

TESIS  
DOCTORAL  
US / 2015

# documental y narrativa transmedia

**Estrategias creativas y modelos de producción**

Doctorando > **Antonio García Jiménez**

Director de la tesis > **Enrique José Sánchez Oliveira**

**Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad  
Facultad de Comunicación**



## AGRADECIMIENTOS

Mi más sincero agradecimiento a  
Enrique Sánchez Oliveira,  
mi director de tesis,  
por su aportación directa, dedicación y disponibilidad  
y, sin orden alguno, por su apoyo y ánimos:  
a mi familia, Cristina, Manu, Isabel,  
Ángel, Julio, Virginia, Lucía y Frank.



RESUMEN >

Esta investigación, planteada como un recorrido a través de lo inmediato en el campo de las nuevas narrativas audiovisuales, tiene como objeto el acercamiento, desde una actitud analítica, al universo relacional existente entre el documental y la narrativa transmedia en el contexto de la convergencia mediática; y desde ahí, abundar en la emergencia y prácticas de la actual producción transmedia documental y sus distintas estrategias creativas y modelos de producción empleados. A su vez, este trabajo, estudia los principales cambios operados en el seno del documental contemporáneo a partir del surgimiento y cristalización de nuevas formas y estrategias documentales, así como de las distintas retóricas que se insertan en el escenario mediático digital, siempre en constante mutación, resultado de la hibridación entre tecnología y creación.

Es así como dentro de este territorio mestizo del denominado "cine de lo real" contemporáneo, nos encontramos con etiquetas de nuevas tendencias y formatos (que van desde el *mockumentary* al documental expandido, entre otros, hasta llegar al documental interactivo como último género consolidado) y con toda una batería de procedimientos formales y estrategias retóricas que articulan una onda expansiva de asombrosa libertad creativa para conformar nuevas estéticas, capaces de reconfigurar dispositivos documentales de representación y enunciación tan diversos como sugerentes.

En este marco, del cual se realiza una suerte de taxonomía de sus rasgos y formatos más significativos, emerge la narrativa transmedia vinculada a lo real, al documental, con su expansión del relato en distintos medios y plataformas. Tras el establecimiento de conceptualizaciones asociadas a la narrativa transmedia, se abunda en cómo opera ésta en el seno de la producción de ficción y en el propio de la producción documental, para establecer los principios que constituyen esta realidad, en permanente estado de construcción, por parte de los consumidores, así como en sus modos y procesos de producción.

Palabras clave: *documental, transmedia, cross-media, interactividad, cultura de la convergencia, nuevos medios, documental interactivo, producción transmedia documental, prosumidor, comunidad de fans.*

## ABSTRACT

The object of this research, set out as a study of the current situation in the field of the new audiovisual narrative techniques, is to approach, from an analytical point of view, the relational universe that connects the documentary with the transmedia narrative in the context of media convergence, and thence study in greater depth the emergence and practice of contemporary transmedia documentary production and the different creative strategies and production models employed therein. This study also analyses the important changes that have taken place in the field of the contemporary documentary with the rise and increasing implementation of new documentary forms and strategies as well as the different strategies of rhetoric that have evolved in the realm of digital media, exposed to constant change due to the hybridization of technology and the act of creation.

In this hybrid territory of what is now termed the contemporary "cinema of the real", we thus find tags of new tendencies and formats (from the "mockumentary" to the expanded documentary, among others, leading to the latest genre to be consolidated up to now, the interactive documentary) with a wide range of formal procedures and rhetorical strategies that articulate a huge wave of astonishing creative freedom, all serving to constitute new aesthetics that manage to reshape the documentary devices of representation and narrative in a way that is both diverse and suggestive.

In this context, whose most important features and formats will be the object of a detailed taxonomy, we will see the emergence of transmedia narrative linked to reality, to the documentary, with its storytelling strategy expanding into different medias and platforms. After establishing the conceptualizations associated with transmedia narrative, an analysis is undertaken of how it operates in the area of movie production as well as in the area of documentary production, in order to establish the principles that make up this reality in a permanent state of construction, both by the consumer and by the means and methods of production.

Key words: *documentary, transmedia, cross-media, interactivity, culture of convergence, new media, interactive documentary, transmedia documentary production, prosumer, fan community.*



[ÍNDICE >](#)

<b>CAP. I</b>	<b>INTRODUCCIÓN.</b>	<b>1</b>
	<b>1_ Contexto de la investigación.</b>	<b>2</b>
	1.1. Planteamiento inicial de investigación.	<b>2</b>
	1.2. Hipótesis de investigación y pregunta inicial.	<b>5</b>
	<b>2_ Objeto de estudio. Objetivos y preguntas de la investigación.</b>	<b>7</b>
	2.1. Delimitación del objeto de estudio.	<b>7</b>
	2.2. Objetivos de la investigación.	<b>8</b>
	2.3. Preguntas de investigación.	<b>9</b>
	<b>3_ Metodología y conceptos básicos de la investigación.</b>	<b>11</b>
	3.1. Metodología y estructura de la tesis.	<b>11</b>
	3.1.1. Documental contemporáneo.	<b>11</b>
	3.1.2. Narrativa transmedia.	<b>12</b>
	3.2. Breve descripción de los capítulos y otras cuestiones preliminares.	<b>13</b>
	3.3. Aportaciones originales.	<b>15</b>
<b>CAP. II</b>	<b>EL DOCUMENTAL CONTEMPORÁNEO, UN TERRITORIO DE HIBRIDACIÓN NARRATIVA Y CREATIVA.</b>	<b>17</b>
	<b>1_ Contextualización histórica de las teorías del documental.</b>	<b>18</b>
	1.1. Un recorrido por las definiciones y teorías del documental	<b>18</b>
	1.1.1. Acercamientos al documental desde la práctica.	<b>19</b>
	1.1.2. Aproximaciones teóricas al documental.	<b>24</b>
	1.2. Categorizaciones del documental.	<b>32</b>
	1.2.1. Las modalidades del documental de Bill Nichols.	<b>33</b>
	1.2.2. Las voces del documental de Carl Plantinga.	<b>38</b>
	1.2.3. Los modos de deseo de Renov.	<b>41</b>
	<b>2_ El documental en el universo digital: hibridación tecnológica</b>	

<b>narrativa y creativa.</b>	<b>43</b>
2.1. Las coordenadas de la hibridación tecnológica.	<b>47</b>
2.1.1. La democratización del documental.	<b>48</b>
2.1.2. La realidad como archivo virtual: la realidad archivada.	<b>52</b>
2.1.3. Interactividad, multimodalidad y entornos colaborativos.	<b>53</b>
1.1.3.	
2.2. La topografía de la hibridación narrativa.	<b>59</b>
2.2.1 Interacciones con lo real.	<b>59</b>
2.2.2 La hibridación de ficción y documental.	<b>64</b>
2.2.3 La subjetivización del documental.	<b>69</b>
2.2.4 La postproducción de la realidad. Apropiacionismo y metraje encontrado.	<b>74</b>
2.2.5 El documentalismo: el documental en la periferia de las prácticas artísticas.	<b>78</b>
2.2.6 El documental sin autor.	<b>84</b>
2.3. El mapa de la hibridación creativa. Reciclajes y mestizajes en la estética documental.	<b>87</b>
2.3.1. La enunciación como principio de veracidad.	<b>88</b>
2.3.2. El pacto con el espectador.	<b>92</b>
2.3.3. La espeleología de lo cotidiano.	<b>96</b>
2.3.4. El <i>work in progress</i> como estrategia discursiva o la reflexividad como expresión del propio formato.	<b>99</b>
2.3.5. La valorización de la imagen amateur y el acercamiento a realidad desde la hiperrealidad.	<b>105</b>
2.3.6. El canibalismo apropiacionista y el encubrimiento-descubrimiento de lo referencial	<b>106</b>
2.3.7. El humor como principio organizador o elemento dinamizador (y dinamitador)	<b>108</b>
<b>3. Hacia una categorización tipológica del documental contemporáneo.</b>	<b>111</b>
3.1. El falso documental.	<b>112</b>
3.2. El cine ensayo.	<b>115</b>
3.3. <i>Found footage documentary</i> o cine de metraje encontrado.	<b>117</b>
3.4. Cine-diario, documental autobiográfico y film familiar.	<b>119</b>
3.5. La etnografía experimental.	<b>125</b>
3.6. El documental expandido y escarceos de la imagen documental en el live cinema.	<b>128</b>

	3.7. El documental animado.	133
	3.8. Rockumentary.	136
<b>CAP. III</b>	<b>NARRATIVA TRANSMEDIA.</b>	<b>145</b>
	<b>1_ Hacia una cartografía terminológica.</b>	<b>149</b>
	1.1. Sobre nuevos media, <i>media ecosystem</i> y los procesos de la cultura de la convergencia.	150
	1.1.1. La contraposición entre <i>viejos</i> y <i>nuevos "media"</i> .	150
	1.1.2. ¿Qué tienen de nuevo los "nuevos media"?	152
	1.1.3. El <i>revival</i> del " <i>media ecosystem</i> ".	157
	1.1.4. ¿El medio es el canal o es el interfaz?	160
	1.1.5. El contexto de la <i>cultura de la convergencia</i> .	162
	1.1.6. La <i>convergencia mediática</i> .	162
	1.1.7. Extensión, sinergia y franquicia.	163
	1.1.8. Sobre la cultura participativa e inteligencia colectiva.	164
	1.1.9. Públicos y fans.	166
	1.2. Intertextualidad e hipertextualidad.	169
	1.2.1. Sobre las teorías de la intertextualidad	169
	1.2.2. Conceptualización de hipertextualidad	171
	1.3. <i>Cross-media</i> y transmedia.	176
	1.3.1. Algunos debates conceptuales sobre <i>cross-media</i> vs transmedia.	176
	1.3.2. Acerca de las acepciones de <i>cross-media</i> .	180
	1.3.3. Definiciones del concepto transmedia.	185
	1.3.4. De adaptaciones, "obras seminales" y "obras núcleo".	188
	1.3.5. Características básicas de la narración transmedia.	193
	4.1. Interactividad y participación.	196
	<b>2_ Transmedia Storytelling o el arte de crear mundos.</b>	<b>203</b>
	2.1. El concepto de <i>Transmedia Storytelling</i> .	203
	2.2. Principios del <i>Transmedia Storytelling</i> .	205
	2.3. La narración transmedia: el mundo como componente estructural.	212
	<b>3_ Estrategias creativas de la narración transmedia</b>	<b>216</b>
	3.1. Recursos contextualizadores del diseño transmedia.	216

	3.2. Premisas para el diseño de modelos transmedia.	<b>219</b>
	3.3. El relato poliédrico o la historia amplificada.	<b>221</b>
	3.4. La gamificación del relato.	<b>224</b>
	3.5. El interfaz de la historia. Modelos de desarrollo de mundos transmedia.	<b>227</b>
	3.5.1. Modelos de desarrollo.	<b>228</b>
	3.5.2. El interfaz de la historia.	<b>230</b>
	3.5.3. La biblia transmedia.	<b>233</b>
	3.5.4. La selección de plataformas.	<b>238</b>
	3.5.5. La experiencia transmediática en el espacio de la recepción.	<b>241</b>
	<b>4_ Cambios operados en el espacio de la recepción: de consumidor a prosumidor.</b>	<b>245</b>
	4.1. Prosumidores: cazadores y recolectores.	<b>245</b>
	4.2. Formas de implicación y apropiación por parte de los públicos.	<b>248</b>
	4.3. Comunidades de fans.	<b>254</b>
	4.4. Llamadas a la acción.	<b>257</b>
	4.5. Contenidos Generados por los Usuarios.	<b>258</b>
<b>CAP. IV</b>	<b>INTERACTIVIDAD Y TRANSMEDIALIDAD, IMBRICACIONES EN EL GÉNERO DOCUMENTAL Y ESTRATEGIAS CREATIVAS.</b>	<b>263</b>
	<b>1_ Documental interactivo, documental transmedia. Actitudes multimediales frente a actitudes transmedia.</b>	<b>264</b>
	1.1. Introducción.	<b>264</b>
	1.2. Acerca del Documental Interactivo.	<b>265</b>
	1.3. Una aproximación conceptual a la producción transmedia documental vs. Documental transmedia.	<b>275</b>
	1.4. Relaciones entre el documental interactivo y la producción transmedia documental.	<b>289</b>
	<b>2_ Producción transmedia de ficción vs producción transmedia de no ficción.</b>	<b>298</b>
	<b>3_ Principios del documental transmedia y estrategias creativas</b>	<b>307</b>

	aplicadas.	
<b>CAP. V</b>	<b>CONCLUSIONES</b>	<b>313</b>
	<b>1_ Metamorfosis del documental contemporáneo.</b>	<b>316</b>
	<b>2_ El <i>work in progress</i> de la producción transmedia documental.</b>	<b>321</b>
<b>(*)</b>	<b>REFERENCIAS</b>	<b>318</b>
	<b>1_ Bibliografía.</b>	<b>331</b>
	<b>2_ Recursos en línea.</b>	<b>342</b>
	<b>3_ Filmografía.</b>	<b>352</b>
	<b>4_ Proyectos interactivos y transmedia.</b>	<b>356</b>

# CAPITULO I > **INTRODUCCIÓN**

Los progresos esenciales en el arte, esos que son siempre elementales, nunca son el nuevo contenido ni la nueva forma producida, sino que la revolución dada en la técnica los precede a ambos.

Walter Benjamin. Réplica a Oscar A. H. Schmitz, Obras II, 2

# 1\_ CONTEXTO DE LA INVESTIGACIÓN

## / 1.1.

### PLANTEAMIENTO INICIAL DE INVESTIGACIÓN.

En las últimas décadas, el documental ha estado sujeto a constantes y numerosas reconfiguraciones y reelaboraciones. Así, asistimos a una emergencia y cristalización de nuevas formas de este *cine de lo real* en un contexto marcado o fundamentado, a nuestro entender, por una triple hibridación: una hibridación tecnológica, fruto de la irrupción de lo digital que ha permeado la totalidad de los *media*, así como su interconexión, y que, incluso, ha propiciado la exportación del género que nos ocupa a los entornos lúdicos, reflexivos y convergentes que crean las tecnologías digitales; una hibridación narrativa, producto, en primera instancia, de la crisis contemporánea de la representación de la realidad en el contexto de la convergencia cultural, para continuar después con la emergencia en el propio género de nuevos dispositivos narrativos (la reflexividad, la falsificación del discurso, la intertextualidad, la interacción, la expansión del relato a través de distintos *media*, la inmersión del yo del autor en la obra o la subjetividad), así como con la progresiva disolución de fronteras entre la ficción y el documental o la puesta en crisis de la “ética” documental en su relación con la realidad, entre otros aspectos; y, por último, una hibridación creativa, propiciada, fundamentalmente, por el uso de las nuevas herramientas digitales, por el *remix* incombustible de formatos, técnicas y estéticas en la postproducción de lo real y por la nueva carta de naturaleza otorgada al espacio de la recepción que va más allá de la inmersión buscando la participación.

Así, nos encontramos en este nuevo escenario del documental contemporáneo, marcado por la hibridación, el mestizaje y el reciclaje, con nuevas tendencias formales etiquetadas como *fake* o

*mockumentary*, documental expandido, cine-diario, documental autobiográfico, film ensayo, *found footage documentary*, documental etnográfico experimental, *rockumentary*,... y más allá de todo ello, las experiencias narrativas del documental interactivo en sus diversas modalidades (*webdoc*, *i-doc*, documental colaborativo) y, ahora, en contexto de la cultura de la convergencia (y, dentro de ésta, en el marco de la convergencia mediática) con las incursiones e imbricaciones de la narrativa transmedia en el territorio de lo real.

Esta expansión del cine documental en la esfera del audiovisual ha demandado nuevas categorías de estudio para aprehender la realidad de la metamorfosis que se ha producido en su seno (y que sigue en movimiento) a partir de la disolución de fronteras entre la ficción y el documental, de la subversión de los cánones del documental clásico, del brusco y expandido viraje hacia la subjetividad, del uso de las nuevas tecnologías digitales que afectan tanto al ámbito de la producción como a la distribución y al espacio de la recepción, de la apropiación de todo tipo de efectos y estéticas de visualidades existentes (de la ficción, la publicidad, el videoarte e incluso el videojuego) que generan otro nuevo modo de documentar y representar la realidad, incluyendo aquí la interacción de la que hace gala el *i-doc* o la expansión del relato a través de distintas plataformas y diversos medios en la producción documental transmedia.

La narrativa transmedia emerge en el contexto del paisaje o bosque digital que nos envuelve, procurado por la convergencia mediática que se convierte en representación tecnológica del pensamiento postmoderno, y se introduce de lleno en la maraña de la cultura del *remix*, en la que impera el salto, el fragmento, la fractura y la hibridación de formas y soportes. La narrativa transmedia, donde el relato se dispersa, o más bien se disemina, a través de diversos medios y plataformas, se constituye así en espejo y reflejo de todo esta estética de la contemporaneidad (cuyo verdadero paradigma es la *post producción*, que diría el teórico francés Nicolás Bourriaud) y sus prácticas contaminan todo las esferas del audiovisual para introducirnos en verdaderos mundos narrativos y reconfigurar nuestra propia experiencia en el espacio de la recepción.

En la narrativa transmedia todos los medios y plataformas utilizados en la expansión de la historia son autorreferenciales, tienen sentido en sí mismos y, al mismo tiempo, todos son necesarios para la construcción y comprensión del mundo narrativo en su totalidad. El todo ha de

ser mayor que la suma las partes. Es un sistema complejo dinámico y abierto, donde todos los elementos interaccionan entre sí y promueven la experiencia y el compromiso del espectador, reconvertido en prosumidor, que ahora tiene la oportunidad de generar y/o modificar las narraciones fragmentarias creadas en los distintos medios y plataformas aportando nuevas miradas sobre la totalidad del mundo narrativo y su expansión.

El trabajo de investigación propuesto pretende acercarse a las nuevas formas que adquiere el documental contemporáneo en su relación *con lo real*, así como dar cuenta de los nuevos rasgos institucionalizados en su seno y, ya de forma más concreta y significativa, analizar sus imbricaciones con la emergencia y consolidación de la narrativa transmedia.

Trata, así, de abundar en las diferentes estrategias que se plantea la producción transmedia documental ante el reto de representar e interpretar la realidad convertida en mundo narrativo y lo que ocurre en el nuevo espacio de la recepción con la recurrente apelación a un espectador activo, multipantalla y productor de contenidos (*prosumidor*) que participa en la representación de un relato expandido a través de distintos medios, plataformas y soportes.

Asimismo, trata también de analizar las claves y estrategias creativas de la narrativa transmedia aplicadas tanto a la ficción como al documental para entresacar sus semejanzas y diferencias, para entender las dinámicas de estos nuevos públicos prosumidores entroncados con el fenómeno de las comunidades de fans y, en la esfera de la producción, pretende abordar los entresijos de los diferentes desarrollos transmedia, sus nuevas arquitecturas financieras y modos de comercialización.

El corpus de obras tomado como referencia y objeto de análisis se expande a toda una batería de documentales enclavados en la diáspora de las tendencias contemporáneas, proyectos interactivos de distinto calado y producciones transmedia con ambiciones diversas, nativas o no, realizados en la últimos años, tanto en nuestro país como en el territorio de la producción internacional.

## / 1.2.

### **HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN Y PREGUNTA INICIAL**

Con el surgimiento y la popularización de los *nuevos media* se ha abierto un proceso de innovación cultural que interrelaciona de forma nunca antes vista a las industrias del entretenimiento, los públicos y el mundo de los propios contenidos. La influencia de las tecnologías digitales en la cultura contemporánea ha dado lugar también a nuevos tipos de narraciones que dan cuenta de una nueva forma de ver y explicar el mundo que nos rodea para atender un consumo cultural diferente y ubicuo. En esta realidad, los roles y las relaciones entre productos (contenidos que fluyen por plataformas diversas), industrias mediáticas (que cooperan entre sí e integran sinergias) y nuevas audiencias (más líquidas y con estatus de naturaleza migratoria en busca de nuevas experiencias de entretenimiento) reconfiguran el paisaje audiovisual y cultural para dar lugar a la *convergencia mediática* (integrada en lo que se ha venido en llamar la *cultura de la convergencia*). En este escenario de la cultura de la convergencia, la narrativa transmedia parece conformarse como su propio paradigma narrativo.

El documental contemporáneo, inmerso en toda una diáspora formal, narrativa, tecnológica y estética, no es ajeno a esta deriva creativa y productiva y los productos documentales pasan de productos audiovisuales a proyectos con vocación transmedia o transmedia puramente nativos, explorando las posibilidades que se abren con la integración del lenguaje de los nuevos medios y sus estrategias discursivas para la representación creativa de la realidad. En este sentido, se pueden ver prácticas pioneras de empleo de la narrativa transmedia en el documental que muestran como denominador común la hibridación de estilos y estrategias narrativas propias de este género con otras procedentes del videojuego, la ficción, las redes sociales, etc. En esta nueva forma de entender el documental, el estatus del documentalista cambia, perdiendo (en distintos grados) el control de la propia autoría, al convertirse el proyecto en una suerte de *work in progress* que se remodela permanentemente a partir de las contribuciones de los prosumidores, desde presupuestos colaborativo y de co-creación propios de la cultura participativa. Y todo ello conlleva cambios considerables en las dinámicas de la producción y, las lógicas de explotación y recepción audiovisuales.

Teniendo esto en cuenta todo ello, la hipótesis de partida entroncaría con la formulación de una pregunta inicial: ¿Qué cambios se operan en el seno del género documental, en las esferas de la creación, producción y recepción, cuando se les aplica los principios constructivos de la narrativa transmedia? O, más interesante, su variable: ¿Es posible identificar una producción transmedia documental como práctica establecida y caracterizada por unos principios estructurales?

## | 2\_ OBJETO DE ESTUDIO, OBJETIVOS Y PREGUNTAS DE LA INVESTIGACIÓN

### / 2.1.

#### **DELIMITACIÓN DEL OBJETO DE ESTUDIO.**

El objeto de este trabajo de investigación se centra en el estudio y análisis del documental contemporáneo y su interrelación con la narrativa transmedia en el escenario de la convergencia mediática y de las nuevas formas de consumo cultural. Con el objetivo de caracterizar y establecer los principios de lo que denominamos *producción transmedia documental* (sabedores que, a día de hoy, el documental se encuentra en estado de permanente reconfiguración y la narrativa transmedia en estado de construcción) consideramos necesario analizar por separado el binomio documental-narrativa transmedia, para adentrarnos luego en el espacio de su convergencia actual y entresacar las conclusiones pertinentes al respecto.

Así, de un lado, exploramos el documental como meta-género constituido y siempre en movimiento, comenzando con el debate sobre su propia conceptualización y abundando luego en sus caracterizaciones y posibles taxonomías desde una linealidad histórica que llega a nuestros días, donde se inserta en la expansión imparable de tecnología digital y de la cultura en red. Todo ello ha propiciado en el documental contemporáneo, denominado por algunos como *cine de lo real*, la emergencia de diferentes formatos, la consolidación de una serie de rasgos definitorios de sus nuevas identidades y la constitución de géneros nuevos, como es el caso del documental interactivo, que se encuentra en las lindes de la propia narrativa transmedia.

De otro lado, contextualizamos la narrativa transmedia en el seno de la cultura de la convergencia y, dentro de esta, en la convergencia mediática, partiendo de una aproximación cartográfica semántica de sus términos y conceptos asociados para luego abrir la discusión sobre lo que entraña y significa la narrativa transmedia y reflexionar sobre sus principios y dimensión actual.

Esta investigación limita, pues, su ámbito de estudio a la *producción transmedia documental*, con el establecimiento de las posibles relaciones e imbricaciones que se realizan entre el documental y la narrativa transmedia y, en ese marco, trata de vislumbrar las profundas transformaciones derivadas en las textualidades de lo *real*, en la lógica de su producción y en las prácticas de su consumo, sin dejar de lado cómo ésta opera en el ámbito de la ficción, la otra cara transmediática, para marcar sus diferencias, semejanzas y singularidades.

## **/ 2.2. OBJETIVOS**

Para comprobar la hipótesis este trabajo se han fijado unos objetivos que tratan de responder a las preguntas de investigación que se plantean en esta introducción a continuación. De manera sistematizada, los objetivos de esta tesis doctoral quedarían expuestos tal como siguen:

1. Definir, desde una perspectiva histórica, que se entiende por nuevo cine documental y describir las transformaciones que en éste se han operado en las últimas décadas, en los ámbitos tecnológico, narrativo y creativo.
2. Realizar una taxonomía de los rasgos y estéticas más significativos del documental contemporáneo y de las nuevas propuestas formales y conceptuales surgidas en su seno con el advenimiento del escenario digital.

3. Definir qué se entiende por narrativa transmedia, desglosar sus principios constitutivos y modos de producción, así como delimitar sus relaciones con otras narrativas digitales, como puedan ser la hipermedia, la interactiva o la *cross-media*.
4. Identificar la imbricación entre la narrativa transmedia y documental en el entorno digital.
5. Analizar el estado de la producción transmedia documental actual y argumentar cuales serían sus variables y principios estructurales en las esferas de la creación, la producción y la recepción para comprobar si podemos hablar o no de la constitución de un género específico dentro del documental.

### **/ 2.3.**

#### **PREGUNTAS DE LA INVESTIGACIÓN**

Partiendo de la hipótesis reseñada al comienzo de esta introducción se plantean las siguientes preguntas de investigación:

1. ¿Cuáles son los factores que han propiciado el desarrollo e hibridación del nuevo cine documental contemporáneo? ¿Cuáles son las transformaciones que se han operado en el seno del documental contemporáneo?
2. ¿Qué rasgos caracterizan al documental contemporáneo en lo tecnológico, lo narrativo y lo creativo? ¿Cuáles son las nuevas modalidades del documental contemporáneo en el marco digital cultura de la convergencia, a partir de su confluencia con otros géneros, prácticas artísticas y plataformas de la comunicación?

3. ¿Qué se entiende por narrativa transmedia? ¿Cuáles son sus rasgos diferenciales con respecto a otras narrativas digitales? ¿Cuáles son sus principios estructurales, estrategias creativas y modelos de producción?
4. ¿Cuáles son los cambios producidos en el espacio de la recepción en el contexto de la cultura de la convergencia? ¿Cuál es el papel de los públicos en las nuevas formas de consumo digitales?
5. ¿Qué relaciones se establecen entre la narrativa transmedia y la ficción? ¿Cuáles son las posibles imbricaciones que se constituyen entre la narrativa transmedia y el documental? ¿Qué aporta el documental a la narrativa transmedia? ¿Se puede considerar la constitución del documental transmedia como género o modalidad documental?
6. ¿Cuál es el estado actual de la producción transmedia documental? ¿Cuáles son los principios, estrategias y procesos sobre los que ésta se asienta?

## | 3\_ METODOLOGÍA Y CONCEPTOS BÁSICOS DE LA INVESTIGACIÓN

### / 3.1. **METODOLOGÍA Y ESTRUCTURA DE LA TESIS**

La metodología principal parte del estudio comparado de la evolución y estado actual de los dos ámbitos objetos del trabajo, el cine documental contemporáneo y la narrativa transmedia, a partir de una amplia investigación bibliográfica especializada. Esta revisión, eminentemente hermenéutica, se implementa con el visionado y análisis de un exhaustivo corpus de producciones documentales y con la exploración e inmersión en toda una batería de obras interactivas y transmedia, igualmente ligadas al género documental y que han sido realizadas, en su mayoría, en los últimos quince años, así como con la propuesta de una categorización tipológica de dichas producciones a partir de los modos y procesos de producción empleados y las estrategias creativas puestas en juego. En lo que se refiere a la estructura de la tesis, tras abordar ambos ámbitos de estudio por separado, procedemos a analizar su espacio de confluencia.

#### **3.1.1. El documental Contemporáneo.**

En el caso del documental, la lectura y análisis de obras teóricas realizadas con objeto de avanzar en la investigación central de partida atiende a una doble dirección: por un lado, la revisión de las

bibliografías básicas que tratan sobre la historia del documental o en forma de retrospectiva histórica sobre el género, como pueden ser las obras de Erik Barnow (1996), Richard M Barsam (1992), J. C. Ellis y B. A. McLane (1989) o Paul Rotha (1989); y de otro lado, la revisión de aquellos autores que tratan al documental desde una perspectiva teórico-reflexiva y que profundizan sobre algunos aspectos concretos relacionados con el género, con especial atención las categorizaciones del documental ampliamente aceptadas, como puedan ser las clasificaciones de las modalidades de Bill Nichols, las voces de Carl Plantinga (1996,1997, 2007) y los modos de deseo de Michael Renov (1993, 2004), o a diversos ensayos de autores y documentalistas transversales a las formas del documental contemporáneo como los de Jan Breschand (2004), Stella Bruzzi (2000), Michael Chanan (2007a, 2007b), Craig Hight (2007, 2009), John Corner (2008), Jean-Louis Comolli (2002), Trinh T. Minh-ha (2008), Roger Odin (2008), Catherine Russell (1999, 2007), etc., o los de académicos e investigadores españoles José María Català (2005, 2007,2008, 2009, 2010), Josetxo Cerdán (2005, 2007, 2008), Andrés Di Tella (2008), Margarita Ledo (2003), Casimiro Torreiro (2005), María Luisa Ortega (2005), Antonio Weinrichter (2008, 2010), Gonzalo de Pedro Amatria (2009, 2010), Elena Oroz (2009), Hito Steyerl (2010), entre muchos otros. Asimismo, la lectura y análisis de estos autores se ha complementado con el visionado de numerosas piezas, desde exponentes de las escuelas históricas a obras recientes, e incluso inmediatas, pero claves para entender los entresijos de la asombrosa deriva creativa del documental de la contemporaneidad.

### **3.1.2.**

#### **La narrativa transmedia.**

En relación a este segundo ámbito de estudio. el análisis se basa en los conceptos teóricos sobre cultura digital de autores como Lev Manovich (2005), Janet Murray (1999), Marshall McLuhan (1996), George P. Landow (2009), P. D. Marshall (2004), o Pierre Levy (1993, 1999, 2004, 2007), entre otros. Para el abordaje de la narrativa interactiva, cross-media y transmedia, la revisión parte de autores de referencia tales como Henry Jenkins (2008, 2009, 2010, 2013), Jeff Gómez (2007), Geoffrey Long (2007), Gary Hayes (2011), Sandra Gaudenzi (2009, 2013), Christy Dena (2004, 2009, 2012), Drew Davidson (2010), Robert Pratten (2011), Lisbeth Klastup (2004) o Andrea

Phillips (2012), por citar algunos los más activos en este campo de estudio, y en nuestro entorno más cercano, a uno y otro lado del atlántico, destacamos las aportaciones de Carlos A. Scolari (2008a, 2008b, 2013, 2014), Antoni Roig (2009, 2010, 2011), Arnau Gifreu (2013), Roberto Igarza (2008, 2009, 2012, 2013), Susana P. Tosca (2004), Denis Renó (2012, 2014), Alvaro Liuzzi (2014, 2015), Jorge Mora (2009, 2014), Carolina Campalans (2014), Vicente Gosciola (2014), Nuno Bernardo (2011), Diego F. Montoya (2013), Mauricio Vasquez (2013), Harold Salinas (2013), Ana Sedeño (2013), Virginia Guarinos (2013), João Carlos Massarolo (2014), Dario Mesquita (2014), Fernando Irigaray (2014), Raúl Rodríguez-Ferrandiz (2012, 2014), entre otros. Además, a partir de una intensiva investigación web, se han recopilado valiosos recursos extraídos de universidades de todo el mundo y de diferentes redes y websites que han resultado de gran ayuda a la hora de localizar y seleccionar los documentales interactivos y proyectos cross-media y transmedia por los que hemos transitado.

### / 3.2.

## **BREVE DESCRIPCIÓN DE LOS CAPÍTULOS Y OTRAS CUESTIONES PRELIMINARES**

La presente tesis se divide en cinco capítulos de los cuales tres de ellos realmente son los troncales. El capítulo dos, dedicado al documental contemporáneo, comienza con una contextualización histórica de las teorías del documental con objeto de centrar su conceptualización, para luego ver las posibles categorizaciones que de él se han hecho (fundamentalmente, las ya reseñadas modalidades de Bill Nichols, las voces de Plantinga y los modos de deseo de Renov) y que cuentan con importante refrendo por teóricos de todo el mundo.

Tras esta apertura teórica, procedemos a arrojar luz sobre las profundas transformaciones operadas en el documental contemporáneo en el contexto entorno digital y de la convergencia mediática. Aquí, proponemos un análisis sobre el estado de la cuestión que fundamentamos en una triple hibridación que caracteriza a los entornos anteriormente señalados y cuyos elementos están a su vez interconectados: una hibridación tecnológica, una hibridación narrativa y, por último, una hibridación creativa. De cada una de ellas sacamos los aspectos más relevantes que han cambiado la faz contemporánea del documental. Así por ejemplo en la hibridación

tecnológica planteamos que los intersticiales de ese nuevo rostro son la democratización del documental, la realidad como archivo virtual o la emergencia de la interactividad, de la multimodalidad y de los entornos colaborativos. En el caso de la hibridación narrativa, nos centramos en la disolución de las fronteras entre la ficción y el documental, el vuelco a la subjetivización, el apropiacionismo y la postproducción de la realidad, el documentalismo como práctica artística o el cuestionamiento de la autoría y la obra colaborativa. Y, por último, en la hibridación creativa nos adentramos en los reciclajes y mestizajes que soportan las nuevas retóricas del documental desde las nuevas formas de enunciación a la espeleología de lo cotidiano, pasando por el binomio humor-documental, el *work in progress* como estrategia discursiva, el canibalismo apropiacionista, las transformaciones en el dispositivo técnico, etc. Terminamos el capítulo dando cuenta de una categorización tipológica del documental contemporáneo.

