presentación, relato y performatividad, imagen fantasmática y materia.

Vilém Flusser (1983) sostenía que la sala de cine es un lugar que excluye cualquier revolución subversiva, siendo ese precisamente uno de los objetivos que persigue: la continuidad de la representación. Desde esta perspectiva no existía para Flusser un cine convencional y uno militante o rupturista. No es una cuestión de contenidos, sino de canal y de procesos.

La pantalla del ordenador y los diferentes dispositivos y espacios en que hoy el relato audiovisual consigue deslocalizarse permiten variaciones sustanciales en aquello que entendíamos como documental cinematográfico. Dependiendo de las estrategias y variables propuestas entre las figuras principales de este juego comunicativo (autor-protagonistas-usuario) se pueden desarrollar nuevas narrativas que articulen un tipo de documental acorde a las extremas necesidades de transformación y posibilidades técnicas de nuestro presente.

Brindar la información para que la gente vea, parece ya un estadio de conocimiento superado, o un nivel de conocimiento y contestación que el Poder de nuestros días ha conseguido desarticular. Saber ya no es poder, en el sentido en que parecía serlo hace un siglo atrás. En nuestro momento actual y en los que vienen parece más bien que los media permitirán desarrollar estrategias para hacerse cargo del estado de las cosas que nos rodean, para actuar, para interactuar con ellas, y eso implica necesidad de interiorización de la información, es decir, vivencia, experiencia, conciencia y trabajo.

BIBLIOGRAFÍA

ASTON, J. (2003), *Interactive Multimedia: an investigation into its potential for communicating ideas and arguments*. [Doctoral Thesis] London: Royal College of Art.

BENJAMIN, Walter. (1973). *La Obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica. Discursos ininterrumpidos*. Madrid, Taurus,.

BRITAIN, C. (2009), *Raising Reality to the Mythic on the Web: The Future of Interactive Documentary Film*. North Carolina: Elon University.

BRUZZI, Stella. (2000). *New Documentary: a critical Introduction*. London, Routledge.

CHOI, I. (2009). "Interactive documentary: A production model for nonfiction multimedia narratives". In: *Intelligent Technologies for Interactive Entertainment*, Berlin: Springer, pp. 44-55.

CATALÁ Josep María. (2004). *Formas de la visión Compleja: La Multipantalla*. Valencia: Archivos de la Filmoteca,.

DOMÍNGUEZ, E. (2012), *Periodismo inmersivo: Fundamentos para una forma periodística basada en la interfaz y la acción* [Doctoral Thesis]. Barcelona: Facultat de Ciències de la Comunicació Blanquerma. Universitat Ramon Llull.

FLUSSER, Vilém. (1983). *Una filosofía de la fotografía*, Madrid, Síntesis,.

GAUDENZi, S. (2012), *The Living Documentary: from representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary*. [Doctoral Thesis]. London: University of Goldsmiths. Centre for Cultural Studies (CCS).

GIFREU, Arnau (2013), "El documental interactivo: estado de desarrollo actual". In: *6 relatos sobre la comunicación digital y móvil*. Obra digital. ISSN 2014-503. Vol 4, Núm 1.

GIFREU, Arnau (2013), "Encuentros históricos entre el género documental y el medio digital para conformar el documental interactivo". In: *Clave 019-97 num 5*. Universidad de los Andes, Colombia.

MORENO, V. (2012), *El Documental Interactivo, una aproximación a un género en gestación* [Masters Degree Dissertation]. Máster Universitario en Periodismo Multimedia. Facultad de Ciencias de la Información. Universidad Complutense de Madrid.

NASH, K. (2012), "Modes of interactivity: analysing the webdoc". In: *Media, Culture & Society*, 34 (2), pp.195-210.

NONNY DE LA PEÑA, N. (2011), "Physical World News In Virtual Spaces. Representation and Embodiment in Immersive Nonfiction". In: *Media Fields journal*. Critical Explorations in Media and Space. University of California.

Observatoire Du Documental, Documentary Network (2011), Documentary and New Digital Platforms: An Ecosystem in Transition.

RENO, D. P. (2006), "Ciberdocumentarismo: tópicos para uma nova produção audiovisual". In: Ciências & Cognição (UFRJ), vol. 1.

RENOV, Michael. (2004). The subject of Documentary. Minnesota University Press.

SUCARI, J. (2012). El documental expandido: pantalla y espacio. Volumen 24 de UOCpress. Comunicación.

VERTOV, Dziga. El cine ojo . Madrid: Fundamentos, 1974.

VICKERS, R. (2012), "Convergence media, participation culture and the digital vernacular: towards the democratization of documentary". In: Conference Proceedings. International Conference on Communication, Media, Technology and Design (ICCMTD).

WEINRICHTER, Antonio. (2003). Pasajes de la imagen. Documentales en el Museo. Murcia: PostVérité, Berta Sichel (ed.). Centro Párraga.

WINTONICK, P. (2011). "Webdocs, Docmedia and Doctopia". In: Lietaert, M. Webdocs a survival guide for online film-makers. Not so crazy! Idfa Doclab.