El capítulo tres está dedicado a la narrativa transmedia, desde su conceptualización a sus modos de producción. El capítulo comienza con un análisis del contexto con los nuevos medios, el denominado ecosistema mediático y la cultura de la convergencia como protagonistas, para luego abordar cuestiones capitales como las teorías de la intertextualidad y la hipertextualidad, las diferencias entre cross-media y transmedia o entre interactividad y participación, y terminar centrándonos en todo aquello que caracteriza y tipifica la narrativa transmedia, así como en sus estrategias creativas y modelos de producción, sin olvidarnos de las formas de implicación y participación que se producen en el espacio de la recepción donde campan a sus anchas las comunidades de fans.

El cuarto capítulo, denominado "Interactividad y transmedialidad, imbricaciones en el género documental y estrategias creativas", aborda los entresijos de la producción transmedia documental y abre con la conceptualización de la forma documental cuya práctica más se le aproxima: el documental interactivo como género ya consolidado y ampliamente diversificado. Tras diferenciar la producción transmedia documental de éste mismo, establecemos una comparativa en cómo opera la transmedialidad en el ámbito de la ficción y el propio del documental con objeto de caracterizar los principios del objeto de estudio y discernir cuáles son las estrategias creativas empleadas y sus procesos de producción antes de abordar las

conclusiones finales.

Antes de reseñar cuales son nuestras aportaciones originales con este trabajo de investigación en el epígrafe que sigue, nos gustaría hacer hincapié en dos cuestiones preliminares: una tiene que ver con el propio objeto de estudio, el debate conceptual entre documental y no ficción; la segunda, es de índole práctica relativa a las citas.

Con respecto a la primera cuestión decir que nos hemos decantado por no entrar en la delimitación de la antigua, ambigua y porosa frontera entre *documental* y *cine de no ficción*, que ha vuelto a cobrar relevancia con el proceso de digitalización y la efervescencia de las nuevas formas documentales a las que hacemos referencia en este trabajo. Compartimos la concepción de José M. Catalá cuando dice que, simplemente, el término *documental* se ha reconfigurado en este nuevo escenario, por lo que, en adelante, nos referiremos indistintamente a uno u otro término.

En relación a los textos de las obras de referencia estudiadas y analizadas durante la investigación, la citación será textual si la fuente original se encuentra redactada en español, dejando las citas de textos en inglés u otros lenguas en su idioma original ya que preferimos no asumir tareas de traducción, si bien realizaremos sobre las mismas aclaraciones previas o posteriores sobre sus contenidos.

### **/ 3.3.**

#### **APORTACIONES ORIGINALES**

Como ya hemos indicado, la tesis se ubica en el estudio y análisis de la confluencia entre dos ámbitos –el género documental y la narrativa transmedia – , no pretendiendo realizar el cierre de un discurso teórico al respecto por cuando ambas realidades y su propia confluencia se encuentran en estado de construcción. Consideramos que esta incursión teórica sobre la producción transmedia documental se adentra en un territorio poco estudiado a día de hoy, pero del que surgen proyectos y experiencias interesantes que, aunque se muevan en los márgenes de

la industria, dan fe de las nuevas posibilidades que se abren a la hora de contar historias vinculadas a lo real.

Las aportaciones de la tesis consideramos que son variadas. Por un lado, analizamos dentro del ámbito académico un territorio relativamente virgen de modo que abre una línea de investigación de la que queda mucho por explorar, máxime si tenemos en cuenta la naturaleza cambiante y mutante del objeto de estudio. De otro lado, en el binomio objeto de estudio, documental y narrativa transmedia, hemos trazado una suerte de taxonomía de los principios y rasgos que caracterizan a ambas realidades en el escenario mutante digital una vez realizada la compilación teórica sobre las mismas por separado y analizar su confluencia (distinguiendo, a su vez, la producción transmedia de ficción de la vinculada a lo documental), que creemos sienta las bases para investigaciones futuras.

CAPITULO II >  
**EL DOCUMENTAL  
CONTEMPORÁNEO,  
UN TERRITORIO DE  
HIBRIDACIÓN  
NARRATIVA  
Y CREATIVA**

El rodaje de una película, y especialmente de una película sonora, ofrece aspectos que eran antes completamente inconcebibles. Representa un proceso en el que es imposible ordenar una sola perspectiva sin que todo un mecanismo (aparatos de iluminación, cuadro de ayudantes, etc.), que de suyo no pertenece a la escena filmada, interfiera en el campo visual del espectador (a no ser que la disposición de su pupila coincida con la de la cámara). Esta circunstancia hace, más que cualquier otra, que las semejanzas, que en cierto modo se dan entre una escena en el estudio cinematográfico y en las tablas, resulten superficiales y de poca monta. El teatro conoce por principio el emplazamiento desde el que no se descubre sin más ni más que lo que sucede es ilusión. En el rodaje de una escena cinematográfica no existe ese emplazamiento. La naturaleza de su ilusión es de segundo grado; es un resultado del montaje. Lo cual significa: en el estudio de cine el mecanismo ha penetrado tan hondamente en la realidad que el aspecto puro de ésta, libre de todo cuerpo extraño, es decir técnico, no es más que el resultado de un procedimiento especial, a saber el de la toma por medio de un aparato fotográfico dispuesto a este propósito y su montaje con otras tomas de igual índole. Despojada de todo aparato, la realidad es en este caso sobremanera artificial, y en el país de la técnica la visión de la realidad inmediata se ha convertido en una flor imposible.

Walter Benjamin. *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. (1936)

# | 1\_ CONTEXTUALIZACIÓN HISTÓRICA DE LAS TEORÍAS DEL DOCUMENTAL

## / 1.1.

### UN RECORRIDO POR LAS DEFINICIONES Y TEORÍAS DEL DOCUMENTAL.

Hay quien piensa que abordar la definición del documental termina muchas veces siendo una discusión de orden filosófico sobre lo real, para otros “el documental es imposible de explicar o de analizar en tanto objeto si no es en conexión con su tiempo” (Ledo, 2005: 15), y los hay que lo consideran un mundo en sí mismo, “es, en efecto, el mundo que vemos pero es también un mundo, o mejor dicho, una visión del mundo. No es un mundo cualquiera pero tampoco es la única visión posible de este mundo histórico.” (Nichols, 1997: 158). Lo cierto es que desde que el documentalista John Grierson acuñara el término definiéndolo como el “tratamiento creativo de la realidad” (Grierson en Forsyth, 1979: 13) ha habido muchos intentos, desde distintos frentes teóricos, de definir y acotar el concepto de documental (dentro de la no ficción o equiparándolo a este término como anticipamos en la introducción) acuñando, incluso, terminología diversa (*nuevo cine documental*, *postcine/postdocumental*, *cine de lo real*, *documental de creación*, etc.). No obstante, si atisbamos las diversas teorías sobre lo que significa, en primera instancia, *el documental* nos encontramos con elementos comunes de partida, tales como el escrutinio de la relación directa que mantiene esta forma cinematográfica con la realidad (con *lo real*), con su posición moral frente a la misma (con *la ética*) y con su identificación (o no) con un discurso construido (con *la retórica*) o como el hecho de que muchos de estos acercamientos se presenten más como aproximaciones que como definiciones cerradas para este tipo de cinematografía.

En el debate teórico contemporáneo, a estos elementos se añaden otros – ya más periféricos por cuanto son amplificadas o son objeto de reducción por los distintos autores – que dificultan el

entendimiento del carácter abierto, complejo y en constante reconfiguración de este modo cinematográfico. Entre ellos: la permanente confrontación con el cine de ficción y su estatus subordinado al mismo; su ambivalencia entre lo científico y lo artístico; y, desde hace un par de décadas, la permanente irrupción de nuevos formatos o subgéneros que pasan a engrosar la realidad del documental y a los que hay que integrar dentro de su conceptualización.

A continuación repasamos algunos aportes en torno a la definición del documental desde la mirada y la práctica de distintos autores ligados a escuelas históricas (Flaherty, Dziga Vertov, Grierson, Rotha, Rouch, entre otros), para luego adentrarnos en el debate contemporáneo sobre lo que significa el documental revisando las teorías vertidas por aquellos autores que consideramos capitales (Barnouw, Renov, Nichols, Plantinga o Chanan).

### **1.1.1.**

#### **Acercamientos al documental desde la práctica.**

De manera distinta, los pioneros del documental Robert Flaherty y Dziga Vertov arrojaron una mirada sobre esta emergente forma cinematográfica en las primeras décadas del siglo XX. El primero, desde la óptica del autor, afirmaba que “todo arte es una forma de exploración. Descubrir y revelar es la forma que todo artista propone acerca de su oficio” (Flaherty, 1960:1) y ya, en 1937, escribe un artículo donde sienta las bases sobre la estética y narrativa del nuevo género y el doble papel que ha de cumplir el documentalista, el de observador a la par que narrador:

La finalidad del documental, tal como yo lo entiendo, es representar la realidad bajo la forma en que se vive [...]. Una hábil selección, una cuidadosa mezcla de luz y de sombra, de situaciones dramáticas y cómicas, con una gradual progresión de la acción de un extremo a otro, son las características esenciales del documental, como por otra parte pueden serlo de cualquier forma de arte. Pero no son éstos los elementos que distinguen al documental de las otras clases de filmes; el punto de divergencia entre unos y otros estriba en lo siguiente: el documental se rueda en el mismo lugar que se quiere reproducir, con los individuos del lugar. Así, cuando [el documentalista] lleva a cabo la labor de selección, la realiza sobre material documental, persiguiendo el fin de narrar la verdad de la forma más adecuada y no ya disimulándola tras un velo de elegante ficción,

y cuando, como corresponde al ámbito de sus atribuciones, infunde a la realidad un sentido dramático, dicho sentido surge de la misma naturaleza y no únicamente del cerebro de un novelista más o menos ingenioso. (Citado en Romaguera y Alsina, 1980:145)

En paralelo a la corriente de cine antropológico o etnográfico liderada por Flaherty, el cineasta soviético, y también teórico, Dziga Vertov apuntaba como principal rasgo definidor del incipiente género documental – en su empeño por utilizar el cine para educar y adoctrinar al pueblo en aras de la construcción de la sociedad comunista – la captación de la realidad tal como se presenta ante el ojo, sin manipulación alguna, rechazando cualquier concesión a la estética burguesa de la ficción (la puesta en escena, el guión, los actores, el vestuario, los sets).

Nosotros estamos limpiando nuestro cine de lo que lo ha infiltrado, música, literatura y teatro, estamos buscando un ritmo propio, un ritmo que no haya sido dictado desde ninguna parte y que podamos encontrar en el movimiento de las cosas. (Citado en Sadoul, 1971:34).

El cineasta, que perseguía dar a conocer “los cambios que la revolución había forjado en todos los aspectos de la vida contemporánea, y mostrar la unidad esencial del vasto territorio unido bajo el estandarte del socialismo” definía su “Cine-ojo” como “un medio de hacer visible lo invisible, claro lo oscuro, evidente lo oculto, desnudo lo disfrazado” (Vertov, 1973). Para ello establecía una forma de trabajo concreto, un método científico-pragmático, tal y como lo consideraba, para aprehender del mundo visible; un método este basado en una fijación planificada de los hechos de la vida sobre la película (la observación y selección) y a la vez en una planificación organizada de los cine-materiales fijados en la película (el montaje concebido como la “organización del mundo visible”). Coincidió, por tanto, con Flaherty en la estructuración creativa del material fílmico del documental pero desde una posición radicalmente diferente, antinarrativa y fuertemente ideologizada, que cuestionaba las estructuras significativas de las películas clásicas narrativas.

Para el autor, el “Cine-ojo”, rechazando todos los artificios de la ficción, utiliza todos los medios de rodaje al alcance de la cámara y todos los medios de montaje posibles, yuxtaponiendo y ligando entre sí cualquier punto del universo en cualquier orden temporal, violando si es necesario todas las leyes que presiden la construcción de un documental.

John Grierson, a comienzos de la década de 1930, sienta las bases del movimiento documental británico intentando conjugar las dos corrientes anteriores, definiendo el documental como “el tratamiento creativo de la realidad” y estableciendo sus tres principios rectores. En primer lugar, señala que el cine documental era “una nueva y vital forma artística” que puede “retratar la escena viva y la historia viva”. En segundo término, defiende que los personajes y escenas tomados de la realidad ofrecen mejores posibilidades para la interpretación del mundo moderno. Finalmente, este autor considera que los materiales y las historias extraídos del mundo permiten reflejar mejor la esencia de la realidad, ya que captan los gestos espontáneos y realzan los movimientos. (Forsyth, 1979:36-37) En esta definición se hacía referencia, por primera vez, a la intención artística del autor con respecto a la captura y construcción de las imágenes de la *realidad*. Y más allá, el autor, en sus principios teóricos sobre el documental apuntaba además sobre el uso poético de las imágenes y los valores éticos del documentalista para una correcta representación empírica.

En definitiva, una concepción del documental fundamentada en el argumento discursivo y autorial sobre la realidad, que luego delimitaría, aún más, con la afirmación de que debía ser un género útil, pedagógico e impersonal capaz de desarrollar un discurso de sobriedad con connotaciones de autoridad, gravedad y honestidad. (Bruzzi, 2000:79)

Asimismo, Grierson distingue al documental de otros discursos de no ficción por el elemento diferenciador de la construcción del discurso narrativo al contar con la elaboración de secuencias ordenadas en el tiempo y el espacio frente a la utilizada en otras formas audiovisuales para él más simples. La definición de documental de este cineasta inspiró muchas de las que posteriormente ofrecieron sus colegas del movimiento documentalista británico.

Paul Rotha, parafraseando a Grierson, considera que el documental es “el uso del medio cinematográfico para interpretar creativamente la realidad y, en términos sociales, la vida de la gente tal y como existe en la realidad” (Ellis, 1989:5). El autor, en su texto *The Film Till Now*, dedica a un apartado al *documentary film*, alejándose del presupuesto de autenticidad de la imágenes abanderado por Grierson, en el que expone cual es su propósito y significado:

El documental no se define ni por el tema ni por estilo, sino por la forma de aproximarnos a él. No rechaza ni a los actores profesionales, ni las ventajas de la puesta en escena. Justifica el uso de todos los artificios técnicos conocidos para tener efectos en el espectador... Para el director documental la apariencia de las cosas y de la gente es solamente superficial. Es el significado detrás de las cosas y el significado detrás de la persona lo que ocupa su atención... La aproximación documental al cine difiere de la del film-historia no en su falta de atención a la labor minuciosa y experta, sino en el propósito de esta labor. (Citado en Ellis, 1989:61)

Con todo, para Rotha lo verdaderamente importante es el sentido oculto de las cosas y el significado de las personas. En este sentido, nos dice en el capítulo "*Some principles of Documentary*" de su texto *Documentary Films*:

Sobre todo, el documental debe reflejar los problemas y las realidades del presente. No puede lamentar el pasado, y es peligroso predecir el futuro. Lo que puede hacer, y de hecho hace, es utilizar el pasado como fuente, en tanto herencia actual; pero solamente lo hace para ponerse al servicio de un argumento moderno. El documental no es en ningún sentido una reconstrucción histórica, y los intentos de transformarlo en eso están destinados al fracaso. Más bien es la presentación de hechos y sucesos contemporáneos expresados en relación a las sociedades humana. (Rotha, 2010)

La incorporación de las reconstrucciones al documental cuenta con adeptos como la *World Union of Documentary* que contempla esta posibilidad, siempre que este justificada, en la definición que da de este género cinematográfico en 1948:

(El documental abarca) todos los métodos de registrar en celuloide cualquier aspecto de la realidad interpretado bien por la filmación de hechos o bien por la reconstrucción veraz y justificable, para apelar a la razón o a la emoción, con el propósito de estimular el deseo de ampliar el conocimiento y la comprensión humanos, y plantear sinceramente problemas y soluciones en el campo de la economía, la cultura y las relaciones humanas. (Barsam, 1992:1).

Hacia las décadas de 1960 y 1970 surgen las nuevas escuelas del documental: el *Free Cinema* inglés, el *Direct Cinema* norteamericano, el *Candid Eye* canadiense y el *Cinema Vérité* francés. Unas corrientes estas que emergen, en buena medida, gracias a los avances tecnológicos que posibilitaban el registro sincrónico de sonido e imagen y a una mayor ligereza de los equipos de filmación, y que vuelven a las teorías de Vertov renegando de las producciones

con actores, decorados, puestas en escena y rigidez en los guiones. “La realidad de la vida” tal cual es y “la verdad de la gente” escondida tras el velo de lo cotidiano se configuran para estos movimientos como las premisas fundamentales en el planteamiento diverso, y a veces divergente, de sus obras.<sup>1</sup> Son también décadas, en la práctica documental, en las que cobran relevancia el uso de metrajes de archivo, el despliegue de lo inesperado, el postcolonialismo, la mirada hacia atrás, hacia la memoria y la guerra. Barnouw señala algunas diferencias entre el *direct cinema* y el *cinéma vérité*:

El documentalista del cine directo llevaba su cámara ante una situación de tensión y aguardaba a que se produjera una crisis; el *cinéma vérité* de Rouch trataba de precipitar una crisis. El artista del cine directo aspiraba a ser invisible; el artista del *cinéma vérité* de Rouch era a menudo un participante declarado de la acción. El artista del cine directo era un circunstante que no intervenía en la acción; el artista del *cinéma vérité* hacía la parte de un provocador de la acción. (Barnouw, 1996:223)

También se oyen voces libelosas que rechazan el uso de reconstrucciones de la realidad. En este sentido se pronuncia el poeta y cineasta Jean Vigó, el autor de la pieza *flâneur* y de corte marxista *À propos de Nice* (1930), al afirmar que la cámara tiene que sorprender a la realidad y a sus protagonistas, no prepararlos previamente, ya que “de lo contrario hay que renunciar al valor de ‘documento’ de este tipo de cine”, sin que ello vaya en menoscabo de la mirada del autor en el documental comprometido socialmente:

Este documental exige que se tome postura, porque pone los puntos sobre las íes [...]. El tomavistas estará dirigido a lo que debe ser considerado como documento y que, a la hora del montaje, será interpretado como tal documento. (Romaguera y Alsina, 1980:127-131)

Las tesis de estos autores, con sus miradas divergentes y sus respectivos modelos del documental que chocan fundamentalmente con respecto al protagonismo otorgado a las técnicas y estética utilizadas, vuelcan su mirada hacia un cine cuyo estatus de naturaleza se vincula a la

---

<sup>1</sup> No obstante, sus pretensiones de registrar mecánicamente u objetivamente el mundo real resultaron vanas para autores como Barnouw: “Los documentalistas hacen infinidad de elecciones; eligen el tema, las personas, las vistas, los ángulos, las lentes, las yuxtaposiciones, los sonidos, las palabras. Cada selección es la expresión de un punto de vista, consciente o inconsciente, reconocido o no reconocido. Todo grupo documental que pretende ser objetivo no hace más que afirmar una convicción de que sus opciones tienen una validez especial y merecen ser aceptadas y admiradas por todo el mundo. Aun detrás del primer paso de esta selección (que es la elección del tema) hay un motivo o una serie de motivos. Algunos sienten que el tema necesita clarificación y que si uno puede documentar ciertos aspectos del tema (toda la verdad es una ficción legal), el trabajo dará como resultado algo que facilita la comprensión, el acuerdo o la acción.” (Barnouw, 1996:308).

ineludible representación de la realidad y su descubrimiento, hacia su función como documento y dimensión social, hacia su compromiso ético con lo real. Trasladando las concepciones del documental de estos autores y escuelas históricas a la clasificación de las modalidades de documental de Nichols, iríamos desde el modo expositivo, caracterizado por una confrontación directa con lo real, a la mezcla entre los modos observacional e interactivo.

### **1.1.2.**

#### **Aproximaciones teóricas al documental.**

Avanzando en el tiempo, nos encontramos con las incursiones teóricas en la definición del documental de otros autores de referencia como son Michael Renov, Bill Nichols y Carl Plantinga.

El primero opta por una aproximación deconstructiva del documental, en la que entra en juego un desplazamiento y transformación de los términos de la jerarquía establecida entre ficción y no ficción (Renov, 1993:2-3). La "no ficción" es valiosa como categoría, pero en el supuesto de que necesariamente incluya elementos de ficción, y viceversa. Renov afirma que una visión que asuma el documental como un discurso totalmente sobrio fallará en la comprensión de las fuentes profundas de la no ficción, porque es el estatus diferencial histórico del referente lo que distingue el documental de su contraparte ficcional, y no sus relaciones formales. Concluye con la afirmación de que el documental comparte el estatus de todas las formas discursivas, en referencia a su carácter trópico o figurativo y, siguiendo la línea de otros autores contemporáneos, dice que todas las formas discursivas, el documental incluido, son, si no ficcionales, al menos ficticias (Renov, 1993:8). El autor define la forma documental como "el reordenamiento más o menos artístico del mundo histórico, en el que se pueden producir principalmente cuatro modalidades o funciones" que denomina retórico/estéticas y que considera como constitutivas del texto documental: grabar, revelar o preservar; persuadir o promover, analizar o interrogar, y expresar. (Renov, 1993:21-22)

Desde perspectivas distintas, tanto Nichols como Plantinga otro emprenden en sus obras la complicada labor de intentar definirlo para poder desarrollar sus teorías coincidiendo en la dificultad de esta tarea, ya que ninguna definición fijada les parece que sea válida y que abarque

todos los documentales a lo largo de la historia. Reconocen también que se trata de un término borroso y con fronteras difusas que les hacen rechazar cualquier intento de establecer una definición tradicional. Así que mientras que Bill Nichols opta por realizar una aproximación desde tres ángulos distintos (el realizador, el texto y el espectador), Plantinga despliega lo que denomina una “caracterización”.

Una idea clave y recurrente de Nichols en su definición del documental, desde que escribiera su texto *La representación de la realidad. Cuestiones y Conceptos sobre el Documental* (1997), es que se trata de algo cambiante, de una institución proteica, consistente en un corpus de textos, un conjunto de espectadores y una comunidad de practicantes y de prácticas convencionales que se encuentran sujetas a cambios históricos. Más allá de los estilos, la propia forma o los modos de producción, siempre se ha referido a la propia naturaleza del documental:

El documental nunca ha sido una única cosa. (...) Podemos emplear esta historia cambiante de lo que se considera como un documental como un signo de la cualidad variable, de final abierto y dinámica de la forma en sí misma.” (Nichols, 2001:25)

Es la percepción de esa naturaleza dialéctica lo que conduce a Nichols a no articular su definición del documental con una finalidad ontológica que capte su esencia, sino a proponer una definición que aborde los aspectos más importantes (Nichols, 1997: 42).

El documental como concepto o práctica no ocupa un territorio fijo. No moviliza un inventario finito de técnicas, no aborda un número establecido de temas y no adopta una taxonomía conocida en detalle de formas, estilos o modalidades. El propio término, documental, debe construirse de un modo muy similar al mundo que conocemos y compartimos. La práctica documental es el lugar de oposición y cambio. De mayor importancia que la finalidad ontológica de una definición –con qué acierto capta la «esencia» del documental– es el objetivo que se persigue con una definición y la facilidad con que ésta sitúa y aborda cuestiones de importancia, las que quedan pendientes del pasado y las que plantea el presente. (Nichols, 1997:42)

Así, el autor propone definir el documental desde tres ángulos: el realizador, el texto y el espectador.

En vez de una, se imponen tres definiciones de documental, ya que cada definición hace una contribución distintiva y ayuda a identificar una serie diferente de cuestiones. Consideremos pues el documental desde el punto de vista del realizador, el texto y el espectador. Cada punto de partida nos lleva a una definición distinta aunque no contradictoria. (Nichols, 1997:42)

Con el establecimiento de estos tres criterios, diferentes y complementarios a la par, para la definición del documental, Nichols intenta abarcar la mayoría de aspectos implicados en su propia complejidad.

La primera definición, enfocada desde el punto de vista del "realizador", se centra en términos del grado de control sobre la historia que se cuenta: "Un modo común aunque engañoso de definir el documental desde el punto de vista del realizador se basa en términos de control: los realizadores de documentales ejercen menos control sobre su tema que sus homólogos de ficción." (Nichols, 1997: 42) Su conclusión al respecto es que el grado de control no es menor que en la ficción en lo que respecta a los modos de producción salvo en lo que se refiere a una única cosa: la historia. Nos dice Nichols:

Lo que el documentalista no puede controlar plenamente es su tema básico: la historia. Abordando el dominio histórico, el documentalista se suma a la compañía de otros practicantes que «carecen de control» sobre lo que hacen: científicos sociales, físicos, políticos, empresarios, ingenieros y revolucionarios." (Nichols, 1997: 42-43)

El "texto" se conforma como la segunda línea de definición del documental para el autor. Partiendo de la premisa que el género documental es un género cinematográfico como cualquier otro, el corpus de películas que forman parte del mismo deben compartir ciertas características. En este sentido, el autor se pronuncia:

Cada película establece normas o estructuras internas propias pero estas estructuras suelen compartir rasgos comunes con el sistema textual o el patrón de organización de otros documentales. (...) Los documentales toman forma en torno a una lógica informativa. La economía de esta lógica requiere una representación, razonamiento o argumento acerca del mundo histórico. La economía es básicamente instrumental o pragmática: funciona en términos de resolución de problemas. Una estructura paradigmática para el documental implicaría la exposición de una cuestión o problema, la presentación de los antecedentes del problema, seguida por un examen de su ámbito o complejidad actual, incluyendo a menudo

más de una perspectiva o punto de vista. Esto llevaría a una sección de clausura en la que se introduce una solución o una vía hacia una solución. (Nichols , 1997:48)

Nichols también comenta que la estructura del texto documental presenta paralelismos con otros textos:

Estos paralelismos se pueden dar en varios niveles distintos. Pueden pertenecer a un movimiento, periodo, cine nacional, estilo o modalidad. Como el concepto de género, todos éstos son modos de caracterizar las películas por sus similitudes en vez de por sus diferencias. Si se considera el documental como un género (así como una institución), las subdivisiones dentro del documental pueden tener otras denominaciones. Un movimiento es un grupo de películas realizadas por individuos que comparten una visión u objetivo común. (Nichols,1997:52)

Asimismo, hace referencia dentro de esta segunda acepción al “estilo”, no en tanto aplicado a la autoría ni al compartido por un colectivo o movimiento, sino que este, en sus propias palabras:

(...) se asemeja a un discurso institucional, con reglas y limitaciones que rigen sus operaciones, reglas que en sí mismas están sujetas al cambio. El estilo apoya el despliegue de una trama para constituir una historia y el de pruebas para elaborar una argumentación. Si hay un estilo que haya caracterizado el documental con mayor energía es el realismo. El realismo ha sido una influencia tan difundida y generalizada que no ofrece un apoyo particularmente adecuado para el análisis documental. Debido a su omnipresencia en nuestra cultura, este propio concepto debe clarificarse y delimitarse. Hay que establecer las subcategorías de variación nacional e histórica asociadas con diferentes formas de tecnología y articulaciones de intención características. (Nichols,1997:53)

La tercera definición establecida se centra en la relación entre documental y receptor, es decir, en la figura del espectador. Comenta el autor que los espectadores desarrollan “capacidades de comprensión e interpretación del proceso que les permitirán entender el documental. Estos procedimientos son una forma de conocimiento metódico derivado de un proceso activo de deducción basado en el conocimiento previo y en el propio texto.” (Nichols, 1997:55)

Según el autor, esta experiencia previa genera expectativas centradas, en el caso del documental, en el estatus del texto en relación con el mundo histórico, mientras que en la ficción operaría de forma diferente. Para Nichols: “el espectador documental emplea «procedimientos de

compromiso retórico» en vez de los «procedimientos de compromiso de ficción» que orientan el visionado del largometraje narrativo clásico.” (Nichols, 1997:55)

Así, los procedimientos de visionado de documentales incluyen la asignación de motivaciones a lo que se está viendo y cataloga cuatro tipos de motivaciones: el *realismo como motivación primordial* en la que “el objeto está presente en el texto debido a su función en el mundo histórico”; la *motivación funcional*, en la cual “el propio argumento justifica o hace necesaria la presencia de un objeto”; la *motivación intertextual* donde “la justificación de la presencia de algo en la película surge de su presencia esperada o anticipada en películas de un cierto tipo”; y, por último, la *motivación formal* (la más olvidada y a la que el autor le concede gran importancia) que “se produce cuando justificamos la presencia de una imagen según su contribución a un patrón formal o estilístico intrínseco al texto.” (Nichols, 1997: 56-58)

Esta triple aproximación a la definición del documental de Nichols confluye hacia un cierre: los argumentos sobre el mundo que el realizador construye y transmite a través de unas convenciones a unos espectadores. En palabras de Nichols, “la convención documental da lugar a una epistefilia. Postula un ente organizativo que posee información y conocimiento, un texto que lo transmite y un sujeto que lo obtendrá.” (Nichols, 1997:62) El espectador pasa a ser un receptor un tanto pasivo que se enfrenta al documental con la expectativa de que su ansia de conocimiento será gratificada.

En uno de sus textos más recientes, “Cuestiones de ética y cine documental” (recogido en el número monográfico dedicado al documental *Después de lo real* de Archivos de la Filmoteca), Nichols (2007:30) defiende que el cine documental es un arte retórico en el que como el orador de antaño, lo que le preocupa al documentalista es ganarse la aprobación de la audiencia, no suministrar un mecanismo de “transferencia de información” y aboga en este contexto por el necesario establecimiento de un código de ética documental centrado en proteger los intereses tanto de los sujetos del film como de los espectadores reales:

Un código ético de la práctica cinematográfica documental nos permite encarar el desequilibrio de poder que suele producirse entre los cineastas y los sujetos, por un lado, y los cineastas y los espectadores, por el otro. Afirma, entre otras cosas, el principio de consentimiento

fundamentado para el sujeto y de respeto hacia el telespectador, conjugado para reconocer que la cinematografía documental es más una práctica artística que un experimento científico. En dos palabras, una declaración orientativa propondría: “No hagas nada que pueda violar la humanidad de tu sujeto y nada que pueda comprometer la confianza de tus espectadores”. (Nichols, 2007:34)

Carl Plantinga, otro de los autores contemporáneos que ha prestado atención al cine de no ficción y que también se muestra preocupado por las cuestiones éticas, tacha la argumentación de Nichols a la hora de definir el documental como algo reduccionista, en tanto que sus definiciones dejan fuera de la realidad del mismo a los textos poéticos. El autor considera que, frente a la ficción, “una de las marcas diferenciadoras del documental es la representación de personas reales con las que el cineasta tiene obligaciones éticas que, obviamente, no existen cuando se trata de la representación de personajes ficticios” y propone una caracterización del documental como una “representación de veracidad expresa.” (Plantinga, 2007:52)

El autor considera que esta definición es aplicable a todos los documentales y es independiente de los cambios históricos y características individuales de los mismos. Esta caracterización apoya las perspectivas del documental como prueba y aseveración (Plantinga, 2005:113). En el documental, la grabación y la aseveración se dan a la vez, por lo que lo característico de su representación es el compromiso adquirido por el documentalista a la hora de afirmar que los materiales empleados en las piezas son fiables, para mostrar al espectador cómo es, fue o podrá ser el mundo real.

Para Plantinga, una correcta caracterización del documental habrá de tener en cuenta los procesos de recepción del espectador así como las cualidades intrínsecas del texto y el contexto cultural. (2000: 138) Por lo tanto, su caracterización del documental se basa en una función activa tanto del realizador como del espectador. La confianza en el documental depende fundamentalmente de la confianza otorgada por el espectador al cineasta, la congruencia de las afirmaciones hechas en el documental y la sensación general de credibilidad creada por el texto. (Plantinga, 2000:137)

Plantinga propone así una definición basada en la relación mutua: el realizador asevera que la representación es verídica como una manera de facilitar la interpretación al espectador. El autor

afirma que el potencial de la no-ficción se encuentra en su capacidad de diseminar información y aspectos sobre el mundo como ningún otro medio puede hacer. (Plantinga, 1997:221)

Esa consideración pone de relieve el valor que Plantinga otorga al mundo representado y al espectador. El cineasta asevera que los hechos representados ocurrieron u ocurren en el mundo como se muestra en la película, permitiendo así a los espectadores un acceso a esa realidad, no como un privilegio que el realizador otorga – como parece indicar lo expuesto por Bill Nichols –, sino como un derecho que toda persona posee y a cuyo disfrute contribuye el realizador de documentales.

Plantinga subraya que “una de las obligaciones éticas capitales de los realizadores de documentales es mostrar la verdad tanto como sea posible, a pesar de que la obligación de decir la verdad puede a veces ser supeditada al afecto hacia los sujetos del filme.” En su caracterización del documental se refiere a su finalidad de forma muy distinta a Nichols:

Los documentales no son solo imágenes y sonidos que atestiguan acontecimientos sino que, además, articulan, de forma más o menos implícita, afirmaciones sobre el mundo . La otra mitad del contrato inherente a este género como “representación de veracidad expresa” supone que toda propuesta que se insinúe o se afirme en la película constituye una verdad del mundo real (...) podría decirse que la afirmación de veracidad es el quid de la tarea documental. (Plantinga, 2007:52)

Y continuando su argumentación diciendo:

Al explicar el concepto que tengo del documental como una película de “representación de veracidad expresa”, afirmé que, cuando un realizador o una realizadora anuncia que su obra es un documental, está asegurando de manera implícita que tanto las imágenes como los sonidos son ejemplos precisos de lo que ocurrió delante de la cámara y que lo que se afirma o insinúa son verdades del mundo real. Por tanto, una obligación ética del documentalista es representar lo que, a su entender, es verdad, del mejor modo posible. (Plantinga, 2007:63)

Establecer una comparativa entre el cine de ficción y el cine documental parece ser una de las directrices más recurrentes en las que guiarse para definir al documental. El profesor británico Michael Chanan, lejos de establecer una definición concreta, sugiere una

norma general:

En el caso de la ficción, tendríamos a un actor que interpreta a un personaje en un entorno preparado y de acuerdo a un guión; en el caso del documental, a miembros de la sociedad que se muestran tal cual son en un entorno habitual, la mayoría de las veces, y en situaciones preferentemente espontáneas. (Chanan, 2007b: 72)

Chanan también hace referencia al cambio de actitud operado en los últimos tiempos con respecto al documental:

El cambio de actitud es notable puesto que no quedaban tan atrás los días en que, en pleno fervor inicial del pensamiento posmoderno, los escépticos y los incrédulos menospreciaban abiertamente el documental con el argumento de que las pretensiones realistas del género se basaban en una falsa sensación de objetividad y la objetividad, al parecer, había que dejar de entenderla como hasta entonces se venía haciendo porque no era ni más ni menos que un tipo de subjetividad como cualquier otro. En pocas palabras, el documental era tendencioso y manipulador y constituía, sencillamente, una forma de ficción más.

Pensar así, ni que decir tiene, es simplificar demasiado las cosas. John Grierson, padrino del documental británico, no escondía nada cuando definía el género como “el tratamiento creativo de la realidad”. Ahora bien, de ahí a obviar la importancia del componente automático de la cámara y centrarse únicamente en el aspecto subjetivo de la filmación –las elecciones conscientes e inconscientes del cineasta– hay un trecho. La crítica posmoderna falta a la verdad y la semiótica explica por qué. Por un lado, recuerda que la imagen fotográfica constituye un testimonio y un icono a la vez, una plasmación automática de la escena y una imagen pictórica cargada de valores y connotaciones. Por otro lado, desaconseja sostener la tesis posmoderna porque esta conduce a desdibujar las ya de por sí sutiles diferencias que separan al documental y a la ficción. (Chanan, 2007b:70)

Los espectadores somos conscientes de ello cuando entramos a la sala, como todos sabemos, pero la lente por sí misma es incapaz de precisar si la escena profílmica se ha preparado para la ocasión o si ya existía antes de aparecer ella. Así pues, podría decirse que todo se reduce a la cuestión de definir el quién y el qué se hallan ante la cámara y el cómo se comportan: en el caso de la ficción, tendríamos a un actor que interpreta un personaje en un entorno preparado y de acuerdo con un guión; en el caso del documental, a miembros de la sociedad que se muestran tal cual son en su entorno habitual, la mayoría de las veces, y en situaciones preferentemente espontáneas. Las cosas, sin embargo, no son tan sencillas y lo cierto es que resulta imposible establecer una definición exacta de qué es el documental. Ante tal dificultad, quizá lo mejor fuera plantearse este concepto del mismo modo en que Wittgenstein recomendaba entender los objetos como juegos, que forman familias y están conectados por parecidos de familia. En el

caso que aquí nos ocupa, el juego del documental se parece al juego de la ficción en algunos aspectos, pero también se diferencia de él en otros. (Chanan, 2007b:71-72)

Trinh T. Minh-ha, en su texto, "*El afán totalitario de significado*" (2008), sitúa el documental y su estatus de valor en el componente del compromiso social y el retrato de lo real:

Se supone que el documental surgió de la necesidad de informar a la gente (Kino-Pravda o Cine-Verdad de Dziga Vertov) y, por tanto, para afirmarse como reacción contra el monopolio que había llegado a tener la película como entretenimiento en el medio cinematográfico. El cine se redefinió como un medio ideal para el adoctrinamiento y la reflexión, cuyas virtudes radica en su capacidad para "observar la vida en sí y ser selectivo", para "abrir la pantalla al mundo real", para fotografiar "la escena en directo y la historia en directo", para darle al cine "poder sobre mil y una imágenes", así como para lograr "una cercanía de conocimiento y de efectos imposible de alcanzar por la rudimentaria técnica de los estudios y la edulcorada interpretación del actor metropolitano" (John Grierson). Al independizarse del estudio y del star system, el documental tiene su razón de ser dentro de una distinción estratégica. Sitúa la función social del cine en el mercado. Coge gente real y problemas reales del mundo real y trabaja con ellos. Valora la observación íntima y calibra su importancia según la capacidad de captar la realidad en el momento de producirse, "sin interferencia material, sin intermediario". Poderosas historias en directo, infinidad de situaciones reales. Las tomas no se repiten. El escenario no es ni más ni menos que la vida misma. (Trinh T. Minh-ha, 2008:226-227)

Para terminar este epígrafe una cita sugerente de Hans Richter de su texto "*Film as an Original Art Form*" recogida por Trinh T. Minh-ha:

Con el enfoque documental, el cine regresa a sus principios básicos... Mediante la selección, eliminación y coordinación de elementos naturales, evoluciona una forma fílmica que es original y no se limita a la tradición teatral o literaria... El cine documental es una forma artística original. Ha asumido los hechos, dentro de un nivel original propio. Cubre la parte racional de nuestras vidas, desde el experimento científico hasta el estudio del paisaje poético, pero nunca se aleja de los hechos. (Citado en Trinh T. Minh-ha, 2008)

## **/ 1.2. CATEGORIZACIONES DEL DOCUMENTAL**

La organización de los documentales en grupos con características determinadas permite inferir asuntos no simplemente de orden, sino de relevancia conceptual. Nichols apunta la necesidad de

un estudio sobre este asunto, ya que la cuestión sobre las modalidades del documental existentes tiene valor conceptual y es necesario estudiarla en profundidad: “The idea of modes, or distinct types, of documentary itself needs to be thought through and developed before it can be applied historically” (Nichols, 2001:15).

En este epígrafe analizamos la manera en que algunos de los autores que hemos visto en el apartado anterior formulan categorías que permitan agrupar documentales con características comunes. Veremos aquí la base fundamental de esas tipologías que Nichols concreta en las modalidades de representación documental y que Plantinga centra en lo que denomina las “voces” del documental, así como los modos de deseo de Renov.

Estas catalogaciones van más allá de la realizada por Erik Barnouw en su libro, *El documental. Historia y estilo* (1996), fundamentada principalmente en el criterio histórico. En ella, el autor lleva a cabo una diferenciación de movimientos y conjuntos de películas que presentan premisas estéticas similares, comparten una misma función social y se anclan en un momento histórico específico. El recorrido por esta categorización histórica se configura a partir de los diferentes perfiles profesionales el autor identifica en la figura del documentalista: “profeta” (es el caso de Lumière), “explorador” (Flaherty), “reportero” (Vertov), “pintor” (Vigo, Ivens), “abogado” (Grierson), “fiscal acusador” (matrimonio Thorndike), “poeta” (Sucksdorf, Haanstra), “cronista” (Rouch), “promotor” (Murrow), “observador” (Wiseman, Leacock, Marker), “agente catalizador” (Cine Vérité) o “guerrillero” (Alpert), entre otros.

### **1.2.1.**

#### **Las modalidades del documental de Bill Nichols.**

Nichols, en su categorización, propone un conjunto de varias formas de representación con características formales distintas para cada modalidad. Las seis modalidades que enumera agrupan documentales con variantes textuales y formales, siendo las que siguen: expositiva,

poética, reflexiva, observacional, participativa y performativa.<sup>2</sup> Antes de desmenuzarlas, algunas cuestiones.

Podríamos considerar las modalidades de Nichols como un modelo para realizadores (Nichols, 2001: 99-100).<sup>3</sup> Su categorización sigue la lógica de una teoría de los géneros, que estudia unas voces compartidas por distintas películas, convirtiendo las modalidades en subgéneros del documental. (Nichols, 2001: 99) Nichols afirma que esas nuevas modalidades, que van surgiendo como forma de subsanar deficiencias de las anteriores, “transmiten una nueva perspectiva sobre la realidad.” (Nichols, 1997: 66) Este aspecto de la tipología da lugar a identificar distintos realismos según diferentes momentos. Lo considerado como realista en una época puede dejar de serlo en otra. Así, el mostrar al propio cineasta en pantalla o los métodos de producción sería considerado como un fallo o como una muestra de “sinceridad” con la audiencia según la época. Nichols también explica cómo los documentales expositivos o de observación resultan insuficientes para representar el mundo en su complejidad, y propone una estructura reflexiva que transmita mediante su forma compleja dicha característica del mundo.

Las modalidades de Nichols parecen considerar que también el espectador cambia según la época por lo que cada modo plantea distintas maneras, no de dirigirse al espectador –como hace Plantinga con sus voces–, sino de relacionarse con él. Nichols plantea una serie de convenciones formales que transmitan argumentos al espectador de forma idónea. El espectador de principios de siglo parecía aceptar todo como verídico, mientras que el de los años 70 mira todo lo autoritario con recelo y escepticismo, necesitando otro modo de representación de la realidad. La modalidad adecuada favorecerá la función social del documental que Nichols otorga al mismo. El autor afirma que el documental ha de esforzarse en convencer o predisponer a la audiencia de una forma concreta sobre algún aspecto del mundo y ha de hacerlo a través de una representación “creíble, convincente y atractiva” (Nichols, 2001:164). Por eso, Nichols en *La representación de la realidad* otorga tanta importancia al documental reflexivo, por su capacidad

---

<sup>2</sup> Las modalidades de representación de Nichols, siguiendo la propia lógica dialéctica que caracteriza su aparición, han ido cambiando y aumentando en número. En *Ideology and the Image* Nichols trataba sobre tres: expositiva, narrativa y poética (Nichols, 1981: 173-236). Más tarde, en *La representación de la realidad*, hablará sobre las cuatro modalidades: expositiva, de observación, interactiva y reflexiva (1997: 65-114). En *Blurred Boundaries* añadirá la modalidad performativa (1994: 92-106) y en *Introduction to Documentary* otorgará independencia a la voz poética (2001: 102-105).

<sup>3</sup> El propio Nichols afirma, en su momento, que estas categorías son “producto de la realización cinematográfica” (1997: 66).

de implicar a la audiencia socialmente (Nichols, 1997:106). Más tarde, al tratar sobre el documental performativo, Nichols confirma ese planteamiento de que solo se puede representar el mundo en su complejidad con formas complejas.

Las modalidades de representación en el documental según Nichols son estas que siguen:

### *1\_ Modalidad expositiva*

Modalidad que se dirige al espectador directamente, con intertítulos o voces que exponen una argumentación acerca del mundo histórico. El autor asocia esta forma de representación con el documental clásico que se basaba en la ilustración de un argumento con imágenes que coincide con la expectativa albergada por el espectador de que, ante él, se va a desplegar un mundo racional en lo que respecta al establecimiento de una conexión lógica causa/efecto entre secuencias y sucesos. Para el autor se trata de una modalidad más retórica que estética, con un narrador mayormente explícito dirigiéndose directamente al espectador mediante el uso de títulos o locuciones que lideran la imagen y enfatizan la idea de objetividad y lógica argumentativa. Ligadas a esta modalidad nos encontramos con obras de la época de las expediciones socio-etnográficas (la finalidad antropológica en el cine documental, sobre todo a partir de la obra de Robert Flaherty) y del movimiento documentalista británico (la finalidad social en el cine documental, liderada por John Grierson). (Nichols, 1997:68-72 y Nichols, 2001:105-109)

### *2\_ Modalidad poética.*

La exposición poética dirige nuestra atención hacia los placeres de la forma, haciéndonos reflexionar sobre sus problemas. Interioriza muchas de las cuestiones y preocupaciones que constituyen el tema de este estudio, no como una modalidad secundaria o subsiguiente de análisis retrospectivo, sino como un tema inmediato e inaplazable sobre la propia representación social. Nichols ubica su origen en la incursión de las vanguardias artísticas en el cine, por lo tanto adapta muchos de los dispositivos representativos de otras artes, como la fragmentación, los actos incoherentes, las asociaciones ambiguas, las impresiones subjetivas, etc. No obstante, es un modo que ha reaparecido en varias épocas y que en muchos documentales contemporáneos

recobra su fuerza y presencia. Tiene voluntad para crear un tono y un estado de ánimo más que para proporcionar información al espectador. Destacan en esta modalidad las vanguardias de los años veinte y treinta (la finalidad estética en el cine documental liderada por Walther Ruttmann, Jean Vigo y Joris Ivens) y las películas próximas al arte y al neorrealismo (la finalidad artística y poética del lenguaje documental plasmada en las aportaciones de Arne Sucksdorf y Bert Haanstra). (Nichols, 1997:72-78 y Nichols, 2001:102-105)

### 3\_ *Modalidad reflexiva.*

Como ocurre con la exposición poética, el texto desplaza su foco de atención del ámbito de la referencia histórica a las propiedades del propio texto haciendo hincapié en el encuentro entre documentalista y sujeto. Estos textos reflexivos son conscientes de sí mismos no sólo en lo que respecta a forma y estilo, como ocurre con los poéticos, sino también en lo tocante a estrategia, estructura, convenciones, expectativas y efectos. Esta forma de representación más que hablar de la realidad busca hacer consciente al espectador del propio medio de representación y los dispositivos que le han dado autoridad. Así hay un cambio conceptual, en el cual el documental no se considera como una ventana al mundo sino como una construcción o representación de este, ayudando a que el espectador tome una postura crítica frente a cualquier forma de representación. Nichols la valora como la tipología más autoconsciente y autocrítica. Surgió del deseo de hacer que las propias convenciones de la representación fueran más evidentes y para poner a prueba la impresión de la realidad que las otras modalidades transmitían normalmente sin ningún tipo de problema. Se trata de la modalidad más introspectiva: utiliza muchos de los recursos de otros tipos de documental, pero los lleva hasta el límite, para que la atención del espectador se centre tanto sobre el recurso como sobre el efecto. Destacan en esta modalidad las noticias documentadas durante los primeros años del siglo XX en Rusia (la finalidad ideológica en el cine documental, encabezada por Dziga Vertov) y unos cuantos autores más contemporáneos como Jill Godmilow y Raúl Ruiz, entre otros. (Nichols, 1997:93-106 y Nichols, 2001:125-130)

### 4\_ *Modalidad de observación.*

Está claramente representada por los movimientos cinematográficos del *Cinéma Vérité* francés y del *Direct Cinema* estadounidense y el *Candid Eye* canadiense que buscaban, con sus divergencias teóricas, observar espontánea y directamente la realidad. La modalidad de observación hace hincapié en la no intervención del realizador cediendo el control a los sucesos que se desarrollan delante de la cámara, utilizando el dispositivo narrativo y técnico para potenciar la impresión de temporalidad auténtica, cubrir la descripción exhaustiva de lo cotidiano y la experiencia contemporánea desde lo inmediato, lo íntimo y lo personal, hacer uso de la geografía emocional de espacio y lograr que, en el plano de la recepción, el espectador experimente el acceso a un texto transparente como una reproducción de la vida tal y como se vive desde la dinámica de la identificación afectiva, la inmersión poética o el placer voyeurista. (Nichols, 1997:72-78 y Nichols,2001:109-115)

#### 5\_ Modalidad interactiva o participativa.

Este modelo desarrollado básicamente en el cine etnográfico y en las teorías sociales de investigación participativa, muestra la relación entre el realizador y el sujeto filmado. El director/investigador entra en un ámbito desconocido, participa en la vida de los otros, gana una experiencia directa y la refleja utilizando las herramientas de las ciencias sociales y el cine. El espectador del texto interactivo tiene la esperanza de ser testigo del mundo histórico a través de la representación de una persona que habita en él y que hace de ese proceso vida una dimensión característica del texto. El texto aborda, además de aquello sobre lo que versa, la ética o la política del encuentro.

Frente a la modalidad observacional, que también enfatiza en determinadas producciones el encuentro en el momento presente del documentalista con los sujetos filmados, el documental participativo hace más evidente la perspectiva del realizador, que se involucra de manera activa en el propio discurso que realiza, y despliega, alejándose de la exposición clásica, diversos estilos de entrevistas, diferentes tácticas intervencionistas y retóricas como la narración en primera persona, el relato de los acontecimientos a través los testigos y/o expertos, el uso de metraje de archivo para facilitar las reconstrucciones y evitar las afirmaciones interminables del comentario omnisciente, etc. Destacan las figuras de Jean Rouch, Emile de Antonio y Connie

Filed, entre otros. (Nichols, 1997:78-93 y Nichols, 2001:115-125)

## 6\_ Modalidad performativa.

Esta modalidad, que fue la última introducida por Nichols en su cambiante clasificación, también cuestiona la base del cine documental tradicional y las fronteras borrosas con la ficción, al focalizar el interés en la expresividad, la poesía y la retórica, y no en la voluntad una representación realista. En este tipo de películas el énfasis se desplaza hacia las cualidades evocadoras del texto y no tanto hacia su capacidad representacional, acercándose de nuevo a las vanguardias artísticas más contemporáneas. Este nuevo modo de representación surgió gracias a los modelos anteriores y las carencias o defectos que presentaban los clásicos, según varios autores. Un exponente claro sería el director estadounidense Michael Moore, entre otros. (Nichols, 1994:92-106 y Nichols, 2001:130-138)

En resumen, según Nichols, cada modalidad despliega los recursos de la narrativa y el realismo de una manera diferente y elabora, a partir de ingredientes comunes, diferentes tipos de texto con cuestiones éticas, estructuras textuales y expectativas características por parte del espectador.

### **1.2.2.**

#### **Las voces del documental de Carl Plantinga.**

Nichols y Plantinga conciben una forma distinta de tipificar y clasificar los documentales, debido a que poseen una percepción diferente acerca de los elementos definitorios del documental y de la misma naturaleza de las categorías. Los propios autores manifiestan que no es su intención proponer unas categorías cerradas e inamovibles, y que estas no resultan contradictorias ni excluyentes entre sí, pero en sus categorizaciones ponen de manifiesto sus formas de concebir el documental.

No obstante tanto uno como otro, a la hora de prefigurar sus categorizaciones, parten de un

mismo origen: la forma de dirigirse al espectador. Las diferencias a la hora de clasificar o formar categorías de ambos autores se deben, en gran medida, a la finalidad que encuentran en el mismo hecho de categorizar. Nichols presenta las modalidades como “una forma de organizar textos en relación con ciertos rasgos o convenciones recurrentes” (Nichols, 1997: 65), mientras que Plantinga, a pesar de encontrar útil la tipología de Nichols con alguna que otra salvedad, propone lo que él denomina las “voces” del documental como:

(...) a heuristic typology because (...) the purpose of the typology is not so much to categorize as to draw attention to some of the major functions of nonfictions and the textual means by which films perform those. (Plantinga, 1997:106)

La teoría de Plantinga se apoya en la forma de conocer el mundo del propio cineasta para su posterior transmisión a un público y, así, propone una categorización que sirva para la interpretación y para el estudio pragmático del documental a partir de la voz adoptada por los cineastas (una voz ésta que infiere de las características textuales y formales de las distintas producciones).

El autor distingue tres “voces” que permiten abarcar todo tipo de documentales, ya que cada “voz” comprende distintas características al no tratarse de una tipología que agrupe formas de representación, sino “voces” con las que los documentales se dirigen a la audiencia.<sup>4</sup> La suya no es una categorización que sirva como establecedora de géneros, sino que analiza la finalidad de cada documental a través de sus voces (Plantinga, 1997: 106). Atribuye distintas finalidades a cada una de las voces documentales matizando así la relación que el cineasta establece con el mundo y con la audiencia (Plantinga, 1997: 101).

Estas voces aplicables a cada película documental de forma individual son: la *voz formal*, la *voz abierta* y la *voz poética*. La autoridad narrativa que determina cada una de las voces procede de la relación que el cineasta establece con el mundo y que le lleva a afirmar aspectos del mismo, siempre partiendo de la confianza del autor en la capacidad del hombre de conocer la realidad. Así, lo que distingue a las voces es la autoridad narrativa adoptada por el realizador: la *voz formal*

---

<sup>4</sup> Plantinga con el término “voz” hace referencia a la perspectiva tomada por el documental, la autoridad con la que la propia película “habla”. No se trata por tanto de la voz en sentido estricto (voz en off, voz over, etc.)

transmite los conocimientos con seguridad, la abierta lo hace con duda y la *poética* no transmite conocimientos sino aspectos estéticos del mundo (Plantinga, 1997: 101-109). En su texto, "Caracterización y ética en el género documental", recogido en el monográfico *Después de lo real* de Archivos de la Filmoteca (2007), el autor nos dice:

(...) los documentales siguen proponiéndose como veraces y fidedignos aunque no lo sean. Asimismo, también puede darse el caso de que, a través de la "voz" o narración, los documentales garanticen diversos grados de fiabilidad y de reafirmación personal según lo que muestren y afirmen. En mi libro *Rhetoric and Representation in Nonfiction Film*, distingo entre voces abiertas y formales a partir del grado de autoridad epistémica que presenta cada una de ellas. La voz abierta, que relaciono con el cine directo o *cinéma vérité*, aparece en muchas ocasiones simplemente para mostrar u ocultar información. Las películas que optan por la voz formal ofrecen, en cambio, explicaciones más exhaustivas y llegan a conclusiones más rotundas, que pueden transmitirse de un modo implícito mediante técnicas de estilo y estructura o explicitarse por medio de una narración en off. (Plantinga, 2007:52)

Aunque las tipologías de estos autores difieren en muchos aspectos y parecen referirse a ámbitos distintos (representación e interpretación), no resultan excluyentes. Nichols afronta esa tarea de categorización desde la perspectiva de los géneros, mientras que Plantinga lo hace desde la de los autores. La variabilidad en el número de modalidades propuestas por Nichols puede deberse a una cierta confusión a la hora de estudiar las nuevas formas del documental. Igual que con el cine de ficción, la adscripción de obras contemporáneas a géneros resulta ardua; así, documentales como *Far from Poland* (Jill Godmilow, 1984) o *The Thin Blue Line* (Errol Morris, 1988) pueden considerarse dentro de varias modalidades documentales (performativa, interactiva, reflexiva...). Sin embargo, todo documental, independientemente del modo de representación empleado por el cineasta, posee una voz individual, como afirman ambos autores, por lo que ambas categorizaciones son válidas y complementarias. Las modalidades de representación propuestas por Nichols aportan unas características comunes útiles para el realizador, que puede, sin embargo, dirigirse al espectador empleando una de las distintas voces propuestas por Plantinga. Asimismo, también posee validez el planteamiento inverso: una determinada voz documental, una perspectiva desde la que el documental se dirija al espectador, puede inferirse en documentales contruidos mediante distintas modalidades de representación.

### 1.2.3.

#### Los modos de deseo de Renov.

Desde una perspectiva fundamentada en la teoría poética en lugar de la historiográfica, Michael Renov (1993) propone una clasificación muy distinta. El autor, partiendo de una división centrada en el proceso concreto de la composición, función y efecto, destaca cuatro tendencias o funciones retóricas y estéticas fundamentales que actúan como modalidades de deseo y que han alimentado durante décadas el discurso del documental. Son las que siguen:

#### 1\_ *Grabar, revelar o preservar.*

Es la función mimética común a todo el cine, muy asociada al género documental. En esta categoría se podrían incluir tanto el documental antropológico o etnográfico (representado por Robert Flaherty principalmente) hasta los diarios filmados. En palabras de Renov:

Esta es tal vez la más elemental de las funciones del documental, familiar desde las actualités de Lumière, fácil de encontrar en el antecedente fotográfico. El énfasis aquí está puesto en la duplicación del real histórico, en la creación de una realidad de segundo orden hecha a la medida de nuestro deseo –burlar a la muerte, detener el tiempo, restituir lo perdido. Aquí la etnografía y las películas caseras se encuentran, en la medida en que ambas partes buscan lo que Roland Barthes ha calificado como “esa cosa bastante terrible que está allí en cualquier fotografía: el retorno de los muertos”. (Renov, 2010)

#### 2\_ *Persuadir o promover.*

Para el autor “la modalidad de persuasión o promoción es intrínseca a todas las formas del documental y demandan ser considerada en relación a las demás funciones retóricas-estéticas” (Renov, 2010) Esta función, en esencia, es la búsqueda de técnicas argumentativas y estéticas de persuasión para conseguir objetivos sociales o personales. Podríamos citar como ejemplo la escuela británica y el documental tipo de Grierson, pero también se pueden incluir producciones como *Nuit et Brouillard* (Alain Resnais, 1995), a la que el autor cita dado que considera la persuasión como una técnica transversal a todas las demás funciones.

### 3\_ *Analizar o cuestionar.*

Para Renov “el análisis sigue siendo el soporte más crucial del realizador de documentales”. En este sentido, considera a esta función como “la revelación interrogada” al tratarse de una función mimética y racional, de un reflejo más “cerebral” del primer modo, en el cual la actitud estética busca la implicación activa de la audiencia. En este modelo podemos situar los documentales surgidos de las corrientes del *Direct Cinema* y el *Cinéma Vérité*, aunque esta función también se puede localizar en documentales pioneros, como los de Dziga Vertov, o contemporáneos, como los de Alain Resnais o Chris Marker.

### 4\_ *Expresar.*

Es la función estética, estrechamente ligada a la forma documental, de la propia realidad, pero al mismo tiempo la menos valorada y a menudo rechazada debido a la actitud científica imperante en la sociedad. La función estética es la que predomina en numerosas corrientes, como en la de los vanguardistas (cuando el documental se acerca a las artes pictóricas o la poesía y pone como ejemplos las “sinfonías de la ciudad”) o en las entrañas expresiva de documentalistas clásicos como Flaherty, Vigo o Ivens y experimentales como Paul Strand o Stan Brakhage.

Michael Renov reconoce que estas modalidades no son únicas del documental ni excluyentes de lo que no es documental, pero para él atestiguan la riqueza y variabilidad histórica de las formas de la no ficción en las artes visuales y sus posibilidades retóricas.

## | 2\_ EL DOCUMENTAL EN EL UNIVERSO DIGITAL. HIBRIDACIÓN TECNOLÓGICA, NARRATIVA Y CREATIVA

En su obra *Blurred Boundaries. Question of meaning in contemporary culture* (1994), Nichols resume así la evolución del documental hasta esos momentos:

Traditionally, the word *documentary* has suggested fullness and completion, knowledge and fact, explanations of the social world and the its motivating mechanisms. More recently, though, documentary has come to suggest incompleteness and uncertainty, recollection and impression, images of personal worlds and their subjective construction. (Nichols, 1994:1)

Esta visión del documental publicada en la década de 1990, en el que este se se desplaza de la explicación argumentada de la realidad hacia un territorio poblado por sugerencias como “desintegración e incertidumbre, recolección e impresión, imágenes de mundos personales y construcción subjetiva”, no ha hecho sino ir a más en las dos últimas décadas.

Asistimos, a nuestro parecer, a una emergencia y cristalización de nuevas formas del documental en un contexto marcado o fundamentado, según se mire, por una triple hibridación que desglosaremos a lo largo de este capítulo:

1\_ Tecnológica: fruto de la irrupción de lo digital que ha permeado la totalidad de los *media*, así como su interconexión, y que, incluso, ha propiciado la exportación del género que nos ocupa a los entornos lúdicos, reflexivos y convergentes que crean las tecnologías digitales.

2\_ Narrativa: producto, en primera instancia, de la crisis contemporánea de la representación de la realidad en el contexto de la convergencia cultural, para continuar con la emergencia en el propio género de nuevos dispositivos narrativos (la reflexividad, la falsificación del discurso, la

intertextualidad, la interacción, la expansión del relato a través de distintos *media*, la inmersión del yo del autor en la obra o la subjetividad), así como con la progresiva disolución de fronteras entre la ficción y el documental o la puesta en crisis de la “ética” documental en su relación con la realidad, entre otros aspectos.

3\_ Creativa: propiciada, fundamentalmente, por el uso de las nuevas herramientas digitales, por el *remix* incombustible de formatos, técnicas y estéticas en la postproducción de lo real (con el apropiacionismo de efectos y visualidades existentes capaces de generar nuevos modos de documentar y representar la realidad), y por la nueva carta de naturaleza otorgada al espacio de la recepción que va más allá de la inmersión buscando la participación.

Fruto de este triple maridaje, a su vez interconectado, nos encontramos así con etiquetas de nuevas tendencias formales que van desde el *mockumentary* al documental expandido, pasando, entre otras tantas, por el documental colaborativo, el cine-diario, el documental animado, el *found footage documentary*, el documental experimental, el *rockumentary*, el documental biográfico o el familiar, el webdoc, el i-doc o el documental vinculado a la transmedialidad.

En este escenario mutante, críticos, teóricos o historiadores parecen no ponerse de acuerdo con respecto a la preeminencia del cine documental como territorio privilegiado de experimentación y desarrollo de las propuestas más innovadoras en el campo del cine y del audiovisual, en términos estéticos, discursivos y políticos.

Català y Cerdán, en su introducción al doble monográfico de Archivos de la Filmoteca, “*Después de lo real. Pensar las formas del documental, hoy*” (2007-2008), nos advierten del debate entre *apocalípticos e integrados*:

A grandes rasgos, puede decirse que por un lado se encuentran quienes celebran la nueva situación como un signo de madurez, aunque esta suponga en cierta medida una disolución de los cánones clásicos del medio y se corra el peligro, con ello, de perderlo como forma cinematográfica diferenciada. Al otro lado, están los que, ante este peligro, cierran filas en torno no tanto al clasicismo del medio como a una idea que es mucho más amplia que el cine documental en sí pero al que este se supone que representa: es decir, la noción de espacio público, racional y democrático. (Catalá y Cerdán, 2007:6)

Los autores señalan que “ el documental, conceptualmente, se encuentra en crisis y en una crisis que lo abre más que nunca a alcanzar nuevas posiciones” (Català y Cerdán, 2007:23) y, en este vórtice de cambio y transformación, subrayan:

(...) Está todavía por ver qué puede surgir de un, hasta ahora, improbable maridaje entre la imagen-realidad patrimonio del documental y la imagen-imaginación patrimonio del amplio territorio de lo ficticio. (Catalá y Cerdán, 2007:23)

Antonio Weinrichter, por su parte, piensa que el documental contemporáneo tiene ahora “libertad para mezclar formatos, para desmontar los discursos establecidos, para hacer una síntesis de ficción, de información y de reflexión. Para habitar y poblar esa tierra de nadie, esa *zona auroral* entre la narración y el discurso, entre la historia y la biografía singular y subjetiva. (Weinrichter, 2005:11) y certifica en su texto “*Millenium.Doc*”, inserto en el libro *El documentalismo en el siglo XXI* (2010), que:

De los tres grandes modos cinematográficos (los otros dos serían el cine de ficción y el experimental) el documental es el que parece más capaz de repensarse, de reinventarse, y el más dispuesto a hacerlo. Si se piensa que se opone a la ficción, cada vez hay más películas híbridas que tienden imprevistos puentes entre estas dos orillas que parecían tan delimitadas. Si se piensa que su discurso está reñido con la autoexpresión y la experimentación formal, entrega ensayos y piezas cercanas al vídeo-arte y a la tradición vanguardista. Si se piensa que es un género de la televisión, entrega cada vez más obras no aptas para emitir por la pequeña pantalla. Si se insiste en afirmar que su salud se mide por el número de títulos estrenados en sala (como repiten los estudios sobre el documental español), se ignora el crecimiento exponencial de productos fuera de todo formato (desde la duración hasta el soporte empleado) que desafían la norma industrial y la concepción profesional e institucional de la práctica documental para sustituirlas por una estética cuasi-amateur del DIY (*do it yourself*: háztelo tú mismo). La revolución digital parece que ha traído más consecuencias para el documental que para la ficción. (Weinrichter, 2010: 17-18)

Pero más allá de la efervescencia de críticos y teóricos por aproximarse a la metamorfosis del documental actual como fenómeno global (la profusión de este tipo de cine se registra no sólo en América del Norte y Europa, sino a nivel regional y nacional), es constatable el interés que esta forma audiovisual despierta en el espacio de la recepción.

La creciente cantidad de documentales que, día a día, ocupan más espacios de exhibición en las pantallas de festivales y salas de cine, emisoras de televisión, nuevos *media* e incluso espacios de arte, solo se explica por la constitución de una verdadera masa crítica de consumidores que anhelan nuevas formas de contar y un mayor compromiso con la realidad que nos rodea. Como apunta Michael Chanan en su artículo "*El documental y el espacio público*"(2007b):

El giro más sorprendente efectuado en los últimos diez o quince años en el mundo del cine lo ha protagonizado el documental con su regreso a la gran pantalla. Nadie lo habría imaginado, pero el caso es que hoy encontramos una corriente de nuevos trabajos que se han abierto paso en las salas cinematográficas a un ritmo discreto pero imparable. De la noche a la mañana, parece que el documental deja de ser una pertenencia exclusiva de la televisión, que su presencia resulta cada vez menos extraña en las carteleras y que, más allá de las maravillas de la naturaleza o la vida y milagros de las bandas de rock, el género es capaz de abarcar asuntos tan dispares como la debilidad de los estadounidenses por las pistolas (Bowling for Columbine [M. Moore, 2002]), la supervivencia de los espigadores en Francia (Les glaneurs et la glaneuse [Los espigadores y la espigadora, A. Varda, 2000]), el retrato de un filósofo (Derrida [K. Dirk y A. Ziering Kofman, 2002]) o una competición de ortografía para niños (Spellbound [J. Blitz, 2002]), pasando por el día a día de una escuela rural en Francia (Etre et avoir [Ser y tener, N. Philibert, 2002]), el secuestro de un autobús en Río de Janeiro (Ônibus 174 [J. Padilha y F. Lacerda, 2002]), los escándalos de una familia de pederastas de Nueva York (Capturing the Friedmans [A. Jarecki, 2003]), un juego entre dos cineastas daneses (De fem bensaend [Las cinco condiciones, L. Von Trier y J. Leth, 2003]) o la accidentada aventura de unos alpinistas británicos en los Andes (Touching the Void [K. Macdonald, 2003]). (Chanan, 2007b:78)

El autor señala que hay toda una batería de ideas que intentan respaldar esta tesis, agrupándolas en tres teorías principales: la primera asegura que se trata de "una reacción (del público) a las insuficiencias del cine convencional"; otra es que "la reacción la provoca más bien la banalidad que reina en la televisión"; y la tercera, en último lugar, sostiene "que tanto si el motivo es el que defiende la primera como si es el de la segunda, lo que es seguro es que tiene que ver con la bajada de los costes de producción del documental, circunstancia derivada de la difusión del vídeo digital, que constituye un medio de producción mucho más asequible."(Chanan, 2007b:77)

Más centrado en la evolución del género documental que en la profusión de producciones y el éxito de públicos, Antonio Weinrichter se refiere, en primera instancia, a tres grandes divisiones que marcan la expansión del documental al cine de no ficción: el *fake o falso documental*, "una productiva contradicción de términos: una ficción que adopta el ropaje documental"; el *cine de*

*metraje encontrado*, que más allá del documental de compilación, práctica “un uso alegórico y deconstructivo de los materiales de archivo de la más variada procedencia para proponer un análisis de las representaciones contenidas en materiales ajenos”; y, en tercer lugar el *film ensayo*, “una forma a-genérica, un documental de escritura experimental que introduce una nueva forma de enunciación, una voz que piensa en primera persona.” (Weinrichter, 2005:12)

El autor añade, a esta división que ya había hecho anteriormente, otras tres evoluciones recientes: el digitalismo que ha impulsado toda una “explosión de títulos” que no se ajustan a la norma general y desafían las categorías estéticas e industriales establecidas; y, por último, la hibridación de ficción y documental, “que rompe la barrera que separaba ambas prácticas dentro de la propia institución cinematográfica.” (Weinrichter, 2005:13) Y concluye:

Parece evidente que vivimos un genuino renacimiento en la relación de la imagen con el mundo real, que rebasa el ámbito del documental convencional para convertirse en un paradigma desde luego interdisciplinar e interinstitucional; a ese renacimiento contribuyen cineastas de ficción, experimentales y videoartistas atraídos por los formatos documentales, la generación que ahora accede a medios digitales de grabación, edición y difusión y... muchos documentalistas. Quizás se podría designar este nuevo régimen de lo real con el término (apropiado de Hito Steyerl para darle un alcance más amplio) de **documentalismo**: de pronto, nos parece más apropiado que el de cine de no ficción, entre otras cosas porque reintroduce la venerable raíz de documental cuya potencia semántica parece más relevante que nunca. (Weinrichter, 2010: 13-14. La negrita es suya.)

## / 2.1. LAS COORDENADAS DE LA HIBRIDACIÓN TECNOLÓGICA.

En un sentido evolucionista, la historia del cine documental corre pareja a la de los cambios tecnológicos: de la fotografía como documento a la imagen en movimiento; de la emergencia y cristalización de las técnicas del montaje a la aparición del sonido; de la irrupción de equipos cinematográficos ligeros con sonido sincrónico a la instauración de la imagen electrónica; del paso del analógico a la imagen digital (en registro, edición, postproducción, almacenamiento y difusión) y a la convergencia mediática que ya había sido abrazada por el cine de ficción.

Todos estos avances tecnológicos han posibilitado, y también provocado, mutaciones constantes en la naturaleza del documental, tanto en los modos de producción, como en sus modelos narrativos, planificaciones de registro, tratamiento visual y formas de consumo y, yendo todavía más allá, en el seno de la propia *imagen documental* en su relación con lo real. Como señalan Català y Cerdá refiriéndose al rechazo de la premisa "onto-ética baziniana" de la imagen cinematográfica en relación con la realidad por la nueva naturaleza de los media:

Y es que el cine ya no es Cine desde el momento en que deja de basarse en una serie de procesos químicos que recogen una huella de existencia. La digitalización, en todos sus sentidos, ha puesto en fuga definitivamente a todos los fantasmas que tanto adorase la ortodoxia de la modernidad en su momento. Cuando todo es digital, una suma de bits, ya no quedan espectros a los que acudir, ni sombras a las que rendir homenajes. (Català y Cerdán, 2007:8-9)

En el mismo sentido, con respecto a la ruptura con la tradición del proceso fotoquímico que plasmaba los signos de la realidad sobre el fotograma, De Pedro Amatria nos dice:

Si algo se ha desestabilizado y tambaleado con la llegada de la tecnología digital es la vieja confusión entre documental y verdad que atribuía al cine documental [...] un carácter casi místico en su relación con lo real, como si la sola impresión de la luz sobre el soporte concediera a las imágenes filmadas el carácter de verdad inalterable. (De Pedro Amatria, 2010: 220).

### **2.1.1. La democratización del documental.**

Hace más de una década Lev Manovich y otros autores comentaron cómo la tecnología digital afectaba al cine "tanto en sus procesos de conceptualización y modos de producción, como en las vías de distribución que abre la extensión imparable del acceso a las redes fijas y móviles de banda ancha." (Manovich, 2005: 37)

Hoy, es un hecho que el documental se ha democratizado (como también lo ha hecho el propio cine, el videoarte, el videojuego o cualquier otra forma audiovisual) con la implantación implacable de las tecnologías digitales que han logrado abaratar los costes, reducir los tiempos de los procesos, ofrecer posibilidades infinitas en el tratamiento de la imagen e implementar la

cultura de la experimentación, de la creación, de la difusión y de la participación. En este epígrafe queremos reseñar algunos de los aspectos que nos parecen más relevantes; otros de los mencionados los desarrollaremos a continuación.

El primero, pivota sobre el concepto DIY (*do it yourself*). El fácil y asequible acceso a los equipos digitales para la gente ajena a la industria o escorada en ella y la apertura de nuevas vías de difusión en el contexto de la convergencia cultural y la cultura participativa, han permitido, ya no la producción independiente o experimental alejada del *mainstream*, sino la proliferación de producciones de todo tipo procedentes de los lugares más diversos.

El uso de estos equipos digitales de hardware y software, que cubren todos los procesos de producción y explotación (desde la captación digital hasta su difusión a través de distintas ventanas de distribución on-line) y exigen presupuestos ínfimos, ha incitado a la creación de proyectos sin tener que buscar líneas de financiación adicionales de tipo público y privado ni el respaldo de grandes productoras.

La realidad actual es que nos encontramos con un inmenso archivo de piezas documentales procedentes de los lugares más dispares: que abordan todo tipo de temáticas y problemáticas desde la ópticas más diversas (desde ensayo fílmico al cine diario, pasando por la crónica documental, el documental animado, el documental interactivo, etc.); que han sido grabados con cámaras de video digitales (pero también con cámaras fotográficas DSLR o dispositivos móviles de última generación); postproducidos en portátiles con software específico (incluidos los de corrección de color) y subidos a plataformas de video on-line como *Vimeo*, *Youtube* o *Dailymotion*; que cuentan con presencia y soporte en todas las redes sociales; que han sido producidos bajo premisas de *crowdfunding* y *crowdsourcing*; y que, incluso, compiten en festivales especializados.

El entorno digital facilita, en suma, la elaboración, distribución y exhibición del documental, mezclando los valores de producción y prestigio cultural del cine experimental y de vanguardia con los mecanismos de venta y consumo de la industria audiovisual actual.

La segunda consecuencia importante de esta accesibilidad a lo digital por parte de los ciudadanos tiene que ver con la denominada cultura de la convergencia y la cultura participativa que ha trastocado el papel del consumidor en prosumidor, cuestiones éstas que veremos en profundidad en el siguiente capítulo. En este avance, tan sólo nos referimos a que esta democratización del documental por el uso de dispositivos, soportes y plataformas digitales ha contribuido firmemente a la construcción de un espacio público alejado de la prescripción y de la proscrición. En palabras de Michael Chanan:

Los avances emprendidos por el documental parecen ridículos en comparación con el desarrollo del mercado de películas comerciales, pero lo cierto es que desempeñan una función social de valor incalculable en un espacio público degradado y manipulado por el impulso antidemocrático que gobierna los medios de comunicación de masas. Jürgen Habermas lo denomina, de hecho, espacio pseudopúblico. (...) Decimos que el documental es político porque invita a la sociedad a observar a sus propios individuos y sus propias preocupaciones. Para ello, unas veces recurre a la simple exposición de esos aspectos y otras, a la materialización de los estereotipos de la sociedad a través de personajes con nombres reales ubicados en entornos auténticos. El documental se recupera en medio de un paisaje gobernado por las imágenes fantásticas y ello constituye una prueba indiscutible de que nos encontramos ante una saludable vuelta a la realidad que, como ya sabemos, algunos creadores aprovechan para dar rienda suelta a su narcisismo. (...) Sea como fuere, el aspecto que habría que destacar es que el documental constituye una toma de contacto con el espacio público que puede efectuarse al margen de patrones y normas preestablecidas y a espaldas de la censura gracias a la ayuda que proporcionan las nuevas tecnologías. (Chanan, 2007:93-95)

El tercer aspecto a reseñar tiene que ver con la estética de las producciones. A nivel formal, es evidente que el perfeccionamiento de las tecnologías de creación digital de imagen influyen notablemente en la estética de los películas. En el cine de ficción, el uso de lo digital mayormente ha ido persiguiendo la espectacularización, pero también nos encontramos con ese cine que busca una estética tosca, de realización *fresh camera* en rodaje (que emplea, incluso, diferentes formatos de grabación, con composiciones poco cuidadas y buscado naturalismo en la iluminación) y con factura de documental, cuando no de cine doméstico, en el tratamiento de la postproducción y corrección del color. Laura Cortes-Selva en su texto "*Principales aplicaciones expresivas derivadas de la hibridación analógico-digital*", contenido en Archivos de la Filmoteca,

nº 72 (2013), se refiere a este tratamiento digital, que identifica como “*gritty look*”, como una tendencia emergente en la década de 1990 de amplia relevancia posterior. La autora señala que este hincapié en la estética realista se debe a que actúa como multiplicadora de la ilusión de verosimilitud:

Las innovaciones tecnológicas digitales, sobre todo la hibridación analógico-digital, han favorecido el desarrollo del estilo visual realista. Entre las estrategias estilísticas derivadas de dichas innovaciones, capaces de imprimir verdad a una imagen, se encuentran en primer lugar aquellas que se destinan a conseguir una imagen alejada del cine profesional. En ellas, están presentes opciones estilísticas más o menos radicales que buscan a través de diferentes aproximaciones como la improvisación, un resultado imperfecto, antiestético en cuanto a la obtención de una imagen alejada de la estética del cine clásico. (Cortés-Selva, 2013:33)

En nuestra opinión, este “cine de lo real”<sup>5</sup> que se apropia de elementos estilísticos del documental para imprimir una mayor verdad al relato, no es sino un trasvase más de los que se dan en los vasos comunicantes entre el cine de ficción y el cine documental. Como también lo es el hecho de que ocurra lo contrario, que el documental gracias a lo digital se nutra de los mecanismos, visualidades y exploraciones estéticas propias del cine de ficción. Así, nos encontramos con toda una batería de herramientas estéticas discursivamente retóricas en su uso documental que no solo proceden de la ficción sino también de la publicidad, del videoclip o de los videojuegos tales como: recreaciones animadas de corte ficcional, poético..., puestas en escena de entrevistas y de situaciones, efectos especiales, música con autonomía narrativa, efectos sonoros, etc.

No queremos dejar pasar aquí la reseña de otros dos aspectos, que tienen que ver con los procesos de producción y explotación gracias a lo digital y que hemos anticipado al principio: los cambios operados en los procesos de difusión y de explotación de las obras a través de plataformas on-line o de la Web simplemente; y la apertura a fórmulas de financiación de los proyectos, enmarcada en la economía colaborativa (*crowdfunding* y *crowdsourcing*), que han llegado para quedarse en las estribaciones de la industria audiovisual.

---

<sup>5</sup> Ejemplos relevantes de esta estética de lo real serían algunas obras de cineastas como Michael Winterbottom o Ken Loach, entre otros muchos.

## 2.1.2.

### La realidad como archivo virtual: la realidad archivada.

La *velocidad de escape* es la velocidad en la que un cuerpo vence la atracción gravitatoria de otro cuerpo, como por ejemplo una nave espacial cuando abandona la Tierra, como por ejemplo la “realidad” cuando abandona la Tierra para convertirse en un universo intáctil y virtual de ceros y unos, que son almacenados en las entrañas de los *data centers* de *Google* o *Microsoft*, *pinneados* en los muros virtuales de *Facebook*, *Instagram*, *Pinterest*,... o fijados en los servidores de *Youtube*, *Vimeo* o *Dailymotion*. Y para ello, entre medias, esa “realidad” ha sido registrada o capturada por millones dispositivos móviles, cámaras digitales, cámaras de seguridad, satélites orbitales, etc. La realidad fluye, reconfigurada por los media, en una confusa maraña de partículas de velocidad y, en ello, provoca una suerte de transmutación de lo “real” a la que no es ajena el documental, en su matriz y, también, en sus procesos. Compartimos la visión de De Pedro Amatria expuesta en su escrito “*Everybody’s doing it: O cómo el digital acabó con lo documental (Gracias, Señor)*” (2010) cuando nos dice que “el mundo ya no es lo que vemos”:

Si algo se ha desestabilizado y tambaleado con la llegada de la tecnología digital es la vieja confusión entre documental y verdad que atribuía al cine documental (...) un carácter casi místico en su relación con lo real, como si la sola impresión de la luz sobre el soporte concediera a las imágenes filmadas el carácter de verdad inalterable. El viejo “tren de sombras” del que hablaba Gorki se ha convertido ahora mismo en un hipernudo de autopistas por la que circulan los unos y los ceros de las imágenes digitales camino de mil pantallas y mil cámaras diferentes, sin soportes físicos, sin esa huella que vinculaba el mundo y sus reflejos audiovisuales, en una interface digital que está reconfigurando la imagen del mundo, obligándonos a repensar nuestra relación con lo real y, quizás asumirlo siempre como una construcción y un discurso, y no como algo objetivo accesible a través de la tecnología. De alguna manera, el cine digital ha puesto de manifiesto lo imposible del empeño de documentar un mundo definitivamente inasible, una realidad que ya no está ahí afuera, como querían Mulder y Scully, sino que se construye desde la subjetividad. (De Pedro Amatria, 2010: 220-221).

Todo ello, que para algunos autores son causas que han abundado en la crisis e hibridación del documental, De Pedro Amatria lo considera como “una oportunidad para popularizar y ampliar el documental a través de su perversión y disolución” que ha contribuido a la “explosión de modos

inéditos o arrinconados en las cunetas de la historia del cine que con lo digital están conociendo una nueva y renovada vigencia; el cine íntimo, el cine-diario o las diversas relecturas del cine directo y del *cinéma Vérité*” (De Pedro Amatria, 2010: 221)

¿Para qué grabar imágenes cuando contamos con un número infinito de ellas? Esa es otra de las consecuencias que ha generado el acceso al inconmensurable stock digital de imágenes. Los autores pueden encontrar material en todos los servidores y portales audiovisuales mencionados al comienzo de este epígrafe y, también, en lugares como *Internet Archive*<sup>6</sup> donde se encuentran centralizados en línea millones de libros, archivos de audio, de vídeo, de software, etc. susceptibles de ser usados por ser de dominio público o bajo licencias de *Creative Commons* y similares. A esta capacidad cada vez más ilimitada de almacenamiento en línea, se le unen los avances orquestados en la velocidad de transferencia de datos, así como la sofisticada evolución de formatos de compresión y *códecs*, lo que también ha procurado, en el terreno que nos ocupa, que algunas formas del post-documental adopten, en palabras de De Pedro Amatria, “un canibalismo icónico y visual, heredero del *found footage*, que se ha multiplicado exponencialmente.” (De Pedro Amatria, 2010: 229)

Esto último lo analizaremos con más profundidad en el epígrafe dedicado a *la hibridación narrativa* y, aún más pormenorizadamente, al desglosar *las tipologías del nuevo documental*. La idea de reseñarlo aquí es centrar que esta evolución en los procesos de apropiación, reelaboración y resignificación documental de imágenes encontradas o de archivo no deja de ser sino otro de los rasgos capitales que ha sido posibilitado por el salto tecnológico a lo digital. Igualmente, dejamos para otro momento el discernimiento sobre las infinitas posibilidades de intervención en el uso de este material de archivo o de su reelaboración visual a la búsqueda de nuevas estéticas, algo que también entronca directamente con el proceso de la digitalización.

### 2.1.3.

#### **Interactividad, multimodalidad y entornos colaborativos.**

Sobre los conceptos de este epígrafe volveremos en el capítulo siguiente dedicado a la narrativa

---

<sup>6</sup> Internet Archive (<https://archive.org>) es un sitio web y una organización sin ánimo de lucro destinada a la preservación de historiales Web y recursos multimedia. Fue creada en 1996 en San Francisco (California).

transmedia por cuanto son características propias de la misma en el contexto de los nuevos *media*. No obstante, es de obligado cumplimiento mencionarlas brevemente en este punto, que está dedicado a la imbricación tecnológica como motor de la hibridación del documental contemporáneo; y de la emergencia, dentro de ésta, del documental interactivo en cualquiera de sus formas (i-doc o webdoc).

Andrew Darley, partiendo de un recorrido histórico por la historia de la informática realiza en su libro *Cultura visual digital* (2002) una aproximación a ésta, considerando que la noción de espectáculo sensitivo (el significante) adquiere protagonismo en detrimento del significado o la referencia, de forma que se pueden estudiar las formas visuales digitales (el cine digital, los videojuegos, las atracciones de los parques temáticos, la publicidad, el videoclip y los mundos virtuales) a través de su “superficie”, adquiriendo especial relevancia en este contexto nociones estéticas como simulación, repetición, serialidad, inmersión, hibridación, interacción o recombinación. Resume así su planteamiento de base:

La evolución del ordenador está teniendo un efecto relevante en la cultura visual de masas [...] Con la aparición del ordenador, formas completamente nuevas de creación de imágenes, junto con maneras de reforzar y de ampliar los métodos y técnicas tradicionales, se han vuelto corrientes dentro de los géneros contemporáneos de producción visual cultural. Además, este proceso también ha dado pie a la aparición de géneros y formas particulares dentro del ámbito de la cultura visual de masas. Entre ellos, dos en particular –los juegos de ordenador y los paseos virtuales– parecen no tener precedentes. Han surgido conceptos nuevos como los de “simulación”, “interactividad” e “inmersión” para describir lo que se percibe como particularidades diferenciales de estas nuevas formas, mientras que términos más antiguos como los de “realismo”, “ilusionismo” y “espectáculo” todavía parecen desempeñar un papel fundamental en las prácticas discursivas en las que se despliegan. (Darley, 2002: 67)

Aunque volveremos sobre la tesis de Darley, lo que nos interesa subrayar aquí son los conceptos de “simulación”, “interactividad” e “inmersión” a los que nos remite y a los que otros autores de referencia han prestado igualmente atención, aunque desde planteamientos y ópticas diferentes, tales como Janet Murray (1999) o Lee Manovich (2001).

En principio, la interactividad, entendida como acciones de control por parte del usuario, forma parte de la naturaleza de los nuevos media y, dentro de ellos, modifica sustancialmente la relación entre texto y usuario. En el sentido más básico, el usuario tiene libertad en cuanto a la

elección de los elementos y caminos que convenientemente puede crear o elegir, lo lineal se trastoca pues en no-lineal, tanto en el terreno narrativo como en el experiencial.

Para Lev Manovich (2001) el siglo XXI es el siglo de la interfaz, un tiempo dominado por la conectividad, la convergencia de los medios y la tecnología interactiva. Manovich, en su obra de referencia *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación* (2001), expone los conceptos existentes sobre los nuevos medios de comunicación, pero considera que deben ser reevaluados para que se comprendan mejor. Frente a categorías conocidas como la interactividad o el hipermedia, el autor reduce los principios de los nuevos medios a cinco: "representación numérica, modularidad, automatización, variabilidad y transcodificación", incluyendo las dos categorías mencionadas dentro del concepto de "variabilidad" (Manovich, 2005: 65).

A la hora de definir los nuevos media, el autor también se refiere al mito de la interactividad dentro de *lo que no considera que sean los nuevos media*. Se supone que una de las diferencias entre los viejos y los nuevos medios de comunicación es justamente esta cualidad, ya que los usuarios "interactúan", es decir, participan del proceso comunicativo mediante acciones (elección, investigación, observación, ir, volver, leer, seleccionar, rechazar, etc.). Según Manovich, esta concepción no contempla la total significación del término "interactividad", ya que sólo la aborda desde la comprensión del término como "interactividad física".

El autor propone entender la interactividad dentro del concepto de "variabilidad" y habla de "interactividad arbórea (o menú)", la más simple, en la que "el usuario desempeña un papel activo al determinar el orden en que se accede a elementos que ya han sido creado" y de otras formas de interactividad más complejas como la "interactividad abierta", en la que tanto los elementos o la estructura de la totalidad del objeto se modifica o se genera sobre la marcha en respuesta a la interacción generada por el usuario con un programa, o la "interactividad cerrada", que utiliza los elementos fijos dispuestos en una estructura fija. (Manovich 2005: 87)

Janet Murray en su obra *Hamlet en la holocubierto. El futuro de la narrativa en el ciberespacio* (1999), considera los conceptos de interactividad e inmersión como los dos aspectos específicos del medio digital. La interactividad, para la autora, se puede considerar formada por la conjunción de la secuencialidad, la característica básica del ordenador de hacer una sucesión de órdenes o procedimientos, y la participación, nuestra capacidad de provocar comportamientos interviniendo

para modificar aquellos procesos secuenciales. La segunda característica definitoria del entorno digital, según Murray (1999:109), es la inmersión: la parte que permite añadir aspectos dramáticos en la relación con el ordenador. Según Ribas (2009:46), Murray relaciona inmersión con espacialidad, la capacidad de mostrarnos espacios por los que nos podemos "mover", es decir "navegar" por una interfaz física y con el enciclopedismo, el acceso a una cantidad de datos que parece no tener fin y que se traduce en la posibilidad de una riqueza casi ilimitada de la representación.

Así la inmersión, conseguida a partir de las modalidades de navegación, y la interactividad, articulada a partir de diversas modalidades de interacción, son para la autora los dos componentes básicos que diferencian y aportan valor añadido el medio digital.

Llevado al territorio del documental ambos conceptos se encuentran dentro de la carta de naturaleza de un nuevo modo documental, el interactivo. Como expone Arnaud Gifreu en su libro, *El documental interactivo. Caracterización, evolución y perspectivas de desarrollo* (2013): "Estas nuevas obras de frontera integran una combinación de lenguajes y sistemas de comunicación (multimodalidad), junto con nuevas experiencias interactivas donde los usuarios adquieren un papel fundamental (interactividad)". Las modalidades de navegación (temporal, espacial, testimonial, narrativa ramificada, etc.) permiten diferentes formas de navegar o penetrar la realidad, y en conjunto un despliegue multimodal no lineal que no existe en los modos de representación.

Las modalidades de interacción, por su parte, como por ejemplo a través de aplicaciones 2.0 generativas, van un paso más allá y proponen un escenario en el que el receptor se convierte en cierto modo en emisor: éste puede dejar una marca o huella de su paso por la obra. Entre ejemplos de esto último encontramos las modalidades de interacción a través de aplicaciones 2.0 generativas. Como señala el autor:

Las modalidades navegacionales e interactivas, mezcladas, pueden aportar diferentes perspectivas al interactivo e incluso se pueden mezclar y combinar (con lo que los caminos y las opciones/elecciones son prácticamente infinitas), produciendo una experiencia inmersiva e interactiva nunca imaginada en los documentales tradicionales. (Gifreu, 2013: )

De esta manera, para Gifreu los documentales interactivos fundamentalmente afectan y

transforman los roles de los tres componentes principales (emisor, texto y receptor) de los documentales convencionales y tienden a equipararse a sistemas abiertos y generativos, con un fuerte carácter social y colaborativo.<sup>7</sup>

Este último aspecto, referido a la cultura participativa y su relación con los entornos digitales colaborativos y que ha venido a transmutar el papel de consumidor en prosumidor, es otro de los rasgos reseñables dentro de los cambios provocados en el seno del documental por lo tecnológico y que desarrollaremos profusamente en los capítulos siguientes. Aquí tan solo proponemos resaltar su importancia y su incidencia en el documental.

Antoni Roig, en su libro *Cine en conexión: producción industrial y social en la era 'cross-media'*, en el que analiza pormenorizadamente ésta y otras cuestiones, haciendo suyos algunos de los presupuestos teóricos de Van Dijk (2007), en torno a plataformas como Youtube, expone:

Más que ofrecer simplemente un nuevo entorno tecnológico para compartir vídeo, YouTube y otros espacios similares están engendrando a marchas forzadas una nueva práctica social diferente a lo [...] que entendemos como espectadores, audiencias o consumidores (Van Dijk, 2007: 3) (...) Van Dijk da nombre y cuerpo a las tendencias apuntadas anteriormente por, entre otros, Marshall, Caldwell, O'Regan y Goldsmith, a la hora de proponer un cambio de paradigma caracterizado por la crisis del modelo tradicional 'propietario' y la interconexión entre lo público y lo privado y la emergencia de nuevas formas de socialización y colaboración. Al igual que estos y otros autores, Van Dijk se interroga sobre el término o términos que mejor puedan identificar a los participantes de esta nueva práctica social: si bien parece claro que 'espectador', 'audiencia' o 'consumidor' son insuficientes, incluso 'usuario' presenta algunos problemas ya que no refleja la diversidad de prácticas que tienen lugar en torno a YouTube. La solución que plantea Van Dijk es contemplar las prácticas en torno a YouTube y, según mi opinión a las vinculadas a los nuevos media, como un conjunto de tres actividades principales:

---

<sup>7</sup> En este punto consideramos relevante hacer una inciso aclaratorio con respecto a las fronteras difusas del documental interactivo. Como nos dice al respecto Stella Bruzzi, profesora en University of the Arts London, en uno de sus estudios: "If documentary is a fuzzy concept, digital interactive documentary is a concept yet to be defined. This comes with no surprise, since it is an emergent field, but the lack of writing on digital interactive documentary has also to do with the fact that new media artists do not consider themselves documentary makers, and therefore they call their work anything but interactive documentaries (Caudenzi, 2009: 6).

Decir también, que los términos webdocumental (webdoc) y documental interactivo (i-doc) se suelen usar indistintamente cuando, en realidad, son dos modalidades del propio documental interactivo. Documental interactivo haría referencia a todo tipo de documentales en los que participa el usuario, pueden tener su formato online o en un dvd, sería el término más global. En cambio se llama documental web o webdoc, solamente a los documentales interactivos que están albergados en la red (Gifreu, 2013). Esta última modalidad es actualmente la más común y según apunta Nash (2012) exploran modos desarrollados de interactividad para la simulación de la participación activa y espacios de expresión sociales.

- La actividad propia del espectador y por extensión ‘browser’ (en el sentido de ‘curiosear’ o ‘echar una ojeada’) y ‘evaluador’ de contenido.
- La actividad del consumidor a la que se le suma la del ‘sharer’ (‘compartidor’ o ‘intercambiador’) y el impulsor de comunidades.
- La actividad del creador y ‘uploader’ de contenidos, tanto si se trata de creaciones originales, derivaciones y transformaciones o contenido copiado o ‘capturado’. (Van Dijk, 2007: 12-13) (Van Dijk citado en Roig, 2010: 210-211)

Esta transformación a la que se refiere Van Dijk, compartida por Roig (al igual que por nuestra parte), la encontramos en todo tipo de contenidos y productos culturales a distintas escalas, desde los contenidos generados por los usuarios de las comunidades de fans (en caso de series, películas o documentales) a las apropiaciones de los videojuegos por parte de los jugadores en forma de *mods*, *skins* y *machinima*. Una transformación ésta que:

- Muta los modos de producción tradicionales con la emergencia y consolidación de las prácticas colaborativas. Así nos encontramos con el denominado cine *opensource* o cine 2.0, con el *crowdfunding* ya mencionado (modalidad del *crowdsourcing* que supone la cooperación colectiva de trabajo en red y aporte de capital para apoyar proyectos iniciados por otras personas) y con el cine colaborativo sin autor.
- Provoca el surgimiento de términos y cosmogonías como cine transnacional, comunicación cross-media o narración transmedia.
- Remodela la idea de autoría y reconfigura el espacio de la recepción subvirtiendo la relación emisor/receptor con la disolución de sus fronteras. La facilidad para modificar de manera ilimitada contenidos audiovisuales se une, en el caso de la red, con toda una estructura de conexión que potencia la colaboración. Los usuarios, consumidores y productores ganan en autonomía gracias a esta democratización tecnológica, a esta revolución digital, y las minorías, además de ganar en visibilidad, se afirman como fuerza de creación.

Y todo ello entronca de lleno con la deriva del documental contemporáneo.

## / 2.2. LA TOPOGRAFÍA DE LA HIBRIDACIÓN NARRATIVA.

### 2.2.1. Interacciones con lo real.

En 1967, Guy Debord, desde presupuestos teóricos del movimiento situacionista, desglosa en doscientos veintiún párrafos, clasificados en nueve capítulos, lo que considera *La Sociedad del Espectáculo*; la instantánea de una sociedad moderna en la que “todo lo que una vez fue vivido directamente se ha convertido en una mera representación” y en la que el espectáculo “no es una colección de imágenes (...) es una relación social entre la gente que es mediada por imágenes”; ni tampoco “puede entenderse como el abuso de un mundo visual, el producto de las técnicas de difusión masiva de imágenes. Es más bien una *Weltanschauung* que ha llegado a ser efectiva, a traducirse materialmente. Es una visión del mundo que se ha objetivado.” Debord certifica: “en el mundo *realmente invertido* lo verdadero es un momento de lo falso.” Con ello abría la antesala de la postmodernidad.<sup>8</sup>

Dentro de este mismo discurso, es el filósofo francés Jean Baudillard, quién en su obra “Cultura y Simulacro” (1978), da una vuelta de tuerca más la concepción de lo real:

En este paso a un espacio cuya curvatura ya no es la de lo real, ni la de la verdad, la era de las simulación se abre, pues, con la liquidación de todos los referentes – peor aún – con su resurrección artificial en los sistemas de signos, material más dúctil que el sentido, en tanto que se ofrece a todos los sistemas de equivalencias, a todas las oposiciones binarias, a toda algebra combinatoria.

No se trata ya de imitación ni de reiteración, incluso ni de parodia, sino de una suplantación de lo real por los signos de lo real, es decir, de una operación de disuasión de todo proceso real por su doble operativo, máquina de índole reproductiva, programática, impecable, que ofrece todos los signos de lo real y, en cortocircuito, todas sus peripecias.

---

<sup>8</sup> Tanto *La Sociedad del Espectáculo*, como *Teoría de la Representación*, tienen gran influencia en la Postmodernidad o en los Estudios de la Visualidad: Frederic Jameson, Paul Virilio y José Luis Brea, entre otros, en la teoría; Serge Daney y Jean Louis Comolli, en la crítica de cine; Harún Farocki, en la producción audiovisual contemporánea.

Lo real no tendrá nunca más ocasión de producirse – tal es la función vital del modelo en un sistema de muerte, o , mejor, de resurrección anticipada que no coincide posibilidad alguna ni al fenómeno mismo de la muerte. Hiperreal es en adelante el abrigo de lo imaginario, y de toda distinción entre lo real y lo imaginario, no dando lugar más que a la recurrencia orbital de modelos y a la generación simultánea de diferencias (Baudrillard, 1978: 11)

Inmersos en este juego de espejos y equivalencias, de representaciones y signos, es necesario que, aunque tan solo sea como mero ejercicio intelectual, como un “sacar músculo” cara a la lo que nos rodea y el lugar desde el que nosotros mismos ocupamos e interactuamos con todo ello, nos preguntemos por la esencia de esa pantalla de niebla que conforma, o mejor aún conforma lo real.

En su introducción a los conceptos de “lo real”, “lo simbólico” y lo imaginario” formulados por Jacques Lacan, el controvertido y provocador psiquiatra de la postmodernidad; Slavoj Zizek utilizando como metáfora la novela de Robert Heinlein titulada: “La desagradable profesión de Jonathan Hoag”, en la que el protagonista contrata a un investigador privado para que descubra lo que le sucedió cuando entró en el inexistente piso 13, del edificio en el que trabaja, hace la siguiente apreciación:

Esa “niebla gris e informe, (que surge ante los aterrizados protagonistas de la novela cuando abren la ventanilla del coche) latiendo lentamente como si tuviera una vida rudimentaria, ¿qué es sino lo real lacaniano, la pulsación de la sustancia presimbólica con su vitalidad abominable?” (Zizek, 2000: 33)

Pero Zizek, más que en “lo real”, más que en esa metafórica, espesa e informe niebla que lo conforma, está más interesado en el espacio a través desde el cual lo percibimos, o mejor se nos muestra, se nos hace consciente.

Para nosotros lo esencial es el lugar desde el cual lo real irrumpe: la frontera que separa lo exterior de lo interior, materializada en este caso por el vidrio de la ventanilla. Y debemos referirnos a la experiencia fenomenológica básica de discordia, a la desproporción que existe entre interior y el exterior, tal como se siente desde el interior de un automóvil. (Zizek, 2000: 33)

Para más adelante precisar:

Es precisamente esta experiencia fenomenológica de la barrera que separa lo interior de lo exterior, esta sensación de que lo exterior es en última instancia ficticio, lo que produce el efecto horroroso en la novela de Heinlein. Es como si, por un momento “la proyección” de la realidad exterior se hubiera detenido; como si, por un momento, enfrentáramos el gris informe, el vacío de la pantalla, el “lugar donde no tiene lugar nada, salvo el lugar” si se nos permite esta cita de Mallarmé, tal vez sacrilega en este contexto. (Zizek, 2000: 34)

Es desde este lugar límite, desde este pliegue de percepciones, tan atractivo como incierto, desde el que podemos establecer un nuevo espacio en el que plantearnos nuevas formas de documentar y experimentar la realidad que nos rodea.

El *simulacro*, la *velocidad*, la *deconstrucción*, la *postproducción*, la *disipación*, entre otras realidades, forman parte de nuestra sociedad contemporánea. Nuestro mundo es (o así lo vemos) una representación tecnológica del pensamiento postmoderno en la que impera el salto, el fragmento y la fractura, el remix de contenidos, de formas y de soportes. “Por el momento, sólo los hechos cuentan, y ni siquiera por mucho tiempo” decía Cèline, algo que parece estar confirmado: *los hechos están deshechos* por el exceso hiperbólico de información y su mediatización y se pierden “como lagrimas en la lluvia” en la re-construcción de la realidad. Así, el acercamiento a lo real desde los distintos media o las artes se nos antoja, en esencia, más como un abordaje constructivo que como una representación propiamente dicha de la realidad. Luis Veres, en su artículo “Falso documental y cine de compilación en la nueva era de la televisión digital” (2012), comenta:

La conciencia postmoderna de la crisis de lo performativo en los discursos fue apuntada ya por Lyotard (1992: 32 y ss.), y ya Baudrillard (1978: 9 y ss.) señalaba la incapacidad de los lenguajes para reproducir la realidad en un mundo caracterizado por los simulacros y un nuevo orden de lo real. Esa misma crisis de la representación se plantea en el cine. (Veres, 2012: 91)

Para Margarita Ledo, como para otros muchos y ya hemos reseñado, el documental es “imposible de explicar o de analizar en tanto objeto si no es en conexión con su tiempo” (Ledo, 2005: 15), posee toda la riqueza que la experiencia humana, en sí misma y en relación a los medios, ha dejado en la historia y por esta misma razón puede entenderse como un espejo del

momento histórico, un espacio-tiempo donde la humanidad se recrea a sí misma desde su pasado, su presente y su proyección al futuro. Podemos decir que en los últimos tiempos, el documental ha transmutado su esencia en toda una diáspora de modos y formas, así como la percepción que de él tenía el gran público <sup>9</sup>, una percepción indisolublemente ligada a su “tratamiento creativo de la realidad” (por usar libremente la terminología de Grierson), a su interacción *verdadera* con lo real.

Con todo se produce una cierta paradoja. El espectador hoy acepta la manipulación de la propia representación documental dentro del cine, como también la acepta dentro del resto de los *media*. Tiene plena consciencia de lo parcial que es un registro audiovisual en un mundo saturado de imágenes, pero al tiempo sigue sintiendo una pulsión: todavía sigue queriendo creer que la imagen cinematográfica refleja lo real tal cual es o debería ser. Cambian las formas de las representaciones, pero la búsqueda de la creencia en la imagen como reflejo de lo real, en el fondo, permanece. Como apunta Jean Louis Comolli refiriéndose al cine en toda su extensión:

(...) nosotros queremos un reflejo que obedezca al mundo, que nos deje tranquilos en lo que se refiere a su existencia y su relativa disponibilidad, y por otro lado deseamos una representación que pueda sustituir a este mundo para encantarlos o conjurar los peligros, transformando el espectáculo del mundo en “el mundo”, un mundo suplementario, un mundo de reemplazo. “De cara a la historia”, el cine, por lo tanto, ya está en la historia, forma parte de la historia mientras se hace trazo visible, archivo, espectáculo. (Comolli, 2002: 317)

Volviendo a la relación imagen documental y realidad, Oliver Pérez Latorre en su artículo “La metamorfosis referencial en el documental contemporáneo” (2005) pone de manifiesto que “el campo referencial en el género documental ha experimentado una serie de ampliaciones y profundas transformaciones, partiendo del referente real del documental clásico hasta llegar a un referente de orden sígnico o intertextual en la posmodernidad”. En el texto, el autor propone algo que nos resulta interesante: el juego de extrapolar al territorio del documental las cuatro fases planteadas por Baudrillard para determinar como la representación ha cedido progresivamente a

---

<sup>9</sup> Como apunta Nichols, el documental siempre ha sido asociado a: “(...) geografía cultural para la película sobre la naturaleza; historia para el documental histórico; sociología y ciencias políticas para la película de cuestiones sociales; interacción simbólica para el cinema vérité norteamericano[...]; antropología y etnografía escrita para la película etnográfica; ciencia real para la película científica o educativa; el partido de vanguardia, la izquierda radical, o las alianzas conservadoras y la derecha reaccionaria para los filmes de contienda política. (Nichols, 1997: 38).

la “simulación no cualificada” (que el describe como una “metamorfosis referencial”). Lo único que hace el autor es cambiar el concepto de “signo” en el texto original del filósofo francés por el término “documental”:

Trasladada al género documental, la clasificación de Baudrillard respondería a las siguientes etapas:

**I: El documental refleja un referente real.**

**II: El documental “enmascara” el referente real.** Podemos establecer aquí cuatro posibilidades significativas, en lo que respecta a la historia del documental, que luego detallaremos:

- Subjetivización del referente.
- Perspectivización del referente.
- Falsificación del referente.
- Distorsión del referente.

**III: El documental “oculta” el referente real.** El referente real puede seguir presente, pero en “fuera de campo”.

**IV: El documental no tiene relación directa con la realidad.** Sustitución del referente real: el documental que, como texto, se refiere a otros textos, el documental intertextual. (Pérez Latorre, 2005. Las negrillas son suyas.)

De este modo, el autor distingue en la sustitución del referente de lo real en el documental los siguientes procedimientos ejemplificados de forma significativa: *subjetivización / Noche y Niebla* (Alain Resnais, 1955); *perspectivización / Lettre de Sibérie* (Chris Marker, 1958); *falsificación / For Fake* (Orson Welles, 1973); *distorsión / Sans Soleil* (Chris Marker, 1982); *ocultación / Shoah* (Claude Lanzmann, 1986); y, por último, *intertextualidad / Immemory* (Chris Marker, 1997).

Una categorización interesante que podemos encontrar en muchas de las nuevas formas del documental, en estado puro o híbrido, y que podría venir a refrendar la tesis de Catalá y Cerdán en la que nos dicen: “(...) es necesario no perder de vista que la verdadera grandeza del documental no reposa en su apego a la realidad, sino en el cúmulo de posibilidades que el medio ofrece de poder trabajar directamente con el flujo informe de lo real.” (Catalá y Cerdán, 2007: 13)

### 2.2.2.

#### **La hibridación de ficción y documental.**

La manera como ha evolucionado el documental está directamente relacionada no sólo con la realidad sino también con las nuevas maneras de narrar hechas por la ficción. En las últimas décadas hemos asistido a una retroalimentación continua entre ficción y documental, con la extrapolación de herramientas y recursos de ambos territorios cinematográficos, con la generación de espacios y productos en una continua contaminación de lenguajes. Las fronteras se han desdibujado hasta el punto que parece no tener sentido establecer la diferencia entre ellas. Lo que anticipaba Renov no ha hecho sino ir en aumento: “El documental comparte el status de todas las formas discursivas y emplea muchos de los métodos y recursos de su oponente, el cine de ficción. [...] todas las formas discursivas, el documental incluido, son, si no ficcionales, sí al menos ficticias, en virtud de su carácter trópico (su recurrencia a tropos o figuras retóricas).” (Renov, 1993: 3)

El tipo de películas realizadas en esta línea fronteriza, combinando ficción y realidad, pone en crisis a ambos géneros porque los cuestiona y, a su vez, necesita establecer vínculos mucho más amplios con el espectador, “un nuevo concepto de representación de la realidad a través de lo más subjetivo en el deseo de objetividad; del fragmento del mundo en lugar del mundo; de la síntesis entre creación y ejecución; de la obra como ruta obligada hacia un receptor que ya se adjetiva como activo” (Ledo, 2005: 31). Para Jean Breschand esta interrelación permanente afecta al propio estatus de la ficción y del documental:

El gesto documental no es otra cosa que el medio para experimentar las conexiones y las ausencias que son las nuestras, que nos animan y que fundan nuestros sueños. Se transforma así nuestra relación con la historia y con el presente, al tiempo que el cine se abre a nuevos posibles. De este modo, el documental renueva sin cesar la ficción, secuestrada por un modelo dominante al que no debería ser reducida. En el fondo, el documental levanta el vuelo allí donde la ficción encuentra su límite al encerrarse en códigos quiméricos. En este sentido, es el futuro de la ficción. (Breschand, 2004: 5)

Así, nos encontramos con formas documentales heterodoxas e impuras que se alejan del pliegue de lo real: para dinamitar los procesos narrativos canónicos y sumergirse en el ámbito de lo

cotidiano, lo íntimo o el propio yo; para aprovechar las estrategias creativas y narrativas del documental porque lo que importa es contar una ficción (o no); para ahondar en los intersticiales de una realidad descompuesta y fragmentada sobre la que se es consciente de la imposibilidad de ofrecer una verdad completa, un retrato veraz de lo que está frente a la cámara; para mirarse en el espejo autorreferencial; para apropiarse con total fascinación de imágenes encontradas y diversas que ya no son el correlato exacto de la realidad; para arribar a los costuras del arte en un intento de mostrar la extrañeza de lo real desde la reflexividad y subjetividad o reivindicar la intervención cívica, la protesta política y social, inclusive expandiéndose más allá de los límites de la pantalla. Los ejemplos son muchos. Por poner uno tan solo que ahonda en esta disolución del documental, recogemos las palabras de De Pedro Amatria refiriéndose a los trabajos de Cameron Jamie, un cineasta que procede del mundo del arte contemporáneo:

Que las películas de Jamie como *Spook House* (2003) o *Jo* (2004) bordeen más el cine de terror de serie Z que la ficción clásica, pone de manifiesto de qué manera el documental contemporáneo busca cada vez más referentes que no son los exclusivamente académicos y ortodoxos, en impureza creciente que lo enriquece al tiempo que lo desmonta. El trabajo de Jamie, a medio camino entre el arte contemporáneo y el cine, sirve además como puente para constatar dos aspectos que ha puesto de manifiesto el documental contemporáneo: por un lado, la puesta en escena de cualquier acto, el carácter performativo de cualquier acción, la constatación de que la identidad (o, más bien, las identidades) son solo construcciones y máscaras para actuar en sociedad; y, por otro, el interés por realidades disfuncionales y al margen de lo correcto y visible. (De Pedro Amatria, 2010: 224-225)

La contaminación en el binomio ficción/documental es una realidad constatable en múltiples direcciones. Para Jaime Pena, en su texto, *Impureza del documental. Veracidad de la ficción* (2010), la vía principal y más explícita de contaminación del documental en la ficción es la emergencia del *fake* o *mockumentary*.

“Un *fake* no es más que un discurso netamente autorreflexivo que de alguna forma parodia los mecanismos narrativos del documental... pero siempre dentro de la ficción. Esa es la razón por la que preferimos dejar a un lado esta variante en la que la simbiosis documental-ficción no es mas que un (divertido) trampantojo. (Pena, 2010: 204)

Otros autores no sitúan el falso documental dentro de la “ficción” sino en el terreno de la “no ficción”. Es el caso de Craig Hight, quien en su escrito “El falso documental multiplataforma: un llamamiento lúdico” (2010), nos habla de:

“(…) la falta de consenso, entre crítica y público por igual, sobre los componentes esenciales del documental así como sobre la ubicación y examen del mismo dentro de la cultura visual contemporánea. Los falsos documentales actúan, en este complejo terreno, nutriéndose de la inestabilidad que rige la cultura de los documentales y, en concreto, del modo en que las nuevas tecnologías determinan el préstamo y transformación de sus diferentes modalidades. Por tanto, los falsos documentales actúan en el marco de un continuo de realidad/ficción en perpetuo crecimiento, que aprovecha (y refuerza) una interacción compleja y contradictoria con el público, propia de la cultura de no ficción ( Hight, 2007: 184)

Luis Veres, en su artículo “Falso documental y cine de compilación en la nueva era de la televisión digital” recogido en el libro *El documental en la era digital* (2012), saca a relucir la tesis de Josetxu Cerdán dando una de cal y una de arena:

Como reacción al propio carácter de verdad del género documental, se ha producido en los últimos años la consolidación de un cine paródico del cine de lo real, que actúa como parodia o como homenaje de textos filmicos pasados. Por ello, como señala Josetxu Cerdán (2005: 109), hay dos formas de enfrentarse al falso documental: ver en él textos de ficción que se apropian de imágenes y procedimientos propios del documental o considerarlo una película de ficción con sus propias características dentro del terreno de la ficción. Algunos se meten más en la ficción, como *Tren de sombras*, y otros más en lo documental, como *Cravan vs. Cravan* (2002) de Isaki Lacuesta. En el fondo, el falso documental es un discurso metaficcional y autorreflexivo, ya que supone una reflexión sobre el cine, un intento de meter al cine dentro de su propio código y de experimentar con él en un intento de cumplir con el fundamento del arte: la belleza y el extrañamiento que ya señalara Sklovski. (Veres, 2012: 95)

Al igual que el *fake*, el denominado *documental animado* es otro de los modos que nacen de la hibridación entre ficción y documental. El registro de lo real se sustituye aquí por la imagen animada en todas sus variedades estéticas y técnicas de animación, unas veces utilizado en su pureza absoluta, sería el caso de *Vals con Bashir* (2008) y otras usado como recurso narrativo en secuencias concretas, como por ejemplo en *Cobain: Montage of Heck* (2015).

En el lado inverso, la contaminación del documental en la ficción. Pena se refiere a una vía que denomina la “rousselliana”: ficción con “trasfondo documental” o lo que es lo mismo con “una

retórica narrativa totalmente codificada” (cámara en mano, sonido directo, ausencia de música extradiegética, el azar). En este corriente, el autor enclava las producciones de Abbas Kiarostami, de Jia Zhang-Ke (*Xiao Wu*, 1997; *Naturaleza Muerta*, 2006; *Useless 24 City*, 2008; *I Wish I Knew*, 2010), del malayo Tan Chui Mui (*Love Conquers All*, 2006) o de Joana Hadjithomas y Khalil Joreige (*Je veux voir*, 2008) (Pena, 2010: 206-208)

No obstante, como ya hemos señalado anteriormente, la apropiación del dispositivo realista documental por la ficción como un plus de verosimilitud en lo estético y en lo narrativo, el uso de personajes y entornos reales en lugar de sets de rodaje, etc. lo encontramos no solo en este cine “marginal” o de autor, sino que se encuentra en un buen número de películas y series del *mainstream* contemporáneo<sup>10</sup>, porque, en el fondo, quizás esta porosidad entre las categorías de ficción y documental constituya una de las características definitorias de la creación del cine actual. En este sentido, Sebastián Sánchez, en su escrito “El nuevo documentalismo en 3D: ¿ilusión o persuasión?” (2012) en el que explora las posibilidades abiertas por la imagen estereoscópica, señala:

La ruptura de los límites de la realidad y la ficción encuentra en los documentales nuevos modos de expresión más espectaculares, subjetivos y por supuesto dramáticos. Lo que Lipovetsky (2003) denominó como neodocumental dentro de una sociedad hipermoderna, se encuentra superado con las nuevas propuestas iconográficas e iconológicas de aquello que «parece» real, un verdadero trampantojo digital. La gran compatibilidad con los nuevos recursos visuales, como la interactividad y la realidad aumentada, favorecen la experiencia del espectador y supone la aceptación de un nuevo discurso documental basado en la reconstrucción de métodos tradicionales de representación. Todo parece indicar que esta vez sí. (Sánchez, 2012: 41)

Antonio Weinrichter matiza el movimiento recíproco del documental hacia la ficción. En su opinión, “no es que el documental se *fictionalice*, sino que algunos casos adopta recursos de la dramaturgia del cine de ficción a la hora de organizar y producir sus materiales” y sitúa estas tendencias en las estiraciones de las producciones americanas que buscan el éxito en taquilla,

---

<sup>10</sup> Dentro de esta apropiación del dispositivo y estética documental los ejemplos son innumerables tanto en cine como en series, valgan los casos ilustrativos de ficciones televisivas como *Curb Your Enthusiasm* (Larry David, 2000), *Generation Kill* (David Simon, 2008), *The Office* (Ricky Gervais y Stephen Merchant, 2001), entre otras o las producciones de exponentes del *movimiento mumblecore* (o *Slackavettes*) Andrew Bujalski, Joe Swanberg, Aaron Katz o los hermanos Duplass que han pasado de ser cinesastas *indies* a integrarse (a su manera) en el *mainstream* por talento propio.

tales como: " *Hoop Dreams* (Steve James, 1994); *Spellbound. Al pie de la letra* (Jeffrey Blitz, 2002); *Capturing the Friedmans* (Andrew Jarecki, 2003), *Control Room* (Jonathan Noujaim, 2004) y por supuesto, todo el corpus de Michael Moore" (Weinrichter, 2010: 25) Para contextualizar su tesis recoge una cita de Paul Arthur sobre el uso de "estructuras dramáticas burdamente manipulativas":

La introducción de música de ambiente para forzar las emociones, el abuso de la cámara lenta y de otros mecanismos enfáticos ópticos, el creciente entusiasmo por la reconstrucción de momentos cruciales no grabados originalmente por una cámara que por lo demás es omnipresente, todo ello está creando un lenguaje cinematográfico híbrido basado no en las convenciones del argumento fáctico o en las pruebas sino en la construcción de unidades espaciales o temporales, en el suspense, en la identificación de personajes y en la acción definida para crear un clima. (Weinrichter, 2010: 25-26)

El documentalista Andrés Di Tella, en una entrevista concedida a la revista de cine chilena *La Fuga* (2012, es inquirido por el uso de recursos de ficción en *Fotografías* (2007), una obra que versa sobre su madre. En concreto, sobre el hecho de filmar al pediatra de su hijo en una escena filmada como si fuera *robada* y esta es su respuesta:

Nadie que ha visto el documental se le ocurre que no es verdad. ¡Y es verdad! ¿Pero es documental? Entonces yo estoy peleado con ciertos aspectos del documental. Siento que soy documentalista porque me reconozco en una tradición, me siento interpelado por toda una serie de discusiones, hasta en una serie de problemas históricos, desde cómo Robert Flaherty filmó al esquimal Nanouk, fabricando un iglú recortado por la mitad para tener suficiente luz, hasta la postura ética de un Jean Rouch, que hacía participar a sus amigos africanos con su propio imaginario, porque la imaginación y el juego también tienen un lugar en la realidad. Después de tantos años de hacer documentales, de ver documentales, de discutir con documentalistas, de dar clases, de analizar proyectos, de programar festivales... Es como que siento que el documental es mi familia. ¡Y uno por supuesto se pelea con la familia! Hace poco escribí una columna en un diario de Buenos Aires que despertó bastante discusión entre mis colegas porque empezaba así: "No me gusta la palabra documental". En algún sentido, el documental parece ubicarse en un polo opuesto al del cine. "Cine" evoca toda una sucesión de palabras que empiezan con f de ficción: fantasía, fábula, fascinación, frenesí, fantasma, felicidad, film. "Documental", en cambio, trae otra serie de asociaciones, términos que empiezan con t de testimonio: tema, trabajo, tesis, teoría, tarea, tristeza... tedio. Sin embargo, ay, hago documentales. Pero creo que el documental, sin perder la fuerza de lo real, también puede aspirar a esa dimensión cinematográfica propia de la ficción. Todo eso que sería propio de la ficción es algo que yo quiero para mí, para mi cine. De hecho, en este momento se han desdibujado bastante las fronteras entre documental y ficción. A la vez, podría argumentarse

que cierto tipo de procedimiento documental está a la vanguardia del cine (incluso, del arte) contemporáneo. La ficción depende demasiado de la imaginación del que escribe el guión, de sus limitaciones, de sus prejuicios, incluso de los estereotipos genéricos de un argumento. La escritura de un documental, del buen cine documental, refleja la experiencia, siempre singular, siempre imprevisible, de una investigación, de un rodaje, de un encuentro con el mundo. El resultado, si no ha de traicionar el proceso, no puede ser otra cosa que único. En el documental están las historias que un guionista difícilmente pudo imaginar. En estos últimos años se está produciendo una mudanza cultural que ha transformado la manera de concebir el documental, tanto por parte de los espectadores como de los hacedores, cambiando acaso el signo de la palabra maldita. (Di Tella, 2012)

### **2.2.3.**

#### **La subjetivización del documental.**

Que el sujeto será el tema central del siglo XX lo vienen anunciando, durante todo el siglo XX, las constantes escaramuzas que los vectores subjetivos han tenido con los vectores objetivos heredados del siglo XIX. Con ello se demuestra una vez más la condición de intervalo entre dos grandes paradigmas que han caracterizado el siglo pasado, a pesar o quizá precisamente por sus grandes traumatismos. En este sentido, el nuevo documental se coloca a la cabeza de la nueva fenomenología, exponiendo sus particularidades de una manera tan inédita hasta el momento que ni siquiera la propia literatura había conseguido plasmas y que sólo a pintura o la fotografía, en sus autorretratos, anunciaban. (Catalá, 2010: 43)

Uno de los rasgos más paradigmáticos de diversos discursos contemporáneos es el proceso de subjetivización, que impregna buena parte de los abigarrados y laberínticos retablos de las visualidades del presente. De hecho, ha generado en el cine documental toda una corriente, en la que confluyen sensibilidades y vocaciones diversas, que abre las puertas a lo privado desde el discurso público que le es propio. La inscripción del yo en el relato, de la subjetividad en el entramado informativo, da como resultado modos documentales de caracteres poético, performativo o ensayístico, que se expanden más allá de las temáticas y las estrategias retóricas para llegar a difuminar, aún más si cabe, las tenues fronteras entre la ficción, lo documental y lo experimental.

En este contexto, se cuestionan la idea de transparencia y se realzan los conceptos de la autoría y la construcción. El hecho de la existencia (presente) de este sujeto autor en la obra crea controversias el documental y su supuesta objetividad. Stella Bruzzi, en su libro *New*

*Documentary: A critical introduction* (2000), aboga por defender que los documentales performativos no rompen con la tradición en lo que se refiere al compromiso adquirido por sus autores con la representación de la realidad; lo único, que son más conscientes de las “subjetividades” y “falsificaciones” que ello implica. En sus propias palabras:

The erroneous assumption that documentaries aspire to be referential or ‘constative’ to adopt Austin’s terminology (that is, to represent an uncomplicated, descriptive relationship between subject and text), is being specifically targeted in performative films, which are thus not breaking with the factual filmmaking tradition, but are a logical extension of that tradition’s aims, as much concerned with representing reality as their predecessors, but more aware of the inevitable falsification or subjectification such representation entails. (Bruzzi, 2000: 155)

Con todo, Michael Chanan defiende el concepto de *veracidad* que encuentra en el seno de estos documentales marcados por la subjetividad y no deja de mostrar asombro por su evolución e implantación:

(...) la verdad que los documentalistas insisten en relatar ni aspira ya a alcanzar la omnisciencia que en otro tiempo sí perseguía ni proviene de las alturas, sino que se cuenta desde un punto de vista personal y ello, lejos de restarles credibilidad, aporta a sus trabajos un toque de verosimilitud.

Este giro hacia la subjetividad viene cobrando fuerza desde los años setenta, al menos entre los “cuatro gamberretes” del movimiento del documental independiente, dejado de lado por la televisión y considerado de poco interés por la crítica cinematográfica convencional excepto en los días de celebración de algún festival. A decir verdad, es casi un misterio que este movimiento haya llegado a nuestros días teniendo en cuenta que el documental jamás se ha integrado bien en los circuitos cinematográficos mayoritarios – de donde desaparecieron incluso los cortometrajes allá por la década de los sesenta – y que hasta hace relativamente poco tiempo ni siquiera en los cines de arte y ensayo hacían acto de presencia muy a menudo. (Chanan, 2007: 72-73)

Para José M. Catalá “ ha tardado en darse cuenta el documental de que el sujeto era uno de sus temas mayores”. Tras décadas empeñado en retratar la representación del mundo exterior, la cinematografía documental realiza todo un viraje hacia la “representación directa del sujeto, de la identidad personal”, percatándose de que está más preparado para ello que la propia ficción. (Catalá, 2010: 42)

El sujeto del nuevo documental contemporáneo no es una simple traslación *ectoplásmica* del autor invisible de las novelas o del cine de ficción, un autor que no era menos transparente en los documentales clásicos. En todo caso, si a alguna figura puede compararse, por su presencia y centralidad, es a la de los autores de los diarios personales, de las autobiografías, de los ensayos, géneros todos ellos marginales hasta hace bien poco en el panorama literario. Pero a estos les faltaba todavía el factor de la visibilidad para completar la fenomenología que presentan los documentales de la actualidad. Por otro lado, si bien es verdad que los autores de los autorretratos pictóricos o fotográficos tienen esa condición corpórea, carecen por el contrario de capacidad discursiva. Estas tres condiciones – presencia central, visibilidad corpórea y capacidad discursiva – sólo se dan en los sujetos de los nuevos documentales subjetivos, a ello debe añadirse una voluntad exploratoria y autorreflexiva que proviene de las derivaciones que el documental clásico empezó a experimentar a finales de los años cincuenta del pasado siglo, justo cuando la televisión empezaba a incorporar también, aunque menos trascendentalmente, la figura del enunciador en el campo visible del enunciado. (Catalá, 2010: 43)

Así nos encontramos con nuevas formas enunciativas consolidadas que conforman todo un universo de estrategias poético-experimentales, performativas y ensayísticas, insertas en las corrientes discursivas postmodernas (del postdocumental y la postverdad), que da una vuelta de tuerca a las relaciones autor – representación de lo real – espectador y desafían el formalismo del documental poético vanguardista, la generalización del documental expositivo, el realismo y objetividad del documental observacional, la fe en el testimonio y la interacción del participativo y las concepciones metalingüísticas del documental reflexivo.

Este giro hacia la inscripción del yo, de la subjetividad, en el documental se abre en distintos frentes narrativos, en los que la noción de autor resurge desde otro lugar. El autor se desplaza hacia el centro del relato, para elaborar un discurso desde la experiencia testimonial; experiencia que acontece tanto en relación a sus vivencias en el mundo histórico como en relación al proceso de realización del documental.

Gonzalo De Pedro Amatria señala que la desestabilización progresiva que se ha producido en el seno del documental performativo definido por Nichols:

(...) mientras ganaba en reflexividad y, pasando por lo que algunos autores denominan como la “estética del fracaso”, ha desembocado en un escepticismo fructífero y nada paralizador en el que, lejos de querer representar un mundo sólido y sin fisuras, una visión consolidada de lo

real, el post-documentalista hace de su incapacidad para retratar el mundo la materia prima de una representación que, como dice Laia Quilez, “tampoco puede ser unívoca y completa. La conciencia de que ya no se puede decir nada del todo, y con toda seguridad, y que lo que se diga sólo puede hacerse desde la humildad (en algunos casos) de quien conoce sus limitaciones, es sin duda la gran sima que separa al documental contemporáneo de lo que la ortodoxia documental como el canon inamovible. (De Pedro, 2010: 222-223)

En la dialéctica de lo público y lo privado, la mirada subjetiva de un documentalista que expresa, en un estilo personal, un punto de vista interno a partir del cual representa el mundo histórico. Esa subjetividad puede juntar elementos discursivos que inicialmente parecen ser antagónicos: lo general con lo particular, lo individual con lo colectivo y lo político con lo personal, o sea, aunque la dimensión expresiva se concentre en historias particulares, se mantiene una dimensión que repercute en lo social y que funciona como respuesta subjetiva. Temáticas sociales y políticas son tratadas a partir de una perspectiva privada e individual.

También nos encontramos con documentales autorreflexivos que tratan el propio proceso de producción de la reflexión. Tal proceso parte de la experiencia particular y única del autor, y representa una intención de comprender la propia historia, para poder llegar al entendimiento de la memoria histórica de una colectividad. Un proceso que se moviliza de dentro hacia afuera, dando relevancia a la vivencia de un evento.

El rumbo de los documentales independientes que, a partir de la década de los 90, se adentra en el movimiento de documentales performativos, ofrecen todo un mundo de producciones híbridas en las que la película es un proceso y no un medio para entender el mundo. Lo que importa es el *work in progress*, algo muy presente igualmente en el arte de la contemporaneidad. En este sentido, podemos ver que muchos de estos documentales expresan una preocupación por la escritura, por las marcas que la expresión del lenguaje deja impresas en la obra. Son producciones cuyo distanciamiento reflexivo los aleja de la disputa por los espacios de verdad y los aproxima a los sistemas de representación vinculados al arte.

Estos documentales, en los que el autor se torna personaje principal para establecer una aproximación afectiva entre él y su objeto, están permeados por una experiencia de vida y su narración siempre es en primera persona. La subjetividad de la obra es intencional, y establece

entre espectador y documental una dimensión afectiva inédita en cuanto lógica dominante de la argumentación. La subjetividad, según Nichols, siempre estuvo presente en el documental, pero nunca antes como lógica dominante.

Hay quienes ven en este tipo de documentales a la búsqueda como su rasgo esencial. La investigación, la documentación previa, no importa tanto como el propio proceso de investigación, como el retrato de la búsqueda en curso (siempre incierta), resaltando, de esta manera, la obra como mediación. Hablamos de una narrativa que subraya la idea de encuentro como forma de intervención de la realidad, en la que el documental se troca en producto de la articulación en la producción de sentido, permitiendo hablar de lo social y lo político a partir de historias personales.

El resurgimiento del sujeto como identidad singular se transforma en una hegemonía en este modo documental, multiplicando las *narrativas del yo* y su relación con temáticas como la identidad, la memoria, etc. La *mirada hacia adentro* del documentalista, que sustituye a la *mirada hacia fuera*, muestra una preocupación por las formas de representación y hace suyos, en términos de gramática, los recursos de la dramaturgia de ficción. La *mirada hacia adentro* produce también una representación documental que enfatiza lo *experiencial*. Ahora bien, este énfasis no se presenta para el espectador de la misma forma que en las películas de ficción. En la ficción narrativa, la *experiencia* permanece dentro del conjunto de las reconstrucciones. En el caso del documental, asistimos al registro de un proceso que viene acompañado de una ruptura reflexiva de lo inmediato de las percepciones.

Para el cineasta Jean-Louis Comolli la búsqueda de la verdad ontológica al interior del plano ya no forma parte de la comprensión audiovisual contemporánea. La amalgama entre documental y ficción, donde los hechos son recibidos como relatos y los relatos como hechos, exige de la producción documental nuevas pruebas de autenticidad. Con este objetivo, se resalta la presencia del cuerpo del documentalista en la escena: el realizador como *hombre filmado* – en campo o fuera de campo – se vuelve un objeto de conocimiento y una prueba de la esencia documental.

Comolli ha denominado a estos documentales “filmes mutantes”, producciones en las que el espectador se enfrenta a un relato de hechos que son considerados una verdad indiscutible: “éste es el papel de la prosopopeya en el cine: desdoblarse la escena, duplicar el relato por aquello que es del orden del hecho: el acto de la enunciación” (Comolli, 2008).

En esta enunciación, el autor como personaje circula entre el documental y la ficción. La *mise-en-scène* como dispositivo lleva a una especie de espectacularización de lo cotidiano. Sin embargo, a partir del momento en que se evidencia la cámara, el autor y la representación en sí, los artificios de esta puesta en escena son desenmascarados. ¿Estamos aquí, entonces, frente a un discurso del mundo histórico subjetivo o frente a la evidencia de que toda representación está inevitablemente permeada por la interpretación de su autor?

#### **2.2.4.**

#### **La postproducción de la realidad. Apropiacionismo y metraje encontrado.**

Comencemos por una tesis sobre arte. “Post producción” es un término que originalmente hace referencia al montaje cinematográfico o musical, al subtítulo y a los efectos especiales, pero que el teórico francés Nicolas Bourriaud aplica al campo de la producción artística. Para el autor, el paradigma estético contemporáneo podría estar representado por los procesos de “postproducción”, procesos que el autor detecta en algunas prácticas actuales cuyo valor artístico se reduce a la capacidad para reeditar y apropiarse de materiales artísticos preexistentes, así como de cualquier otro producto cultural que el artista (que deja al lado la figura del genio creador para acercarse a la del usuario “prosumidor) se encargue de rescatar, modificar y estetizar, llevando hasta sus últimas consecuencias la lógica duchampiana del ready-made.

Bourriaud entiende por postproducción el conjunto de procesos efectuado sobre un material grabado y concibe al artista postproductor (o postprosumidor, si elegimos prescindir de la distinción artista/usuario) como un “semionauta”, que navega en una marea de significados. “La pregunta artística ya no es: ¿Qué es lo nuevo que se puede hacer?, sino más bien: ¿qué se puede

hacer con?” (Bourriaud, 2004: 13). La obra contemporánea deja de ser vista como algo finito, terminado: puede ser postproducida indefinidamente; ya no es un producto individual, sino que es un eslabón más en una cadena infinita y rizomática de contribuciones. La cultura funciona así mediante una serie de injertos, paráfrasis, descontextualizaciones... estableciéndose un juego de referencias y de guiños culturales entre el consumidor y el artista, que se identifica plenamente como consumidor, solapándose ambas figuras.

Para Bourriaud, aunque podría parecer que la lógica del *mash up* (la hibridación), la que lleva a cabo la figura del postproductor, es una reacción crítica ante la superproducción o sobredosis de imágenes, no es así. Todo lo contrario: el postproductor no vive la superproducción imaginaria como un problema, sino como un “ecosistema cultural”.

El prefijo “post” no indica en ningún caso ninguna negación ni superación, sino que designa una zona de actividades, una actitud. Las operaciones de las que se trata no consisten en producir imágenes de imágenes, lo cual sería una postura manierista, ni en lamentarse por el hecho de que todo “ya se habría hecho”, sino en inventar protocolos de uso para los modos de representación y las estructuras formales existentes. Se trata de apoderarse de todos los códigos de la cultura, de todas las formalizaciones de la vida cotidiana, de todas las obras del patrimonio mundial, y hacerlos funcionar. Aprender a reinventarse las formas (...) es ante todo saber *apropiárselas* y habitarlas. (Bourriaud, 2004: 14)

Esta *cultura del remix* que retrata Bourriaud en el mundo del arte es extrapolable a casi todas las formas culturales y, de manera muy especial, a las audiovisuales. En el caso que nos ocupa, en el documental, no es una práctica nueva (aunque si ha evolucionado de manera significativa a lo largo del tiempo). El cine de metraje encontrado o *found footage* lo encontramos tangencialmente en las producciones de las primeras vanguardias artísticas, crece a partir de la década de los años setenta del pasado siglo en el seno del documental independiente y en los límites de lo marginal, pero es en las últimas décadas y, sobre todo ahora, cuando el uso recurrente de material de archivo digital cobra una notoria visibilidad, que se bifurca en direcciones diversas, provocando cambios trascendentales en el documental contemporáneo, que llegan incluso a contaminar otras esferas de la cultura visual.

Llegados a este punto, hay que señalar que el concepto de “archivo” en el contexto de la cultura del *remix* en la que nos hallamos (y en la que mayoría de los entornos están gobernados por los remezclas, fusiones, collages y mash-up) se ha transformado drásticamente, hasta el punto que los autores no recurren al uso de imágenes para obtener una ilustración de determinado acontecimiento, sino “para elaborar discursos estéticos sobre la pura indexicalidad de esas imágenes, sobre su carácter contingente” que dirían Català y Cerdán (2007). De un lado, nos encontramos que:

Muchas de las elaboraciones de quienes actualmente utilizan found footage (metraje encontrado) no persiguen apelar a la condición histórica de las mismas, como era habitual en el uso anterior de ese tipo de imágenes, sino elaborar discursos basados en la fascinación de la pura superficie, es decir, de aquello que el documental tradicional consideraba su condición primera, el acomodo a o sucedido ante la cámara. Pero, pasado el tiempo y habiéndose creado una segunda realidad fotográfica, muchas veces anónima e indeterminada históricamente, esa condición tradicional cambia de signo y en lugar de ser el referente de una transparencia documental, se convierte en una función estética del mismo. Lo que antes fue índice ahora es estética del índice, de ahí que muchas veces fascine su proceso material de decadencia, como en los films de Bill Morrison, ya que esta decadencia del celuloide es en realidad la alegoría de la decadencia de una forma de entender la relación tecnológica con lo real. (Català y Cerdán, 2007: 19)

Y de otro, como señala Català, la condición de “segunda realidad” que caracteriza al archivo contemporáneo:

Desde los últimos años y con esta proliferación de las cámaras digitales y ese fenómeno no menos importante que supone el uso de los teléfonos móviles a modo de cámara, la mirada doméstica ha traspasado las fronteras del hogar, el ámbito familiar, y se ha dirigido al mundo en general, emulando así la mirada del documental de antaño. Pero éste fenómeno cobra especial significado si se añade al largo proceso de reproducción del mundo, de su conversión en imágenes, que se originó a principios del siglo XIX con el invento de la fotografía. Desde entonces no ha dejado de crecer el archivo de lo real. Este archivo de la realidad se ha convertido en una segunda realidad, una capa imaginaria de lo real, a la que ha apelado aquella rama de documentalistas interesados en las imágenes encontradas o en el cine de compilación, Estos cineastas han descubierto que la realidad, cuando se muestra a través de las imágenes de archivo, revela un carácter siniestro que no tenía cuando esas imágenes ocupaban el lugar temporal correspondiente, cuando no se habían convertido en anacrónicas. El archivo desfamiliariza lo real y nos revela aquellos elementos inquietantes que la mirada coetánea no sabía o no podía detectar. (Català, 2010: 40)

Paul Arthur, en su texto “En busca de los archivos perdidos” (2008), efectúa de la genealogía del film de collage o de la utilización de metraje de archivo o encontrado y constata que “el ámbito de aplicación del *found footage* es muy variado y puede considerarse que la ubicuidad del collage es, si no universal, sí una tendencia transnacional dominante en movimientos muy diferentes de Europa, Oriente Medio y Norteamérica.” (Arthur, 2008: 163)

De Pedro Amatria, por su parte, circunscribe la efervescencia del collage audiovisual al estatus de “un hijo más de esa caída del documental como discurso de sobriedad (...) caída que ha dado pie, entre otras cosas, a una celebración de la imagen per se, liberada ya del peso de ser solamente una imagen-huella.” (De Pedro, 2010: 229)

Esta floración del *found footage* reescribe el acercamiento clásico del cine documental a los materiales de archivo, pues los nuevos recicladores no recurren a imágenes de archivo para apelar a su condición histórica, ni para citar o documentar un determinado aspecto histórico, sino para elaborar discursos basados en la pura fascinación por la imagen, o para adentrarse en los terrenos del cine-ensayo, para el cual, todas las imágenes y todo lo real, son un archivo con el que confeccionar un discurso. (De Pedro, 2010: 228-229)

Esta visión es compartida por Arthur cuando identifica uno de los principios de los collages documentales: “la recontextualización de imágenes como mecanismo para invertir su función o significado primarios”, que ha influenciado la deriva del cine-ensayo:

Si bien la corriente dominante en la producción del collage documental no observa ningún problema a la hora de entender el *found footage* como transmisor incuestionable de verdades históricas —y, en cambio, sí que debate por activa y por pasiva su capacidad de ilustración—, existe un segundo enfoque alternativo que considera indispensable la manipulación expresiva y formal de la imagen para los propósitos de reflexión personal y labor “investigadora”. *Les maîtres fous* (1955) de Jean Rouch, *Nuit et brouillard* (1955) de Alain Resnais y *Lettre de Sibérie* (1958) de Chris Marker son tres de las cintas que, en los años cincuenta, fundaron un nuevo género: el ensayo documental. (...) De difícil adscripción artística, el género del ensayo ocupa el espacio comprendido entre la elucubración subjetiva y la historia social y el *found footage* ha desempeñado un papel determinante en su desarrollo, ya que le ha provisto de una plataforma visual con la que establecer conexiones discursivas entre acontecimientos que, en principio, parecen dispares, una tendencia evidente en la obra de maestros indiscutibles como Chris Marker o Santiago Álvarez. La principal diferencia entre la utilización del collage en las cintas ensayísticas y en otros géneros documentales es que en aquellas existe un cuestionamiento, o escepticismo, constante acerca del significado de las imágenes de archivo

mientras que estos, en ningún momento, ponen en entredicho su valor como prueba histórica. (Arthur, 2007: 171)

Desde cineastas como Péter Forgács, una vertiente clásica del cine de archivo, pasando por Gustav Deutsch, como representante del costado experimental o las formas más gamberras del apropiacionismo digital (el mash-up, el remix, la cultura del VJ), el trabajo con el archivo en el documental contemporáneo no busca sino borrar los bordes de las imágenes para integrarlas en el discurso narrativo sino que, más bien al contrario, prefiere resaltar las esquinas y los roces, como si fueran las marcas de la mano que maneja la tijera, evitando la transparencia del documental clásico y haciendo evidentes las manipulaciones, las imperfecciones, la descontextualización y las pérdidas o las perversiones de significado. (De Pedro: 2010: 229)

(...) No es necesario conceder un trato reverencial a las imágenes de archivo para que estas conserven su eficacia. Si, como expongo aquí, las propiedades intrínsecas del metraje de archivo (velocidad de la cámara, formato, sonido o ausencia de este) rara vez quedan incólumes al transferirse a contextos actualizados, debería considerarse positivo que un número creciente de directores estén dispuestos a que prevalezcan las cualidades expresivas o puramente connotativas de dicho metraje. Un dogma de la estética realista del siglo XIX, que espero esté ya desterrado, sostenía que la Verdad y la Belleza eran básicamente antagónicas, por lo que un exceso de la última disminuía la autoridad de la primera. Sin duda, varios movimientos y estilos, que han favorecido el empuje del cine de no ficción, se han adherido a un ideal equiparable a aquel adagio decimonónico cuando aseguran que la “transparencia” es el principal garante de la objetividad y la autenticidad histórica. Al reconocer no solo la imposibilidad de ese engañoso estándar sino también su limitación artificial, los realizadores vanguardistas de hoy en día han erradicado, de un lado, el aura de antigualla que siempre ha rodeado a las imágenes de archivo y, además, las han alineado, de otro, con una noción renovada, y reconfortantemente personalizada, de la autoría documental. (Arthur, 2007: 174)

## **2.2.5.**

### **El documentalismo: el documental en la periferia de las prácticas artísticas.**

La de la Ficción no es la única frontera traspasada por el documental moderno, que también se apropia a veces de estrategias del cine experimental, pese a que los rasgos esenciales del mismo (la autonomía del ámbito estético, la auto-expresión) parecen antitéticos con la vocación básica, o clásica del documental, que consistiría en representar la realidad con la mínima mediación –formal o expresiva, viene a ser lo mismo– posible. (Weinrichter, 2005:10)

La relación entre documental y cine experimental se encuentran en los orígenes mismos del documental. La encontramos en la confluencia con las primeras vanguardias artísticas de la mano

de exponentes como Dziga Vertov, Alberto Cavalcanti, Walter Ruttmann, Joris Ivens, entre otros, que integraron atrevidos experimentos formales, que han inspirado la retórica de películas experimentales y documentales posteriores (con autores como Maya Deren, Andy Warhol, Kenneth Anger, Stan Brakhage, Shirley Clarke, Gregory Markopoulos, Jonas Mekas, Willard Maas, Marie Menken, Curtis Harrington, Sidney Peterson y movimientos posteriores como el New American Cinema) y ha ido evolucionando hasta nuestros días de manera compleja y diversa, desde el documentalismo fotográfico y cinematográfico empleado por artistas en las performances e intervenciones de la década de los setenta hasta la práctica por cineastas del documental expandido en el seno de la museografía más contemporánea. A día de hoy, nos encontramos así con un diálogo fructífero entre estas dos disciplinas, cuya frontera es cada vez más líquida: artistas que usan la imagen en movimiento para explorar temas y formas propiamente documentales; y documentalistas que experimentan con la estructura, la forma y el contenido, así como acerca de sus posibilidades de exhibición.

Erika Balsom, en su libro *Exhibiting Cinema in Contemporary Art* (2013), nos habla de cómo las imágenes en movimiento por medio de pantallas y proyectores se han establecido como práctica habitual en el espacio del arte:

Certainly, uses of film and video have been central components of artistic practice since at least the 1960s or even reaching back to the cinematic experiments of the historical avant-garde. Throughout most of the last century, however, many artists undertook a determined effort to disarticulate any relationship between their employments of the moving image and the mass-cultural institution of cinema. Artists working with film and video tended to refuse illusionism and narrative and instead cultivated alliances with other media, such as sculpture and performance. Gallery-based uses of film virtually disappeared with the popularization of video, while video art developed a history of its own fundamentally apart from interactions with cinema. In something of a paradigm shift, since 1990 there has been a marked emergence of moving image art very much under the sign of cinema. If video art had aligned itself for decades with other media such as sculpture, performance, or even the democratic impulse of television in an effort to distance itself from cinema, since 1990 one witnesses a marked cultivation of cinematic tropes and conventions, such as *mise-en-scène*, montage, spectacle, narrative, illusionism, and projection. (Balsom, 2013: 13)

La premisa de la autora, moviéndose en el intersticio entre innovación y obsolescencia, es que el mundo del arte parece interesarse más por el cine justo en el momento histórico en el que es

percibido como un medio en crisis. Y defiende un entendimiento dialéctico en esta relación: la presencia del cine en el espacio del arte no certifica su muerte, sino al contrario, la inminente renovación de las dos instituciones implicadas. El museo se refresca con la inclusión de pantallas y proyectores, mientras que el cine, inserto en un nuevo espacio expositivo, busca encontrar nuevas audiencias, redescubrir su pasado e imaginar mundos posibles.

(...) the way cinema transforms the space of the museum and is transformed by it, uses of celluloid that align the material of film with a spectral historicity, practices of remaking that ambivalently call upon cinema as a lost site of collectivity, and multiprojection installations that hybridize the modes of fiction and documentary in order to investigate subjective and historical experience. (Balsom, 2013: 186)

· beyond the fiction feature: The hegemony of the fiction feature film has held strong since the consolidation of the form in the late 1910s, but alternatives to it have always existed. It is precisely such alternatives that achieve a new regularity and visibility in the othered cinema. Documentary and non-narrative forms are common, as are extremely short works and works too long to be apprehended in a single museum visit. In a single piece, the viewer might encounter one projection or a dozen and these projections might be frontal, immersive, or even cast onto objects. The projector might be hidden or exposed as sculptural element of the installation. Quite simply, a principle of variability obtains, taking the cinema back to the multiple exhibition situations and nonstandardized formal structures that marked both its preinstitutional years and the extrainstitutional experiments of the avant-garde. From the permutational narratives of Stan Douglas to the movie theater protocols of Jeroen de Rijke and Willem de Rooij, from the multiprojection documentary of Amar Kanwar to the extreme slowness of Douglas Gordon, this unleashing of cinematic heterogeneity and multiplicity emerges as one of the most striking attributes of the othered cinema, mirroring the new malleability and transportability of cinema witnessed across the cultural field in the wake of digitization. (Balsom, 2013: 188)

Erika Balsom recorre a lo largo de los cuatro capítulos que conforman su libro la obra de artistas conocidos en lo que respecta a su uso del cine como medio de trabajo, desde Tacita Dean, a Douglas Gordon pasando por Dough Aitken y Eija-Liisa Ahtila, junto a nombres menos habituales como Omer Fast o Candice Breitz. La hibridación de ficción y documental están en el corazón de muchas de ellas como producto que son, en definitiva, de la mutabilidad, fragmentación y dispersión de los medios en la era digital. La autora señala el giro que se ha producido hacia el documental en el arte contemporáneo, una tendencia que ha supuesto la apertura a temas relacionados con la política y lo social, bien abordándose desde la subjetividad individual, bien desde la colectividad.

Precisely because our news media have been converted into entertainment and precisely because our artistic media increasingly resemble entertainment, it is necessary to reassert the spaces of the gallery and museum as institutional and discursive sites that can contest the derealization of spectacle. By reimagining the relationship between documentary and fiction – by recognizing their imbrication rather than asserting their ontological equivalence or refusing them entirely – contemporary artists repurpose an apparatus that has so often been put in the service of forgetting the world in order to re- turn to it, while producing a sustained reflection on the status of the moving image in the process. They locate one of the many specificities of cinema as residing in its capacity to produce images caught between referentiality and representation. In this way, though they may leave behind the concentration on the materiality of the apparatus that had been deemed a progressive attribute of earlier moving image art in favor of the formerly anathematic qualities of virtuality and pictorialism, they by no means renounce reflexivity, nor do they lapse into idealism and mystification. Rather, they constitute a site at which cinema is embraced and interrogated not as an old medium but as a new way of bringing art into conversation with existence. (Balsom, 2013: 182-183)

Hito Steyerl, en su texto “Políticas de la verdad. El documentalismo en el ámbito artístico” (2010) también reflexiona sobre esta fecunda intersección, situando el uso de las “estrategias documentales” como uno de los rasgos más importantes del arte contemporáneo.

El autor constata dos funciones de las adaptaciones documentales en el espacio artístico. “En primer lugar, representan una estrategia de autenticidad, destinada a garantizar el derecho de las obras artísticas a entrar en contacto con una esfera aurizada de lo social y lo político. Las herramientas formales empleadas en este caso son social-realistas e intentan mantenerse tan transparentes como sea posible” (Steyerl, 2010: 224). En esta línea, sitúa algunas formas de documentaciones artísticas que pretenden autentificar la existencia de un arte, virgen e incorrupto, incrustado en comunidades y prácticas locales, “En su función de estructurar e intervenir en el campo social, estas formas documentales asumen tareas biopolíticas” (Steyerl, 2010: 225). Unas formas éstas que se encuentran entroncadas con los proyectos expositivos “posetnográficos” y “neoculturalistas”, bajo el paraguas del “estilo documental plano”<sup>11</sup>, ya sea con la plasmación mediante formas de grabación similares al reportaje, o, a la inversa, a través de formas muy personales o intimistas. Y en contraposición, a esta primera función, el autor

---

<sup>11</sup> “Griznic afirma que el “estilo documental plano” constituye un modelo (que funciona siguiendo la lógica de la clonación) con el que unas situaciones locales determinadas pueden ser introducidas en la esfera global del arte: a través de un procedimiento que hace a la autenticidad apta para la producción global en serie” (Steyerl, 2010: 244).

señala:

(...) existe otra corriente de documentales más meditada que percibe sus propios recursos como herramientas epistemológicas construidas socialmente. En dichas obras no hay intención alguna de describir la auténtica verdad de lo político, sino más bien de cambiar la “política de la verdad” sobre la que basa su representación. Las propias formaciones visuales y epistemológicas del documental se definen por lo tanto en función de lo político. (Steyerl, 2010: 245)<sup>12</sup>

Desde una óptica diferente, volcada más hacia la influencia del arte en el documental que a la inversa, Renov nos dice:

The last two decades or so have been a very good time for documentary aesthetics. Innovative instances of documentary practice developing largely outside the documentary mainstream have, through their vibrancy and increasing popularity, begun to reinvent the tradition, leaving it forever transformed. The innovation that have moved non-fiction media “aways from copying” have emerged in quite different contexts by practitioners who may once not have considered themselves documentarist. (Renov, 2007:18)

Dicho esto, el autor cita varios cineastas que han ayudado a transformar la cultura documental contemporánea, los cuales recibieron su educación en escuelas de arte alrededor del mundo en los años 1970 y 80 y que además de su trabajo mediático, producen instalaciones para museos y galerías que extienden y hacen más complejo su compromiso documental: Isaac Julien y otros del movimiento taller Black British, Peter Forgács en Hungría, Rea Tajiri en Estados Unidos, Richard Fung en Canadá, Cao Guimarães en Brasil, Clarisse Hahn en Francia, entre otros.

En este contexto, Renov indaga sobre la posición del artista y del documentalista frente a la realidad: mientras que el artista visionario opta por interrogar la visión misma, el documentalista pone su énfasis en el mundo alrededor de él y en la necesidad de transformar éste por medio de sus intervenciones:

As a paradigm for documentary film-maker and historical world, I prefer the notion of the encounter, a dialogue between seer and seen, the subjectivity of the maker facing

---

<sup>12</sup> “El término “política de la verdad, cunñado por Michael Foucault, designa un orden social de la verdad, que genera los procedimientos y técnicas aceptados para producir y determinar esa verdad que siempre está vinculado a relaciones de poder específicas. El poder y el conocimiento se entrelazan en la organización y producción de hechos y sus interpretaciones”. (Steyerl, 2010: 245).

the objecthood of the world. Most often in the documentary tradition, the world rather than the filtering sensibility has taken precedence. But there is nothing inherent to the documentary endeavour that requires that this be so. Perhaps this is the way to describe the simultaneous convergence and disparity between the work of the documentary practitioner and that of the contemporary artist faced with a world overflowing with human drama and contingency. The documentary film-maker has generally opted for emphasizing the social field, the call to arms or public enlightenment, over the lens that filters and focalizes that field.(...) the visionary artist opts for interrogating vision itself while the documentarist sets his sights on the world around him and on the need to transform it through his interventions. But I would stress the point that these tendencies have always been emphases along a dynamic continuum rather than defining differences. (Renov, 2007:14)

Prosigue la argumentación diciendo que tanto artistas como documentalistas se mueven por el “mundo ahí fuera”, pero también lo hacen de la perspectiva del “mundo aquí dentro”. Es decir, desde la experiencia personal, la cultura, el género y las preferencias sexuales, las vinculaciones políticas y estéticas. Y es precisamente este nuevo equilibrio entre el sujeto y el objeto del cine actual lo que está produciendo una reinención de la práctica documental y un prolífico acercamiento con las prácticas artísticas que está generando importantes cosechas creativas, como ya aconteció con el Avant Garde en el siglo pasado.

Catherine Russell, en su texto “Otra mirada” (2007), entronca estas estrategias y prácticas discursivas con la función alegórica del documental etnográfico, entendiendo la autora la etnografía poscolonial como una revisión de los términos de la representación realista.

En los últimos años, el cine experimental se ha diversificado en una gama de diferentes medios de comunicación, estilos y prácticas, muchos de los cuales afectan tanto al documental como a la ficción. Paralelamente a un creciente interés interdisciplinar por la cultura visual, la cinematografía experimental está floreciendo en un contexto poscolonial y posmoderno. Cada vez hay más artistas y teóricos que recurren al cine y al vídeo como medio para abordar las cuestiones sociales, desde las identidades gay y lesbiana a la política de la diáspora, la memoria cultural y familiar, las historias de opresión, resistencia y los sistemas de justicia criminal. Todos estos “temas” son cuestiones de representación y no pueden desligarse del modo en que entran y circulan en los medios de comunicación. Considerar este amplio espectro de cinematografía como “etnográfico” es reconocer el dilatado horizonte de la antropología visual. Considerarlo como “experimental” es reconocer que desafía a las formas convencionales de representación y que busca nuevos lenguajes y formas acordes a una formación social más pluralista. (Russell, 2007:116)

Nos queda un último apunte que hacer. En el ámbito artístico, el documental también se expande más allá de los límites de la pantalla, trasladándose a un universo multipantalla que dialoga con el contenedor, con el espacio del museo o la galería. Jacobo Sucari considera que “el documental expandido forma parte de una nueva estrategia expositiva del documental y es en esencia un híbrido de tendencias definidas en los ámbitos de la tradición cinematográfica y en distintas prácticas artísticas contemporáneas” y lo sitúa como “producto propio del desbordamiento de tendencias artísticas y cinematográficas que fluyen y crean diferentes ámbitos expresivos”, encontrando dos referentes en la tradición: “el cine experimental” y “el documental”, entendido como “la tradición cinematográfica de carácter narrativo vinculada a una mirada descriptiva, analítica o reflexiva de ‘lo real’.” (Sucari, 2013:15)

Estas dos tradiciones – experimental y documental – del ámbito de la imagen en movimiento donde se conjuga experimentación plástica y espacial junto con la narratividad son los referentes históricos fundamentales de la práctica actual del “documental expandido”. Podemos entender este concepto y esta práctica del “documental expandido” como una puesta en escena expandida de material informativo multimedia (textual, audiovisual, informático), es decir, la construcción de una estrategia expositiva desenvuelta en el espacio que incluye en su propuesta la utilización de recursos narrativos. Esta singular estrategia expositiva del documental contemporáneo es consecuencia de un proceso de hibridación motivado tecnología digital, la búsqueda de nuevos canales de difusión y el desarrollo de nuevos lenguajes expresivos ligados a los cambios perceptivos y conceptuales que trae aparejado un orden expositivo espacial en una sala. (Sucari, 2013:15-16).

## **2.2.6**

### **El documental sin autor.**

En el nuevo paisaje de la creación cultural y social de imágenes en la contemporaneidad, en el universo de los nuevos media, se hace visible una transformación de calado: el cuestionamiento de la idea clásica de autoría y de la subversión en el espacio de la recepción de las categorías emisor/receptor y su relación. Todo ello será objeto de un análisis pormenorizado en el capítulo siguiente dedicado a la narración transmedia, pero no podemos dejar de apuntar aquí esta realidad como uno de los principios que a nuestro juicio conforma la hibridación narrativa del documental.

En el ADN de la cultura de la convergencia la producción social de contenidos audiovisuales hace que se estén consolidando prácticas como la del cine inserto dentro de la cultura *open source*<sup>13</sup> o el cine colaborativo sin autor (o más bien, de autoría multiplicada exponencialmente en la que los *consumidores* pasan a llamarse *prosumidores*). El incremento del poder y la capacidad productiva de los públicos, en este contexto de los nuevos media, refleja en opinión de Antoni Roig dos cualidades esenciales: “por un lado, la posibilidad de ‘producirse a uno mismo’ o de forma ‘Independiente’”, a la que se añade la autodistribución; “por otro, la posibilidad de colaborar entre individuos y comunidades para dar forma y difusión a contenidos complejos, hasta el punto de proponer nuevos modelos de producción innovadores.” (Roig, 2009: 255)

Roig señala el debate abierto existente sobre la denominación “cine *open source*” y desglosa, y en esto no encuentra duda, “todo un conjunto de prácticas creativas caracterizadas por unas reglas afines: el rechazo de la comercialización cultural y sus políticas expansivas con relación a la propiedad intelectual, la toma de distancia con relación a la ‘industria’ (sea ésta del software o del audiovisual), la producción cultural de acceso libre y abierta a la participación y el uso intensivo de redes sociales por parte de comunidades de interés.” (Roig, 2009: 258)

El autor nos dice que, cuando se habla de este tipo de cine, nos encontramos con una batería de conceptos, no excluyentes entre sí: los contenidos descargables gratuitamente a través de Internet bajo licencias flexibles, mayormente *Creative Commons* (CC), facilitando así la distribución, la reelaboración y la remezcla; contenidos producidos a partir de herramientas de software libre (de animación, edición y postproducción tanto de sonido como de imagen); y, por último, “procesos de producción abiertos a la participación, de manera que se fomenta el trabajo

---

<sup>13</sup> La denominada cultura “open source” se inspira en la filosofía de desarrollo y difusión del software libre y en el trabajo de activistas y teóricos culturales muy críticos con los excesos de las leyes de propiedad intelectual: es el caso de figuras tan reconocidas como Richard Stallman o Lawrence Lessig. Según este último: “Una cultura libre da apoyo y protege a los creadores y a los innovadores. Lo hace directamente garantizando derechos sobre la propiedad intelectual. Pero lo hace indirectamente limitando el alcance de estos derechos, con el fin de garantizar que los creadores y los innovadores que vengan a continuación se vean tan libres como se posible con relación al control del pasado. Una cultura libre no es una cultura sin propiedad, de la misma manera que el libre mercado no es un mercado donde todo sea gratis. Lo contrario a una cultura libre es una ‘cultura de permisos’ – una cultura en la cual los creadores pueden crear sólo con el permiso de los poderosos o de los creadores del pasado” (Lessig, 2004:14).

colaborativo, cuestionándose los procesos industriales y nociones como propiedad o autoría.” (Roig, 2009: 259)

Considero que, si existe un modelo alternativo real de inspiración ‘open source’, éste debe orientarse hacia el criterio que denomino de doble apertura: apertura del texto (con relación a las opciones de acceso y uso) y apertura del modelo de participación (de manera que permita integración efectiva del público en el proceso creativo). (Roig, 2009: 261)

Antoni Roig no es el único que le ha prestado atención a estas prácticas dentro de la cultura participativa. Gemma San Cornelio, por ejemplo, en su texto “Formas de creación y participación en los nuevos medios” (2012) nos advierte:

En relación a los proyectos audiovisuales, la producción colaborativa sería una forma concreta de entender los procesos vinculados con el audiovisual sometidos a un proceso de apertura que permitiría ir más allá de los procesos de autoría colectiva, hacia otras formas más sofisticadas de “co-creación” (...) En otros casos, la facilidad de acceso a los contenidos y la apertura de los procesos creativos van unidas como en el caso de fenómenos como la denominada “cultura del remix”, que resulta paradigmática de la cultura de Internet y que entraría en cierta relación con creación colectiva, entendida ésta, además de cómo un modelo estético, como un posicionamiento ético en relación a la función de Internet en el desarrollo y distribución de la cultura. (San Cornelio, 2012: 188)

En el territorio de la no ficción nos encontramos así, por poner tan solo unos ejemplos, con experiencias tales como el documental colaborativo *Global Remake of Vertov’s Man With A Movie Camera*, la pedagogía colectivista de Peter Watkins en su falso documental colaborativo *La commune (Paris 1871)* (2001), el falso documental *Nothing so strange* (Brian Flemming, 2003) sobre el asesinato de Bill Gates, las producciones sobre el copyright en la era digital *The Basement Tapes* y *Good Copy Bad Copy* (Ralf Christensen, Andreas Johnsen & Henrik Moltke, 2007), el documental sobre la problemática medioambiental *The age of stupid* (Franny Armstrong, 2009) y, en el caso español, las obras del colectivo Los hijos, los recientes documentales colaborativos *Un día en la ciudad* (2014) de Alex Lora o *#Compartirmola* (2014) de la productora Alfa-Zulú sobre economía colaborativa, más allá de los proyectos del colectivo Cine sin Autor (CsA) en Madrid y Toulouse que se ciñen a las premisas de sus propios “Manifiestos”<sup>14</sup>, a modo

---

<sup>14</sup> Tanto el *Manifiesto de Cine sin Autor. Realismo Social Extremos en el siglo XXI. Version 1.0*, como *Cine Siglo XXI. La política de la colectividad. Manifiesto de Cine sin Autor 2.0* se encuentran publicados para su descarga en:

del Dogma 95.

### **/2.3. EL MAPA DE LA HIBRIDACIÓN CREATIVA. RECICLAJES Y MESTIZAJES EN LA ESTÉTICA DOCUMENTAL.**

Más allá de la dicotomía e hibridación entre ficción y no ficción, de esa frontera líquida diluida en la paradoja (*¿cómo la ficción se ha transformado en no ficción y la no ficción en ficción?*, que diría Michael Renov), más allá del tránsito de la mostración a la enunciación en el territorio narrativo, más allá de las contaminaciones entre las modalidades de Bill Nichols que se encuentran en la propia naturaleza de producciones diversas, más allá de la nueva diáspora formal del documental – que recorreremos en el siguiente epígrafe – como epítome de la porosidad fronteriza entre historia y autobiografía, objetividad y subjetividad, lo público y lo privado, clasisismo y postmodernismo... lo que nos interesa en este apartado son los cambios operados en el seno de la estética documental con el uso y *remix* de estrategias y herramientas creativas, muchas de las cuales no son sino un producto más del despliegue imparable de los medios y redes digitales, y como éstas se han instalado en el espacio de la recepción.

En este cosmos atomizado que es el documental contemporáneo conviven: la imagen amateur con la profesional; la reutilización del cine doméstico en la práctica contemporánea y sus concatenaciones con el documental experimental con las nuevas miradas etnográficas a partir de la implantación de subjetividades; la abstracción minimalista de los discursos que exploran la cotidianidad con la subjetividad performativa que alcanza tintes neobarrocos; el documental animado con las animaciones insertas en formas documentales diversas; la reutilización y resignificación de imágenes encontradas con la metáfora visual o las capturas de imágenes de cámaras de vigilancia, webcams, pantallas y tabletas móviles, satélites, etc.

En este universo de convivencias, la *cinematografía de lo real* de los últimos tiempos deambula permanentemente en los límites de la mezcla de las nuevas formas fílmicas documentales y,

además, en el continuo reciclaje de recursos retóricos para la construcción del relato y/o realidad. En este sentido, hay que reseñar que la codificación del documental como género no solo parte del discurso de la argumentación vinculada a lo real, sino del uso concreto de una serie de herramientas narrativas y creativas que ahora se transmutan de manera múltiple, en un escenario dominado por la retórica, para conformar nuevas estéticas, para reconfigurar dispositivos de representación y enunciación diversos.

A nuestro parecer, entre los rasgos más significativos de este escenario mestizo, nos encontramos con toda una batería de procedimientos formales que articulan una onda de expansiva de libertad creativa y asombrosa vitalidad estética. Son los que siguen.

### **2.3.1. La enunciación como principio de veracidad.**

En el texto "Narrativas documentales contemporáneas. De la mostración a la enunciación", Aida Vallejo (2013) considera que la narratología ofrece interesantes herramientas de análisis para el abordaje de las nuevas formas que la enunciación adopta en el cine documental actual. "Es decir, sobre quién recae el peso de la narración, que se esconde en diversas instancias enunciatoras donde surgen múltiples combinaciones posibles." (Vallejo, 2013: 9) La autora considera que en la bibliografía del documental al analizar las fórmulas de enunciación se ha dejado de lado el bagaje teórico narratológico y, al repasar las clasificaciones de autores como Nichols, Plantinga, Corner o Colleyn, concluye que las mismas "se referían tanto a la autoridad como a la enunciación en sí misma" y que no son del todo efectivas en el análisis del documental contemporáneo: "Teniendo en cuenta el giro que se ha producido en la estética del documental contemporáneo donde encontramos formas híbridas de enunciación de diversa índole que en la mayoría de casos no encajan con los modos y clasificaciones mencionados anteriormente, consideramos que estas taxonomías ofrecen un marco analítico demasiado rígido para poder abordar el análisis de dichas prácticas." (Vallejo, 2013: 9)

En este sentido, Aida Vallejo propone "una taxonomía de las estrategias de enunciación narrativa en el documental" en la que recoge las propias del cine documental clásico (la *voice over* del

documental expositivo, la información impresa en los elementos gráficos y la asociación de imágenes del montaje), para luego abundar en la mostración que encuentra su paradigma en el cine observacional, en la que identifica dos estrategias para la construcción de la transparencia – la estética observacional y la reconstrucción de los hechos –, y, finaliza con el análisis de las múltiples formas de la enunciación que encuentra en el documental contemporáneo, producto de su vuelco a la subjetividad.

Entre ellas, la primera estrategia que distingue la autora es “el diálogo como portador del relato” que pueden funcionar como entidad narrativa indirecta. En esta modalidad, Vallejo hace referencia a diversos tipos de diálogo: “el dialogo del cine directo”, donde se ignora la presencia de la cámara; “el diálogo no mediado” en el que si se reconoce la presencia de la cámara, como ocurre en los documentales autobiográficos o los que hacen uso de video doméstico, el caso de *Capturing the Friedmans* (Andrew Jarecki, 2003); y, por ultimo, “el diálogo con el entrevistador/a” que aunque siga siendo una forma de enunciación indirecta, cuenta con el rol de narrador de la película asignado por el espectador, algo que vemos por ejemplo en *Bowling for Columbine* (Michael Moore, 2002) en el dialogo final entre Michael Moore y Charlton Heston. (Vallejo, 2013: 16-18)

La autora identifica una segunda forma de enunciación en el documental contemporáneo que consiste en esconder la instancia narrativa a través de la palabra e “incluye aquellas estrategias donde diversas instancias narrativas se dirigen directamente al espectador/a. Al contrario de lo que ocurría con la enunciación pura de la *voice over*, en este caso la instancia relatora forma parte de la historia o diégesis.” Y aquí nos habla de tipologías como: “la enunciación mediática” dentro del mundo proyectado que “es la grabación de imágenes o sonidos de los medios de comunicación (radio, televisión, periódicos...) que forman parte de la realidad que se pretende representar” y que viene a ocultar “la instancia narrativa a través de un enunciador metadieético, lo que “permite entre otras cosas situar históricamente, dar información compleja y construida sobre el conflicto que trata el filme, etc.; “la mimesis dentro de la mimesis (...) cuando hay una representación dentro del universo diegético de la película documental”, situando como exponente a *Monos como Becky* (Joaquim Jordà y Núria Villazán, 1999); “el monologo interior” como “recurso que juega con los límites de la representación documental,

dado que muestra lo que no es posible captar por el dispositivo audiovisual: el pensamiento"; y, por último, "el flujo de la consciencia (...) una versión del monólogo interior en el que el pensamiento del personaje fluye sin una coherencia narrativa, de una forma desorganizada e inconexa" y que la autora entronca con la estructura formal del film-ensayo con el ejemplo de *Los espigadores y la espigadora* (Agnés Vardà, 2000). (Vallejo, 2013: 19-21)

El tercer dispositivo de enunciación al que Aida Vallejo hace referencia es el que adopta la forma directa, la mirada cámara. En este sentido cataloga las siguientes variantes: "las cabezas parlantes" que vienen a significar "un diálogo entre realizador y actor social, a pesar de que en imagen no aparezca la presencia de una de las personas que dialogan" ("ya sea a través de la voz que pregunta desde el fuera de campo, o por la dirección del discurso y la mirada del entrevistado/a, la presencia del entrevistador/a se inscribe en el texto"); "el relato del actor social" que "a nivel textual se construye una especie de monólogo del que el espectador/a del filme es testigo" como vemos, señala, en *La noche del golpe de estado* (Ginette Lavigne, 2001); y, en última instancia, "el relato del realizador" que se dirige directamente a los espectadores y que encontramos en el documental de autor, el documental autobiográfico o el documental en primera persona. (Vallejo, 2013: 22-23)

Antes de concluir, la autora identifica un cuarto exponente de las formas enunciativas, una reflexión sobre una forma metadieгética (en términos de Génette) que consiste en "la aparición de una evidencia textual que marca la presencia de una entidad enunciativa", en la presencia del dispositivo fílmico que considera marca de identidad de la retórica postmoderna:

Aquí no aparece un rol adquirido por uno de los personajes como narrador, sino que hablamos del propio mundo profílmico que incluye elementos físicos que evidencian la presencia de la enunciación. Ya no se trata sólo de quién enuncia. Al presentar las cámaras o micrófonos el espectador es llamado a fijarse en la propia acción de enunciar, construyendo un *metadocumental*, donde el filme habla de su propia construcción. En este caso no sólo se enuncia, sino que se habla de la propia enunciación. (Vallejo, 2013: 23. Las cursivas son suyas.)

La autora concluye esta taxonomía de las múltiples formas de la enunciación en el documental, enlazando el estatus de éstas con el condicionamiento o no de la lectura del film en el espacio de

la recepción en dos frentes, para lo que establece una comparativa con la ficción: “por una parte la relación entre mostración y credibilidad y, por otra parte, la contribución del uso de un tipo de enunciación u otro a la estética realista en el cine documental.” (Vallejo, 2013: 24)

Haciendo suyo el discurso de Nichols sobre el concepto de “credibilidad”<sup>15</sup> recogido en *La representación de la realidad. Cuestiones y concepto del documental* (1997), la autora concluye, en el primero de los casos, que paradójicamente en el documental se produce el efecto inverso que en la ficción: “la palabra de los enunciadores (ya sean entrevistados/as o realizadores/as) implica una credibilidad mayor que la reconstrucción de los hechos a través de la mostración” (Vallejo, 2013: 25)

Con respecto al segundo de los frentes, referido a la contribución de las formas de la enunciación a la estética realista documental, la autora vuelve a recoger las nociones de Nichols con respecto al concepto de “realismo”<sup>16</sup> para decirnos:

En la ficción, el filme da más sensación de realismo cuanto más nos acercamos a la mimesis o mostración, gracias a la ausencia de mediación. Sin embargo, en el documental, basándonos en que su lectura parte de la conciencia de la presencia de las cámaras, no se basa tanto en la transparencia sino en la coherencia entre la realidad del rodaje y el mundo proyectado (la historia construida por el filme). Por este motivo un plano contraplano no se lee de la misma manera en un documental que en la ficción.

---

<sup>15</sup> Los documentales arriesgan en cierta medida su credibilidad cuando reconstruyen un suceso: se produce una ruptura en el nexo indicativo entre imagen y referente histórico. En una construcción, el nexo sigue estando entre la imagen y algo que ocurrió frente a la cámara, pero lo que ocurrió, ocurrió para la cámara. Tiene el estatus de un suceso imaginario, por muy firmemente basado que esté en un hecho histórico. Las ficciones, por otra parte, suelen otorgar mayor credibilidad a las reconstrucciones que a las narraciones (Nichols, 1997: 52).

<sup>16</sup> El realismo documental no es el realismo de la ficción. (...) En la ficción, el realismo hace que un mundo verosímil parezca real; en el documental, el realismo hace que una argumentación acerca del mundo histórico resulte persuasiva.(...) Pero el realismo en la ficción está relacionado principalmente con la sensibilidad y el tono: es una cuestión de estética. El realismo en el documental, presentado en apoyo de una argumentación, está relacionado principalmente con la economía de la lógica. El realismo se apoya en el racionalismo más que en la estética. (...) El realismo documental no es sólo un estilo sino también un código profesional, una ética y un ritual (Nichols, 1997: 217-219).

Sin embargo, observamos que la presencia de la entidad enunciativa irrealiza el hecho narrado, porque evidencia su naturaleza de discurso. Por este motivo el realismo en el documental es, a pesar de la paradoja, más difícil de alcanzar que en la ficción.

En resumen, podemos afirmar que al enfrentarse al desafío de utilizar el lenguaje audiovisual como instrumento narrativo, éste juega en su contra en ambos casos: cuando se hace transparente (porque hace dudar al espectador de su credibilidad) y cuando se hace evidente (porque irrealiza el hecho narrado). (Vallejo. 2013: 25)

No hay que olvidar que esta puesta en crisis de las nociones de *credibilidad* y *realismo* en el documental contemporáneo desde instancias enunciativas a las que se refiere Aida Vallejo hay que insertarlos en el imparable viraje hacia lo subjetivo que se ha producido en su seno. En este sentido, consideramos que los citados conceptos se mueven en un marco dominado el pacto (o los pactos) que se establecen con el espectador y que, quizás, sería más pertinente usar los de *veracidad* y *autenticidad* en la referencia del discurso enunciativo del relato documental frente a lo real.

En este sentido, nos gustaría recordar la tesis del crítico y documentalista francés Jean-Louis Comolli que, en su libro *Ver y poder: la inocencia perdida: cine, televisión, ficción, documental* (2007), concibe la profusión de la primera persona en el cine documental como una especie de antídoto o reacción al discurso los medios masivos de comunicación y específicamente al de la televisión. Comolli indica que los medios de comunicación construyen un mundo convertido en espectáculo, en que los hechos parecen ocurrir primero en la televisión que en la realidad, ocupando la realidad de la representación el lugar de la representación de la realidad. La respuesta del documental subjetivo sería reconciliarse con el registro del documento creando un vínculo "cuerpo-palabra-sujeto-experiencia-vida que garantice que la experiencia de la filmación repercutirá en el cuerpo filmado". De este modo, "el cuerpo filmado del cineasta impone una prueba más de la esencia documental de la película capaz de producir un efecto de verdad indiscutible." (Comolli, 2007: 48)

### **2.3.2.**

#### **El pacto con el espectador.**

En el punto anterior hemos hecho referencia, y antes también, a la irrupción de la subjetividad

como uno de los fenómenos de mayor productividad estética y política en el marco del proceso de transformación en construcción y proceso del documental contemporáneo. La incorporación de las formas de la primera persona en el seno de las prácticas documentales que se han definido tradicionalmente en relación a los "discursos de sobriedad"<sup>17</sup> promueve la aparición de nuevos pactos comunicativos entre la obra y el espectador; una ruptura esta que es, en esencia, la del pacto de realidad del documental tradicional con el público, hurgando en el espectador para que tome conciencia sobre su relación con un documental y lo que representa.

En el espacio de la recepción del documental actual se espera una respuesta más activa por parte del espectador provocando una mutabilidad en su identidad, si bien ésta presenta distintos grados de exigencia acomodados a los distintos modos fílmicos o subgéneros documentales, que iría desde el establecimiento de una relación performativa y lúdica con el espectador en la que se le invita a compartir emociones, sensaciones, memoria, argumentación ensayística personal, juego dialéctico,... hasta la propuesta de una inmersión interactiva por parte de éste, incitándolo a jugar un papel activo dentro del proceso mismo de creación.

Gregorio Martín, en su texto *Filmar la propia sombra* (2010) en el que se sumerge en el universo de los diarios filmados, señala la noción de pacto o "contrato de lectura" acuñado por el teórico francés Philippe Lejeune en el contexto de la autobiografía :

En la maraña conceptual que brota en torno a la maraña del cine del yo, con sus paradojas y contradicciones, con sus laberinto de espejos y sus espejismos, ciertas ideas han resultado de gran utilidad a la hora de establecer sus lindes. Tal es el caso de la noción de pacto autobiográfico acuñada por Philippe Lejeune, según el cual se produciría una suerte de "contrato de lectura" con el lector - entre el espectador en este caso - mediante la identificación entre autor, narrador y el personaje a través del nombre real del primero, que se extiende a los otros dos, esto es a través de la declaración explícita de la propia identidad como garantía de una lectura en clave autobiográfica. No obstante, hay que aclarar que, en ciertos casos, aunque se respete ese pacto, esa identidad nominal puede verse rodeada de ambigüedad, de invención de hechos ficticios, tal como sucede en la autoficción, en la que se mantiene la identidad del cineasta, pero los acontecimientos referidos pueden ser imaginarios. Si embargo,

---

<sup>17</sup> Según Bill Nichols (1997), lo que él considera como "discursos de sobriedad" incluyen los discursos de las ciencias, la economía, la política y la historia, los cuales afirman describir la realidad, con pretensiones de verdad respecto a su referente.

es necesario recordar que el cine, más allá del cumplimiento de ese pacto, ofrece, además, sus propias pautas con respecto a ese “contrato de lectura” con el espectador, como la inscripción de la propia voz del cineasta, que arrastra las imágenes hacia la esfera personal de este, la presencia de su cuerpo, la ligazón de su mirada al punto de vista de la cámara, la mostración de documentos u objetos en los que se materializa el nombre propio, o el carácter indiciario de ciertas imágenes, como el registro de la propia sombra, entre otros marcadores de subjetividad. (Martin, 2010: 177)

En otro orden de cosas, Craig Highth desde una perspectiva muy distinta, como reza el título de su texto “Reflexivo, subjetivo, híbrido: el uso estratégico del humor en el documental” (2009), y en referencia al denominado documental *klutz*<sup>18</sup> y sus hibridaciones, al documental reflexivo, a la comedia documental y al *mockumentary*, comenta que el desafío al que se enfrentan los directores enclavados en estas corrientes:

(...) fue cómo utilizar el humor estratégicamente para inducir al público a replantearse su propia actitud, en lugar de provocar la respuesta más conservadora de, simplemente, reírse de los protagonistas. Como afirma Brian Winston en su llamamiento a la exploración de formas de expresión documental postgriersonianas, irreverentes y satíricas: “Una vez el director se libera de las implicaciones de la actualidad y la creatividad, el comportamiento ético se vuelve más importante que antes”. (Hight, 2009: 115)

Nos encontramos pues con un tono apelativo al espectador en cuanto toma de consciencia de su papel y en el establecimiento de un pacto entre autor-espectador marcado inexorablemente por el divertimento o el llamamiento lúdico a través el humor; cosa que para algunos conlleva un efecto negativo en la audiencia, al mermar la capacidad de toma de conciencia y posterior actuación por parte de la misma. Este es el caso de Dirk Eitzen quien nos dice:

El humor en estos documentales parece cortocircuitar la preocupación y el compromiso genuinos al permitir al espectador sustituir el placer fácil que acompaña al sentido de superioridad distanciada por un placer más doloroso y posiblemente más motivador que acompaña el tomar parte personal en cuestiones sociales perturbadoras. (Eitzen citado en De Pedro, 2009: 27-28)

Para otros autores como señala Gonzalo de Pedro la cuestión es otra, desde el momento en que

---

<sup>18</sup> “Dovey sitúa la aparición del director klutz entre las tendencias culturales impulsadas por los paradigmas posestructuralistas y postmodernistas, argumentando que “el anhelo de una conectividad emocional, de un discurso sentimental, también puede verse como una respuesta a la confusión de la vida postmoderna. Cuanto más inestables, caóticos y contradictorios nos sentimos y más notamos que la esfera pública no nos reconforta, más dependen nuestros actos comunicativos de la representación de versiones de nosotros mismos cada vez más abiertas individuales y ‘auténticas’”. (Dovey citado en Hight, 2009: 105)

se parte de presupuestos distintos que no “presuponen una superioridad moral, no sólo del documental, sino de su audiencia” (De Pedro, 2009: 28) y se considera que de la persuasión a la acción hay un paso importante:

Es lo que acertadamente, Mike Zryd, en su estudio sobre el uso de la ironía en la no ficción, ha denominado “fantasía documental”, como “la idea de que resolvemos los problemas en el mundo con tan sólo ver documentales sobre ellos.” (...) Y la recepción del documental (humorístico o no) es bastante más compleja. Como ha observado también Zryd, en tanto que discurso retórico, lo que ocurre cuando vemos documentales es que “aprendemos (o somos engañados); somos persuadidos (o nos hacemos más escépticos); nos conmueven (o reaccionamos en contra de) las emociones que vehicula el discurso; o somos motivados a actuar después de la proyección entre otras muchas cosas. (Zryd citado en De Pedro, 2009: 28)

El *mockumentary*, en esencia, también subvierte la relación entre texto y espectador en la búsqueda de una cierta complicidad y para algunos autores como Craig Hight “con el falso documental todo está abierto a la exploración lúdica: desde la ética de los documentalistas pasando por la validez de los rasgos intrínsecos propios de las modalidades documentales de representación hasta las suposiciones y expectativas que tenemos como público”. (Hight, 2007: 185) En este sentido, el autor enmarca lo que considera “un reto directo” para el público:

Necesariamente las obras exigen un esfuerzo mayor de los espectadores, que deben identificar su condición ontológica y, por tanto, el modo de lectura con el que han de aproximarse a las mismas. Por otra parte, la complejidad textual también descubre algunos de los placeres que se sienten cuando uno se implica en el discurso del falso documental. De hecho, los mejores ejemplos de dicho discurso son normalmente las obras que construyen múltiples formas de implicación para la audiencia, lo que permite que esta pueda deslizarse entre diferentes formas de lectura. Los falsos documentales no dependen solo de un engaño único ni realizan parodias que caducan rápidamente por la naturaleza temporal de su objetivo. Para que perduren, despliegan todo un abanico de referencias intertextuales e intentan incluir aspectos de la cultura visual más general y de sus discursos socio-políticos clave. Crean personajes con los que pueden identificarse los espectadores y desarrollan narrativas cuyo éxito no depende exclusivamente de los conocimientos que se tengan de otras obras. Asimismo, poseen el potencial necesario para suscitar las expectativas del público sobre el continuo de formatos híbridos y de no ficción más amplio. (Hight, 2007: 185-186)

El pacto con el espectador en algunas formas fílmicas del documental se expanden más allá de su condición misma, como ocurre en los webdocs o los documentales interactivos que despliegan un sugestivo mapa narrativo ante él que apela a su participación consciente. En esta línea se

pronuncia Arnaud Gifreu en su libro *El documental interactivo. Evolución, caracterización y perspectivas de desarrollo* (2013):

El punto más importante que el documental interactivo y el documental lineal comparten es la ambición de representar la realidad. Ahora bien, ¿quién está negociando la realidad representada? ¿El autor? ¿O el espectador? Parece que los tres actores principales - director, texto y espectador - son puestos en cuestión. En la versión interactiva, el espectador espera no sólo poder interactuar con la realidad representada cognitivamente, sino también físicamente, y este factor puede afectar realmente la coherencia de la narración. No sólo eso: en algunos casos, el espectador espera poder crear su propia versión de la realidad, de modo que éste, más que el acto pasivo de ver, juega un papel activo dentro del proceso de creación. (Gifreu, 2013: 116)

### **2.3.3. La espeleología de lo cotidiano.**

“La realidad supera a la ficción” se dice a menudo para señalar lo inverosímil, extraño o sorprendente que resulta a veces la vida, pero también serviría para aplicarlo a la belleza que hay en lo cotidiano o a la propia verdad que se oculta tras su velo.

A nuestro entender, la mirada arrojada sobre la cotidianidad es un rasgo definitorio del devenir del documental contemporáneo, adopte ésta la forma que adopte, que ha sido promovida principalmente por la implantación ya reseñada de la subjetividad y el desarrollo de la tecnología digital. Con respecto a esto último, compartimos con Craig Hight la aseveración de que “el uso de las cámaras digitales sitúa la trayectoria iniciada por el *cinéma vérité* y el cine directo, limando las diferencias entre los espacios públicos y privados y permitiendo una expansión de la mirada documental a áreas cada vez más íntimas de la vida cotidiana.” (Hight, 2009: 105) Todo ello sin entrar a hablar del salto exponencial en la utilización de metraje encontrado de procedencia doméstica o familiar.

Pero en el contexto documental, la relación entre lo subjetivo y lo cotidiano viene marcada por un concepto intersticial: lo íntimo. Lo cotidiano y lo memorable se entretajan en un relato que se vuelve universal al indagar en lo íntimo. Esto es algo que constatamos en las expresiones del documental autobiográfico, en el cine diario, en el film familiar, en el documental reflexivo,...

cuando llevan a gala la narración en primera persona para ahondar en historias, sentimientos y anécdotas individuales o cuando los documentos que conforman el componente esencial de estas narraciones son vídeos familiares (en súper 8, 16 mm y digital), fotografías, grabaciones de audio, dibujos, objetos, etc. que se constituyen en huellas visuales con el efecto de testimoniar, de dar cuenta de un momento situado en el pasado, además de enfatizar la unicidad de la experiencia, produciendo un vuelco o una eclosión donde tales documentos no ilustran, sino que contribuyen a ampliar el sentido, a crear nuevas relaciones y a materializar lo que es singular. O, por ejemplo, cuando deambulamos por una constelación de espacios físicos, vacíos, abandonados, mutados, que también se nos muestran como íntimos en un viaje, casi siempre en apariencia errante, que persigue alzarse, a veces, como instrumento de la memoria y, otras, como un proceso de autoconocimiento, reflexión y reconstrucción identitaria.

Por poner tan solo unos ejemplos, en *Capturing the Friedmans* (Andrew Jarecki, 2003) vemos como la familia, aficionada a las filmaciones caseras, es la propia máquina capturadora de su propia realidad, de la cotidianidad calma que salta por los aires tras la acusación de pederastia a la figura paterna: momentos de veladas hogareñas, discusiones de crisis familiar tras el arresto del padre, monólogos, pseudoentrevistas familiares, grabaciones tensa previas al juicio, etc. La recopilación y ordenación de estas grabaciones caseras son la base fundamental de los momentos álgidos de este premiado documental. En *The Devil and Daniel Johnston* (Jeff Feuerzeig, 2005), su autor construye un delicado y doloroso documental en torno a la cotidianidad fracturada de un artista golpeado por una enfermedad mental, víctima de sus propios demonios o fantasmas. El emotivo retrato del personaje, quien apenas aparece en pantalla como testimonio actual, es elaborado a partir de un trabajo de recopilación de diez años de todo el material que guardaba en su sótano-estudio (cintas de cassette en las que no solo grababa sus canciones o sus ideas, sino también las peleas con su madre, vídeos que rodaba con su hermano, películas en Super 8, ilustraciones que contenían personajes y elementos constantes de su mundo interior como el Capitán América, globos oculares, la figura del demonio o cabezas abiertas), en la visita espacios desolados y desasosegantes (como el manicomio en el que ha pasado buena parte de su vida ingresado) y en el desgarrar visual de sus letras y canciones. Un viaje, en suma, a la compleja ecuación algebraica que es la vida de Daniel Johnston, a una suerte de valle oscuro, inexplorado, donde el mal, el genio, la inspiración divina, la locura, y otros

misterios insondables, se mezclan. En la película ganadora del León de Oro del Festival de Venecia, por primera vez un documental, *Sacro Ga* (Gianfranco Rosi, 2013) presenta como un espejo el devenir de una serie de vidas enganchadas a una carretera extraña: la circunvalación de Roma. La cámara, sin entrometerse en nada más que nada, se limita a capturar el tiempo; un tiempo que a medida que discurre transforma la vida de los retratados en fragmentos de un sentir común, en el lienzo de algo demasiado extraño, emocionante y tierno para ser simplemente la realidad. La realidad, cuando vive, es otra cosa. Más profunda.

En el documental autobiográfico, la subjetividad escora hacia territorios que van más allá de la inscripción del yo, para situarse en una suerte de simulación en el que éste se disemina o deconstruye “en una biografía íntima que solo es posible como imagen, como visualidad, como experiencia de una historia que debe posibilitarse como visible” tal y como nos dice Esteban Dipaola en su texto *Visualidades de la subjetividad contemporánea* (2011):

El relato de la subjetividad es así experiencia de una escena, significando ello que sobre la proyección y sobre las imágenes ya no se percibe el dominio figurativo de un Yo dado como posible y clausurado en esa posibilidad, sino una permanente transfiguración biográfica que expulsa la centralidad representativa del Yo expresando las formas múltiples de una intimidad que sólo es posible como temporalidad y experiencia de actos cotidianos o derivas sentimentales. Las imágenes, entonces, no representan el relato, puesto que, en verdad, son atravesadas por éste, transfiguradas expresadas sobre su propia visualidad. El cine contemporáneo se presenta así como la experiencia visual de una subjetividad no reducida a su simple forma, sino expresada en el complejo de su experiencia íntima y sentimental. (Dipaola, 2011)

En una línea menos filosófica, aunque en parte coincidente, se pronuncia Laia Quílez Esteve en su texto “Cuando el documentalista se ríe de sí mismo. La estética del fracaso y el documental performativo en Avi Mograbi, Ross McElwee y Alan Berliner” (2009):

(...) tanto la noción de identidad como los intentos de representarla —ya sea mediante la escritura, ya sea mediante el lenguaje cinematográfico— se han despojado de toda trascendencia y esencialidad. El yo que se inscribe en los relatos posmodernos escritos y/o filmados en primera persona —bien sean autobiografías, diarios íntimos o memorias familiares— ha dejado de esconder sus fisuras, su inestabilidad, su hibridación. Presentándose como persona y personaje, como realidad y ficción, como original y copia, la lectura del mundo —y de sí mismo— que lleva a cabo el autor —que es también narrador y personaje— a lo largo de este

tipo de obras no puede ser más que tentativa y, a menudo autorreflexiva e irónica. (Quílez, 2009: 118)

#### **2.3.4.**

#### **El *work in progress* como estrategia discursiva o la reflexividad como expresión del propio formato.**

El *work in progress*, el proceso en curso, es una de las características identitarias, a nuestro parecer, del documental contemporáneo, sobre todo en la de aquellas obras afianzadas, principalmente, en las modalidades reflexiva, performativa y poética (en terminología de Nichols), que adoptan las formas fílmicas del cine-ensayo, del cine diario, del documental autobiográfico e, incluso, del *mockumentary*. Generalizando, este proceso en curso se asienta en dos variantes: la primera es aquella en la que el retrato del proceso se inserta y muestra en el propio despliegue argumental de las obras documentales, el *proceso en curso* es producto, en este caso, de la elección de la temática o de la óptica con que se pretende aprehenderla; en la segunda, el proceso entronca con la visualización del dispositivo documental (en todas sus fases de producción) como motor, o arte y parte, de su propia identidad como obra fílmica, lo que verdaderamente importa es el *work in progress* al constituirse en puro relato autorreflexivo con la *metafilmicidad* como principio.

En el primero de los casos, donde el *work in progress* opera como hilo argumental o eje discursivo del relato, adoptando en bastantes ocasiones la fórmula de seguimiento, la mirada subjetiva del documentalista presenta distintos niveles de profundidad según que obras. En *Waste Land* (Lucy Walker, 2010) su autora nos presenta el proceso de una intervención artística de Vick Muniz en uno de los vertederos de basura más grande del mundo, ubicado en Jardim Gramacho, en el barrio periférico de Río de Janeiro Duque de Caxias, donde viven y trabajan miles de “catadores” (recogedores de basura). El objetivo del artista con su proyecto: conseguir que la basura se convierta en arte, y que, además, sirva para mejorar la vida (y la autoestima) de miles de trabajadores del basurero. En este caso, asistir a los vericuetos del proceso del proyecto de intervención emprendido por el artista brasileño lleva a hablar del poder transformador social del arte o, al menos, de sus posibilidades, así como de la propia ética del artista, la de su naturaleza

en el ámbito de la denuncia social. La mirada subjetiva que vehicula todo sobre esta realidad marginal y el papel del arte es la del artista, no tanto la de la cineasta. En el extremo opuesto, donde los tintes de subjetividad del autor permean todo el discurso, podríamos situar a *La cueva de los sueños olvidados* (Werner Herzog, 2011) donde proyecto y proceso se funden en uno, en un magnético viaje en 3D a la cueva de Chauvet para desentrañar la belleza y el misterio de las pinturas de artistas del paleolítico.

Entre los muchos ejemplos que podríamos encontrar en estos documentales de seguimiento del proceso, citar a algunos de los más recientes: *Meru* (Jimmy Chin, Elizabeth Chai Vasarhelyi 2014) en el que tres escaladores de élite luchan por ascender la preciada cara noroeste del Meru Peak en el Himalaya indio, el retrato de la ascensión y de sus protagonistas y una reflexión sobre el paralelismo entre el ascenso y la existencia; *Rich Hill* (Andrew Droz Palermo y Tracy Droz Tragos, 2014) que narra de un modo íntimo las turbulentas vidas de tres adolescentes que viven en una empobrecida ciudad rural del Missouri del mismo nombre que el documental, así como de los frágiles vínculos familiares que los sustentan; *The Cove* (Louis Psihoyos, 2009) el seguimiento, transmutado casi en thriller, de un grupo de activistas, liderados por un entrenador de delfines, en su alegato contra la despiadada matanza de delfines que todos los años se produce en una cala japonesa, en Taiji en el distrito de Wakayama; o *Alive Inside: A Story of Music & Memory* (Michael Rossato-Bennett, 2013) en el que su autor retrata algunos de los impresionantes resultados transformadores en el tratamiento de la demencia a través de la música con el seguimiento, durante tres años, a un trabajador social en su labor con personas afectadas por demencia o alzheimer.

Con respecto a la segunda variante que hemos comentado en el arranque de este punto, el *work in progress* como elemento capital del discurso documental desde la *metafilmicidad*, recordad previamente unas palabras de Laia Quilez Esteve:

Bill Nichols definió, tras ampliar su ya clásica tipología fílmica, como documentales performativos, esto es, documentales que, sin renunciar al compromiso histórico y social —o, dicho de otro modo, a la realidad que los hace posibles— pasan del “énfasis en la referencialidad” —en la representación realista— “a privilegiar más bien la expresividad”, siempre desde la visión y la experiencia personales del cineasta. Así pues, y en tanto que

subrayan la subjetividad de un discurso tradicionalmente objetivo, estos trabajos no sólo exhiben de manera consciente los intersticios del proceso de producción —el fracaso de representar límpida y verazmente el mundo y el individuo—, sino que, para ello, y tal y como sostiene Stella Bruzzi, incluyen, en su engranaje, una dosis nada despreciable de “actuación, dramatización e interpretación”, a menudo dada por la intromisión en el metraje de un cineasta que, mediante estrategias diversas —como el desdoblamiento, el travestismo o la caricatura—, termina riéndose de sus propias flaquezas y obsesiones y acentuando, al hacerlo, el carácter ambiguo y plural de su subjetividad posmoderna. Así lo advierte Jim Lane en su ensayo sobre el documental autobiográfico norteamericano cuando sostiene que “la incorporación de la ironía supone también una comprensión de la subjetividad basada no tanto en la acción existencial, sino sobre todo en su condición múltiple e indeterminada”. (Quílez, 2009: 118)

Dentro de la tónica del documental performativo, las acciones del autor quedan inscritas en el metraje, presentándose como el protagonista de la propia argumentación,<sup>19</sup> aunque a veces sea como “un sujeto (inestable), como un antihéroe de nuestro tiempo”, que diría Paul Arthur.<sup>20</sup> Los trabajos del director independiente israelí Avi Mograbi, notorios documentales en proceso con el humor como arma, irían en esta línea con una filmografía que enlaza la violencia político-social y militar de Israel en el conflicto palestino con su lucha como cineasta y ciudadano para desentrañar el absurdo que se esconde tras todo ello.<sup>21</sup>

En el cine ensayo, la construcción simultánea del proceso y del contenido configura, según Catalá, su propia esencia: “Una reflexión mediante imágenes, realizada a través de una serie de herramientas retóricas que se construyen al mismo tiempo que el proceso de reflexión” (Catalá, 2005:133). Y más adelante nos dice: “Un film-ensayo es aquel que se centra en autodescubrirse a sí mismo, que reflexiona sobre la reflexión y que representa la representación” (Català, 2005:145). Esta metafilmicidad en el cine ensayo, que reivindica la visualización del proceso de la construcción, revela que en el fondo unifica fondo y forma, que se reflexiona mediante imágenes sobre las imágenes. A este respecto recordamos unas palabras de Bill Nichols:

---

<sup>19</sup> Este protagonismo del autor en el filme nos recuerda las estrategias retóricas empleadas en el *cinéma vérité* construido a partir de situaciones provocadas durante el proceso de producción que servían de base discursiva para el filme en las que la presencia e influencia del cineasta quedaban explícitamente manifiestas.

<sup>20</sup> Véase Paul Arthur, “Jargons of Authenticity (Three American Moments)”, en Michael Renov (ed.), *Theorizing Documentary* (Nueva York: Routledge/Afi Film Reader, 1993), p. 127.

<sup>21</sup> Los títulos de la filmografía de Mograbi son ya bastante clarificadores al respecto: *Cómo aprendí a vencer el miedo y a amar a Arik Sharon* (1996), *Feliz cumpleaños Sr. Mograbi* (1998), *Agosto, antes de la explosión* (2001) y *Venganza por uno de mis dos ojos* (2005).

Mientras que la mayor parte de la producción documental se ocupa de hablar acerca del mundo histórico, la modalidad reflexiva aborda la cuestión de cómo hablamos acerca del mundo histórico. Como ocurre con la exposición poética, el texto desplaza su foco de atención del ámbito de la referencia histórica a las propiedades del propio texto. La exposición poética dirige nuestra atención hacia los placeres de la forma, haciéndonos reflexionar sobre sus problemas. Interioriza muchas de las cuestiones y preocupaciones que constituyen el tema de este estudio, no como una modalidad secundaria o subsiguiente de análisis retrospectivo, sino como un tema inmediato e inaplazable sobre la propia representación social. Los textos reflexivos son conscientes de sí mismos no sólo en lo que respecta a forma y estilo, como ocurre con los poéticos, sino también en lo tocante a estrategia, estructura, convenciones, expectativas y efectos. (Nichols, 1997: 93)

Siguiendo la argumentación, tal y como apuntan José M. Català y Josexo Cerdán: “Al reflexionar el cineasta con la imágenes establece con éstas una relación que equivale a una doble articulación de las mismas que hace que, en ese proceso, todas ellas, las filmadas por propio cineasta y las extraídas del archivo, se presenten como documentos del imaginario y, por lo tanto, se conviertan en materiales básicos para el proceso reflexivo.” (Catalá y Cerdán, 2007: 21)

Y abundando aún más en ello, Luis Ángel Rodríguez nos dice: “la estrategia que propone el texto se superpone a su punto de partida, y por lo tanto propone una reflexión sobre el propio estatuto implícito en la construcción de sentido. Son obras en las que el estilo y la consciencia de construcción narrativa adquieren un mayor relieve, y por lo tanto proponen un pacto al espectador de naturaleza diferente, reflexiva, poética.” (Rodríguez, 144)

El *mockumentary* ironiza sobre sus propios procesos constructivos, lo hace desde el momento en que la ficción adopta la forma de realidad documental y el proceso deviene como juego, y otras poniendo en crisis tanto éste último, como el propio dispositivo narrativo. Tal y como nos dice Craig Hight:

(...) La apropiación de los códigos y las convenciones del documental por parte del *mockumentary* conlleva un potencial inherentemente reflexivo que remite a los documentales en sí y, en consecuencia, este discurso invita a analizar los aspectos básicos de los formatos de no ficción. El grado en el que un texto es reflexivo con respecto a su(s) propio(s) objetivo(s), o a las formas de no ficción en general, depende claramente de los factores contextuales que perfilan el encuentro del público con dicha obra, ya sean inmediatos o más generales. Además, es esencial saber si la obra “abandera” de forma clara su estatus como producto de ficción y

también hasta qué punto es capaz el público de reconocer estas pistas y de empezar a introducirse en el marco de lectura del falso documental. (Hight, 2007:187)

Algo que ocurre en el laberíntico juego de espejos de *Exit Through the Gift Shop* (Geoff Barrow, 2010) cuando nos cuenta la historia del compulsivo Thierry Guetta en su obsesión por grabarlo todo con su cámara de vídeo que, en su deseo de filmar y aprehender la realidad absoluta de su vida, termina por adentrarse en el mundo del *street art* y el cambio de tornas que se produce cuando el graffitero Banksy se hace cronista del hombre que ha fotografiado la plasmación de su propia obra. No está claro cuanto de ficción y cuanto de realidad hay en este artefacto documental, que no es sino un iconoclasta juego irónico y autorreferencial.

En el autorretrato documental, como proceso de autodescubrimiento que es, la reflexividad sobre el propio formato es constatable en un buen número de obras, encontrándonos de forma habitual que se recurra a hablar de la misma película en relación al propio proceso cinematográfico, pero también de la relación que el autor establece con los sujetos y con la imagen, de la dificultad de conformar un discurso documental, de la percepción que de todo ello puede tener el espectador, etc. Como apunta la documentalista vietnamita Trinh T. Minh-ha, al hablar de las relaciones entre documental y autobiografía, se hace necesario reivindicar “la faceta más ficcional del género en el que la narración revele la verdad sobre el proceso de filmación y los actores que en él participan. Como narración es fragmentaria y no aspira a decir ni toda ni la única verdad, sino a reconstruir una verdad en la que el sujeto se sienta comprometido”:

La entrada en juego del yo rebasa la mera preocupación por los errores humanos, pues conlleva también el problema inherente a la representación y la comunicación. Radicalmente plural en sus posibilidades, la reflexividad no es una simple cuestión de rectificación y justificación. (Subjetivación.) Lo que se pone en movimiento en su praxis son los vínculos generadores del yo entre distintas formas de reflexividad. Por tanto, un sujeto que se señala a sí mismo/a como sujeto en proceso, una obra que expone sus propiedades formales o su propia constitución como obra, está condenada a alterar el propio sentido de identidad, la distinción familiar entre lo Mismo y lo Otro, puesto que este último ya no se sostiene en una relación reconocible de dependencia, derivación o apropiación. El proceso de constitución de uno mismo también es el proceso en que uno mismo duda y pierde su seguridad. La paradoja de este proceso radica en su inestabilidad fundamental; una inestabilidad que suscita el desorden inherente a cualquier orden. El “núcleo” de la representación es el intervalo reflexivo. Es el lugar donde la obra dentro del marco textual es una obra en su marco real y, por consiguiente, en los límites de lo textual y lo extratextual, donde posicionarse siempre corre el riesgo de desposicionarse, y

donde la obra, nunca liberada de contextos históricos y socio-políticos, ni completamente sometida a ellos, solo puede ser ella misma arriesgándose constantemente a no ser nada. T. Minh-ha, 2007: 242)

En esta línea, podemos enclavar la valiente y conmovedora *Stories we Tell* (Sarah Polley, 2012) donde la actriz canadiense que es su autora se atreve con un documental autobiográfico donde da cuenta, entre otras cosas, de uno de los episodios más difíciles de su vida: el misterio de su verdadera paternidad o *Mapa* (León Simiani, 2012), la estimulante película diario, o *película-canción* según reza el subtítulo, que recorre cuatro años de existencia del autor a caballo entre el diario de viaje emocional y la comedia sentimental.

A las dos variantes reseñadas, quizás habría que añadir una tercera hornada de producciones que privilegian el *work in progress* como elemento motor del discurso argumental son aquellas obras cuyos *procesos creativos documentales* son un correlato de los *procesos creativos artísticos* que retratan. En este sentido, cabe citar. en el panorama español, desde *El sol del membrillo* (Victor Erice, 1992) a las más recientes *El cuaderno de barro* (Isaki Lacuesta, 2011) o *Spain alight: la luz en el proceso creativo* (Jorge Cosmen, 2011) y, por poner un apunte en el terreno internacional, *Pina* (Win Wenders, 2011) en cuanto ensayo sobre libre sobre la obra y proceso creativo de la coreógrafa Pina Baush o *The Reflektor Tapes* (Kahlil Joseph, 2015), un *rockumentary* que supone una inmersión experiencial en el universo creativo del grupo canadiense Arcade Fire a través del proceso de grabación del disco *Reflektor*.

### 2.3.5.

#### **La valorización de la imagen amateur y el acercamiento a realidad desde la hiperrealidad.**

Empecemos por esto último.

El cine documental, ese cine justamente denominado de lo real, trabaja, pues, con materiales extraídos directamente del mundo histórico: en este sentido, podemos decir que trabaja el mundo hecho imagen. Pero hoy el mundo se nos ofrece reconfigurado por los media como de forma tan diferente nos dan a entender directores de no ficción como Harum Farocki o de ficción como Jia Zanhgke: cámaras de vigilancia, webcams, cámaras sobre misiles y SMS animados configuran esa nueva interface del mundo contemporáneo. (Catalá y Cerdán, 2007: 10)

Esta cita pone en el punto de mira una suerte de tendencia que busca *hiperrealizar* los productos cinematográficos, sean de ficción o de documental, con el uso cercano de aquellas imágenes procedentes de plataformas tecnológicas que forman parte del común de los mortales en su día a día, como si esa cercanía fuera a convertirse en un nuevo estatus de realidad. Quizás nos vemos confrontados a aquello que decía Baudrillard de que lo real es aquello que puede ser representado o de que:

Simultáneamente a ese intento de coincidencia absoluta con lo real, el cine se acerca también a una coincidencia absoluta consigo mismo –y eso no es contradictorio: es la definición de lo hiper real. El cine se plagia, se vuelve a copiar, rehace sus clásicos, retroactiva los mitos originales, rehace el mundo más perfecto que el mundo original, etc.: todo eso es lógico, el cine está fascinado consigo mismo como objeto perdido tal como está (y nosotros) estamos fascinados por lo real como real en disipación”. (Baudrillard, 1991: 64)

De otro lado, ya hemos anticipado y veremos a continuación, que la explosión infinita de imágenes digitales que nos rodean, la facilidad de su acceso inmediato y sus posibilidades de reelaboración han reconfigurado el afloramiento vertiginoso del *found footage* en el documental contemporáneo en sus múltiples formas fílmicas, desde el cine diario al *mockumentary*. Craigh Hight hablando de este último nos dice:

Resulta útil aplicar la frase de Corner “el documental como diversión” a muchos de estos enfoques puesto que las modalidades documentales de representación llevan integradas formatos basados más explícitamente en el entretenimiento. Asimismo, el continuo de realidad/ficción más general incorpora elementos visuales que se asocian a imágenes grabadas por cámaras de seguridad, a la fotografía y videografía no profesionales y a formatos más recientes de medios de comunicación personales como las webcams, los videologs y las cámaras de fotos de los móviles. Todos ellos comparten la estética del vídeo digital no profesional, que consiste en capturar, con cámaras de bolsillo, acontecimientos espectaculares o arrebatos apasionados, desde perspectivas limitadas y espontáneas, y con una calidad fotográfica baja, de imágenes granuladas. Esta técnica no deja de imponerse como el verdadero indicador de la autenticidad. (Hight, 2007: 183)

En el contexto actual de la contemporaneidad, la imagen doméstica y *amateur*<sup>22</sup> se ha valorizado

---

<sup>22</sup> Sobre la relación entre cine doméstico y amateur, apunta Efrén Cuevas en la introducción de *La casa abierta. El cine doméstico y sus reciclajes* contemporáneos (2010): “Si entendemos como cine *amateur* todo aquel que es realizado sin afán de lucro y fuera de los circuitos industriales de producción y exhibición, no hay duda de que una de sus manifestaciones más prolíficas es el cine doméstico, aquel realizado por miembros de una familia, sobre ellos mismos y para ser visto por ellos mismos. Dicho esto, es cierto que en el uso más común se suele distinguir entre cine doméstico y amateur, pues este último se suele vincular al realizado por aficionados con cierta pretensión de emular el cine profesional, con historias elaboradas, con cierto proceso de producción y

como indiciario de verdad, esto es indudable, pero también se ha impuesto su uso (y, por tanto, ha ganado igualmente en valor) en producciones independientes y personales por cuestiones presupuestarias, en cuanto que son registradas por cámaras no profesionales (aunque graben en HD) y postproducidas en equipos domésticos, sin que ello vaya en menoscabo de su proyección o explotación, aunque ésta sea muy limitada, en circuitos marginales de la cultura y en festivales especializados. Pensemos, por ejemplo, en la nueva hornada de documentalistas españoles que trabajan en estas lindes de bajo presupuesto, desde el propio León Simiani a Luis Escartin, pasando por el colectivo Los Hijos, Andrés Duque (quien graba con la cámara de su móvil) o Virginia García del Pino o en las tribulaciones de producciones amateur que llegan a copar la atención y los premios los principales festivales de cine, como es el caso del conmovedor relato documental *5 cámaras rotas* (Emad Burnat i Guy Davidi, 2011) que retrata el avance de los colonos israelíes en el pueblo de Bi'lin con el alzamiento de un muro para aislar el perímetro del que es uno de los mayores asentamientos judíos y la resistencia pacífica de los palestinos, todo ello impregnado del diario de su vida personal, o de *Esto no es una película* (Jafar Panahi, Mojtaba Mirtahmasb, 2011) nacida de la reclusión en casa del cineasta iraní Jafar Panahi al que la justicia le priva del derecho a poner en práctica su oficio, el de filmar películas, mientras espera la resolución de un juicio que terminaría por condenarle a 6 años de cárcel y 20 de inhabilitación para hacer cine, viajar al extranjero o conceder entrevistas.

### 2.3.6

#### **El canibalismo apropiacionista y el encubrimiento-descubrimiento de lo referencial**

Como hemos comentado anteriormente la apropiación, la compilación, el collage y el re-montaje o la re-elaboración de material ajeno forman parte del universo del *found footage documentary* como subgénero propiamente dicho (que bebe como veremos en el siguiente apartado de una prolífica tradición), pero también se constituyen en estrategias retóricas y narrativas que han eclosionado de forma exponencial dentro de las otras formas fílmicas que adopta el documental

---

montaje, y con su pequeño circuito de exhibición, ligado en su época de esplendor a los cine-clubs creados por los cineastas *amateurs*." (Cuevas, 2010: 24)

contemporáneo. En cualquiera de los casos, se mantiene en su naturaleza la confluencia con la noción duchampiana del *readymade* como resignificación, interpretación, o adaptación de imágenes extraídas de su contexto original que presentadas en una nueva disposición crean sentidos divergentes. Con estas operaciones las imágenes quedan liberadas de las funciones políticas, ideológicas y estéticas que tenían en su contexto original y pasan a formar parte de un nuevo contexto, en el cual el director les impone otro significado. Todo ello se ha amplificado exponencialmente con la convergencia mediática como avanzábamos anteriormente, llegando al punto de que nos encontramos con un verdadero y salvaje canibalismo apropiacionista propiciado por lo digital en todos los órdenes de la cultura, desde el audiovisual al artístico.

Lo que nos interesa en este punto es indagar sobre determinados aspectos que esta práctica comporta. La primera tiene que ver con el estatus de referencialidad de dichas imágenes, con el grado de autorreferencialidad que comportan o con la pérdida total de la misma. En el caso de las compilaciones se trata de citas históricas que han sido sacadas de su contexto y puestas de acuerdo al propósito del autor, guardando por ello cierta autorreferencialidad, con las apropiaciones y el collage la cuestión cambia con la deconstrucción a la que se ven sometidas las imágenes ajenas, articulándose en ocasiones desde lo alegórico y lo poético, por lo que la descontextualización es total, mermando, por tanto, su grado de referencialidad.

La otra cara nos remite al espectador, cuyo estatus ha pasado de ser pasivo a activo y crítico, siendo a él a quien le corresponde la reconstrucción del contenido de la obra y de su universo referencial, a quien le toca recomponer esa apariencia fragmentada y generar la unidad de sentido definitiva, poniendo parte de su conocimiento y experiencia al servicio de la valoración de la obra.

Otra rasgo interesante del uso retórico del *found footage*, entroncado con la referencialidad, lo encontramos en el cine ensayo, algo que han puesto en evidencia Català y Cerdá cuando nos dicen que este modo documental trata todas las imágenes como si fuera archivo:

Al reflexionar el cineasta con las imágenes establece con estas una relación que equivale a una doble articulación de las mismas que hace que, en ese proceso, todas ellas, las filmadas por el propio cineasta y las extraídas del archivo, se presenten como documentos del imaginario y, por lo tanto, se conviertan en materiales básicos para el proceso reflexivo. En cualquier proceso fílmico, la separación entre las operaciones de rodaje y de montaje hace que aparezca algo

parecido a esta doble articulación, y cineastas como Godard han basado siempre su proceder cinematográfico, aún el menos reflexivo, en ello. Pero en el film-ensayo esto es capital, no una rutina que a veces sostiene tan solo la ilusión de un proceso reflexivo en el ámbito del montaje. El film-ensayo considera, siguiendo en ello a Pasolini, la realidad como un archivo, a partir de cuyos materiales confeccionar un determinado discurso, no necesariamente referido a las cualidades denotativas o históricamente determinadas de los mismos.

### **2.3.7.**

#### **El humor como principio organizador o elemento dinamizador (y dinamizador)**

Puede parecer una contradicción el hecho de usar el humor en un relato documental por muchos motivos, pero es un hecho que es un dispositivo retórico de gran eficacia y riqueza sea cual sea el medio haga uso de él. Veamos algunas de sus cualidades al ser empleado en el cine de lo real. Comenzamos con la visión de Roas que nos proporciona en su texto "Humores posmodernos. Hacia una epistemología de la risa en la (supuesta) Era del Vacío."(2009):

La postmodernidad se traduce retóricamente en el recurso a la ironía, la parodia y el juego, empleados para impugnar varios conceptos fundamentales: la autoridad de las instituciones, la unidad del sujeto y la coherencia y las fronteras entre discursos, géneros, artes y disciplinas. Se plantea, así, una ruptura y contestación frente a lo establecido. No es extraño que Hutcheon concuna la parodia como la metonimia del arte contemporáneo. (Roas, 2009: 83)

El humor es alérgico a la solemnidad, desacraliza, desmitifica, rechaza la gravedad, ejerce, en suma, un trabajo de destronamiento generalizado de los valores, en nombre del relativismo, erigido éste en valor fundamental en nuestra relación con el mundo,. El humorista es, en el fondo, un escéptico ante la realidad y el propio ser humano. (...) Ese escepticismo general que caracteriza a la postmodernidad se traduce retóricamente en el recurso a la ironía, la parodia y el juego, empleados para impugnar varios conceptos fundamentales: la autoridad de las instituciones, la unidad del sujeto y la coherencia y las fronteras entre discursos, géneros, artes y disciplinas. Se plantea, así, una ruptura y contestación frente a lo establecido (...). La parodia como metonimia del arte contemporáneo (...) ha dejado de ser un fenómeno vinculado a la intención del autor y a la inscripción de una serie de señales en el texto, para convertirse en una actitud de lectura, una forma desenfadada y autoconsciente de enfrentarse a ciertas manifestaciones culturales. (Roas, 2009: 83)

Para José M. Català, la alianza entre el documental y el humor plantea una serie de problemas de distinto orden: epistemológico, estético y ético.

Los interrogantes epistemológicos que origina el humor en el cine documental se plantean en qué medida puede ser cómico un documental y, si ello es posible, qué significa un documental

cómico o humorístico. El problema estético se refiere a la forma que adquiere el humor en el documental y, en consecuencia, qué transformaciones impulsa la comicidad en la dramaturgia del mismo. Y, por último, la vertiente ética nos obliga a cuestionarnos los límites de lo cómico en el documental, sin que ello signifique partir de la base de que deben ponerse los límites, que es la reacción que suscita cualquier mención a la ética; igualmente ético sería averiguar las consecuencias, positivas o negativas, de no fijar límites. (Catalá, 2009: 45)

El uso del humor, en aquellos documentales donde la reflexividad autorreferencial es patente, forma parte de esta estrategia que se centra, sobre todo, en las acciones del personaje en pantalla interactuando con los entrevistados.

Como han observado autores como Bill Nichols o Myke Zrid la ironía ha florecido en el documental a partir de los años ochenta y noventa, a través de subgéneros como el documental reflexivo, el falso documental o el documental performativo, todas ellas corrientes que han puesto en crisis *la verdad documental y la verdad como tal y como la entendía el documental*. (Oroz y De Pedro, 2009: 26. Las cursivas son suyas.)

(...) el humor aparece como dispositivo retórico del documental cuando éste abandona el corsé de la estricta objetividad. El documental humorístico, aparte de ser divertido y de poseer el potencial crítico que conlleva el humor en general, puede ser también un instrumento claramente reflexivo, capaz de indagar sobre la estructura de la realidad más allá de sus apariencias. (Catalá, 2009: 69)

La relación del humor con el *mockumentary* pivota sobre otro aspecto:

(...) tal como acuñó Paul Arthur el documentalista exhibe una ‘estética del fracaso’ al presentarse como un antihéroe que recurre a la (auto)ironía para constatar lo imposible y subjetivo del empeño de documentar un mundo ya definitivamente inasible y para el que la realidad (y la verdad) ya no está ahí fuera como propugnaba el cine directo de los setenta, sino que se construye desde la subjetividad” (Oroz y De Pedro, 2009: 35)

Otra cuestión es el carácter paródico o satírico empleado por el humor en el terreno documental. De siempre, la parodia es ambivalente con el público ya que, además de mofarse del texto al que hace referencia, refuerza de manera efectiva su autoridad; es esto lo que Hutcheon denomina la “paradoja” de la parodia. Sin embargo, la definición de Hutcheon no implica que la parodia sea solo parasitaria ni que no pueda ser subversiva o transgresora. Como puntualiza Harries, la parodia, en esencia, comporta “recontextualizar un objetivo o texto de origen mediante la transformación de sus elementos textuales (o contextuales), creando así un texto nuevo”.

Asimismo, el efecto final del falso documental paródico depende, en buena parte, de la interacción con el público. No se puede considerar que un texto sea verdaderamente transgresor, ni hasta qué punto lo es, si no se tienen en cuenta factores como el caudal de conocimientos extratextuales que aportan los espectadores a su concepción del falso documental.

La sátira se diferencia de la parodia porque proporciona al público una visión más política, que persigue mejorar el punto de vista del espectador. Por ejemplo, el excelente artículo de Plantinga sobre el filme *This Is Spinal Tap* trata las complejidades de un texto en el que la sátira y la parodia aparecen de forma simultánea. Plantinga argumenta que esta película ofrece, por una parte, una parodia de los rockumentales, siguiendo la estela de *Don't Look Back* (1967) de D. A. Pennebaker y *The Last Waltz* (El último vals, 1978) de Martin Scorsese, a los que respeta y reverencia por su posición en el canon del género documental. Al mismo tiempo, no obstante, la película exige que el público se embarque en una deconstrucción satírica mucho más agresiva y devastadora para analizar la presencia de la masculinidad en el heavy metal.

### | 3\_ HACIA UNA CATEGORIZACIÓN TIPOLOGICA DEL DOCUMENTAL CONTEMPORÁNEO

La abundante variedad de temas y estilos que puede hallarse en el documental de la nueva ola cinematográfica complica la tarea de establecer una clasificación precisa de géneros por mucho que se esfuercen tanto los críticos como el mercado. (Chanan, 2007b:88)

Esta discusión en torno al núcleo central del cine documental, donde las nociones éticas y estéticas se retroalimentan, tiene un eco inmediato en la periferia del medio, allí donde las características genéricas se vuelven más tenues y pierden su pureza por el contacto con otros medios. Ciertamente, si solo pudiéramos hablar de documentales prototípicos no habría muchos motivos para la controversia. El problema, si es que se trata de un problema, es que la propia dinámica del documental nos empuja hacia esos ámbitos periféricos y desde ellos acarrea hacia el centro todo tipo de indeterminaciones. (Català y Cerdán, 2007:15)

Las nuevas tendencias conviven sin problemas en el escenario del documental contemporáneo y, a nuestro entender, constituyen un factor esencial en el objeto de estudio que analizamos, el documental transmedia, como no podía ser de otra manera. Las trazas y líneas de fuerza de los subgéneros o nuevas vías del documental que vamos a desglosar a continuación, de manera impresionista y sin vocación alguna de exhaustividad, comparten de una u otra manera los sesgos recorridos en el punto anterior. Estos dispositivos de representación y enunciación diversos, que, a su vez, entroncan con ámbitos e producción y distribución igualmente diferentes, creemos que tienen un paradigmático punto de encuentro: “el todo vale”, entendido como libertad creativa, unido al ansia por expandir los límites del documental y el aquilatamiento de toda una actitud frente a lo real más subversiva y ecléctica.

Dejamos de lado en este repaso dos formas fílmicas que veremos en el capítulo cuarto – el documental interactivo y el documental vinculado a la narrativa transmedia – por cuanto se nos hace necesario adentrarnos previamente en el universo de la convergencia mediática y de la narrativa transmedia para poder confrontar la sinergia entre ésta última y el documental.

### / 3.1. EL FALSO DOCUMENTAL

Hoy en día, el mockumentary o falso documental es un elemento imprescindible de la narrativa de ficción contemporánea. Desde los guiones de cintas arquetípicas como *David Holzman's Diary* (Jim McBride, 1967), *This Is Spinal Tap* (Rob Reiner, 1984) y *C'est arrivé près de chez vous* (Ocurrió cerca de su casa, Rémy Belvaux, André Bonzel, Benoît Poelvoorde, 1992) hasta la serie de televisión *The Office* (Ricky Gervais y Stephen Merchant, 2001-2003), este formato ha conseguido, en las últimas dos décadas, un renombre y, en ocasiones, una complejidad por las que debe reconocérsele como uno de los híbridos documentales más sólidos. Por una parte, se puede definir el falso documental como un texto ficticio que se apropia, de forma continuada, de los códigos y las convenciones de los documentales y, por tanto, en este sentido, se le puede considerar un “parásito” del documental. Por la otra, parece ejemplificar la subversión de los documentales (y, generalizando, de todo el género audiovisual de no ficción) ya que demuestra lo fácil que es falsificar estas modalidades de representación. Y, sin embargo, la mayoría de los espectadores sigue sin reconocer que el propósito reflexivo es su razón principal y creen, más bien, que en él prima el carácter lúdico. (Hight, 2007:176)

Esta cita de Craig Hight, recogida de su texto “El falso documental multiplataforma: un llamamiento lúdico”, centra el éxito de un subgénero a caballo entre la ficción y lo real. En el citado artículo, Craig sitúa la naturaleza del *mockumentary*, más allá de los conceptos de género o subgénero propiamente dichos, como “un discurso complejo que comparte tres características”:

- Surge de las distintas prioridades de los productores de ficción. Aunque bebe de la tradición paródica y satírica, no se reduce solo a ellas.
- En el plano textual, se apropia de los estilos de representación de los códigos y convenciones del verdadero documental, pero también de un espectro completo de géneros de no ficción entre los que se encuentran los formatos híbridos.
- Por último, requiere diferentes modos de lectura, lo que, a menudo (pero no necesariamente), implica que existen diversos sentidos de reflexividad en torno a los formatos híbridos y de no ficción de los que se apropia. (Hight, 2007: 179)

El autor realiza una interesante aproximación al falso documental a partir de estos tres considerandos. Con respecto al primero, a la intencionalidad de los productores, identifica una serie de “patrones clave que (...) deberían observarse como tendencias comunes que se superponen y que determinan tanto el modo en que los *mockumentaries* se apropian de formatos de no ficción como la manera en que se alienta, en ellos, la participación del público”. Entre ellos:

“novedad o truco”, en los que inserta documentales aislados y enmarcados en la tradición mediática como es el caso de producciones ligadas a series; “estilo promocional” donde el falso documental se pone al servicio de la publicidad de películas, series o videojuegos; “prioridad dramática” en la que el autor inserta a todas aquellas obras que se apropian de las estéticas de los formatos de no ficción y cita dentro de esta categoría a *Maridos y mujeres* (Woody Allen, 1992), así como obras de ciencia ficción – *The Wicksboro Incident* (Richard Lowry, 2003), dramas políticos – *Interview with the Assassin* (Neil Burger, 2002) – y obras de terror – *The Last Broadcast* (Stefan Avalos y Lance Weiler, 1998) y *The Blair Witch Project* (Daniel Myrick y Eduardo Sánchez, 1999) –; “parodia y sátira” donde incluye a aquellos mockumentaries que presentan una clara intención paródica o satírica y que necesitan de la interacción, en el caso de los primeros, con el público. (Hight, 2007: 179-182)

Con respecto a la segunda característica, aquella que señala que “el discurso de los falsos documentales implica la apropiación continuada de los códigos y las convenciones de la no ficción, especialmente de aquellos que constituyen el género documental”, Hight asevera que “resulta complicado identificar el discurso de los falsos documentales teniendo solo en cuenta la naturaleza de sus referencias intertextuales porque cada vez cuesta más determinar qué conforma la definición textual del propio documental.” (Hight, 2007: 182)

En lo que se refiere a “los modos de lectura del falso documental”, High se centra en la interacción entre el público y la obra:

Los falsos documentales interfieren directamente en el modo natural en el que los espectadores leemos los documentales, haciendo hincapié sobre todo en la “carga de lo real”, que es imprescindible para que nos impliquemos en las obras de no ficción.

La carga de lo real siempre es una carga ética, una carga que no solo exige una respuesta sino también la asunción de una responsabilidad; no solo una valoración estética sino también un juicio ético. Convoca a nuestras conciencias no solo respecto de las consecuencias existenciales de la representación, sino también de nuestro propio rastro ético sobre la representación. Establece para el espectador una relación reflexiva consigo mismo, como agente que encarna en su propio ser la dinámica social y el conocimiento cultural.

Dicho de otro modo, los documentales nos mueven a actuar apelando a las obligaciones que nos son inherentes como seres sociales. Los falsos documentales se basan en este modo de

lectura documental pero lo sazonan con otros propósitos de ficción (especialmente los propósitos novedosos, publicitarios, dramáticos y cómicos explicados anteriormente). La transformación más importante que ha propiciado el mockumentary sobre la práctica documental consiste en canjear el llamamiento a la acción tradicional por un llamamiento lúdico. (Hight, 2007: 185-186)

El autor sitúa este llamamiento a lo lúdico como un reto para el espectador al que implica en la complejidad de un discurso dominado por un “potencial inherentemente reflexivo”; todo se encuentra abierto a la exploración lúdica: “desde la ética de los documentalistas pasando por la validez de los rasgos intrínsecos propios de las modalidades documentales de representación hasta las suposiciones y expectativas que tenemos como público.” (Hight, 2007: 185)

En esta interacción lúdica, el espectador se vuelve cómplice de la mentira y para ello se evidencia la auto-conciencia del documental sobre sus estrategias, deconstruye su propio lenguaje. Aunque la reflexividad, en diferentes grados, la podemos encontrar en la mayoría de los mockumentaries, también nos encontramos la presencia del resto de modalidades expuestas por Bill Nichols (expositiva, interactiva, observacional, performativa y poética) y del uso indistinto e híbrido de sus dispositivos (desde la argumentación con imágenes a la incursión del documentalista como indiciario de veracidad), todo ello con el afán último de legitimar el relato, de ganar en verosimilitud, pero siempre con la dosis suficiente de exceso para el descubrimiento de la burla o mofa sea posible. Todos estos elementos están presentes en mayor o menor grado en películas documentales como *Zelig* (Woody Allen, 1983), *David Holzman's Diary* (Jim McBride, 1967), *Forgotten Silver* (Peter Jackson y Costa Botes, 1996) y un largo etcétera.

Hay quienes ven en éste género confuso, que bebe de la inestabilidad de un mundo en el que la imagen verdadera o falsa no cuenta con una absoluta validez y traslada esa incertidumbre al espectador, el rastro inequívoco del alma postmoderna, como es el caso de Timothy Mirrorwry, quien ha realizado un cómodo y divertido manual para la elaboración de perfectos falsos documentales: “los mockumentales se sitúan a la cabeza de los textos postmodernos, y lo hacen especialmente por su demostrable capacidad para reflejar la crisis irresoluble de su tiempo convertirse en paradigma expresivo del mismo. (Mirrorwry citado en Cruz y De Pedro, 2009: 34)

### **/ 3.2. EL CINE-ENSAYO**

A la hora de caracterizar el cine-ensayo hay disensiones al respecto: unos lo sitúan como una derivación del experimental; otros lo ven en la frontera entre éste y el documental; y hay quienes lo ven como una anomalía que dificulta aún más si cabe las fronteras difusas del documental por cuanto es resultado de la ficción, el cine experimental y la ficción.

José M. Català define la estructura básica del film-ensayo como “una reflexión mediante imágenes, realizada a través de una serie de herramientas retóricas que se construyen al mismo tiempo que el proceso de reflexión” (2005: 131). En la misma línea muestra su parecer Antonio Weinrichter, solo que considera dos acotaciones necesarias para caracterizar el género: de un lado, piensa que el cine-ensayo “no se limita al seguimiento de una realidad preexistente”, no propone una mera representación del mundo histórico sino una reflexión sobre él mismo que crea en el propio proceso su propio objeto; y, de otro, privilegia la presencia de una subjetividad pensante, “debe existir una voz reconocible” al tiempo que emplea una mezcla de materiales y recursos heterogéneos: “comentario, metraje de archivo, entrevistas, intervención del autor” que acaban creando una propia forma. “El ensayo señalaría entonces una forma de madurez de la expresión cinematográfica; pero también podría verse como una forma post-: postmoderna, postdocumental o postvérité.” (Weinrichter, 2007: 18). Resumiendo ambas posturas, nos encontraríamos con un discurso reflexivo en el que lo que importa no es tanto la representación de la realidad o del mundo histórico, sea de forma directa o indirecta, como la construcción, o reconstrucción subjetiva mejor dicho, de una línea de pensamiento sobre esa realidad.

Esta forma fílmica no se deja encajonar en límites estéticos haciendo de la innovación, la experimentación y la reinención continua sus señas de identidad. La continuidad narrativa o argumental del cine-ensayo, lejos de atenerse a la causalidad, discurre sobre la misma reflexión, sobre el dialogo retórico entre imágenes que ayuda a entretejer un discurso que apunta permanentemente hacia diferentes de significación y huye de la representación. Una secuencialidad discursiva que pivota sobre unas imágenes que no son lo que representa que sino que adquieren una nueva carta de naturaleza al ser escuadriñadas desde una nueva mirada. Y para ello, el cine-ensayo utiliza, de una forma a-générica, mecanismos y estrategias que están en

su ADN, conformado, en primera instancia, por la ficción, el cine experimental y el documental, pero también contaminado, en los últimos tiempos, por la televisión y el videoarte.

El resultado, un tipo de obra donde “se llama la atención sobre los protocolos de negociación con el sujeto, la posición del documentalista ante su material, el pacto de veracidad que se establece con el espectador” (Weinrichter, 2010:13); una práctica documental que no solo es capaz de contar historias, sino de reflexionar sobre las propias imágenes desde la autonomía creativa y la libertad imaginativa; una forma fílmica, híbrida por naturaleza, que “no obedece a ninguna de las reglas que rigen generalmente el cine como institución” en palabras de Alain Bergala, y:

(...) que suge cuando alguien ensaya pensar, con sus propias fuerzas, sin las garantías de un saber previo, un tema que él mismo constituye como tema al hacer esa película. Para el ensayista cinematográfico, cada tema le exige reconstruir la realidad. Lo que vemos sobre la pantalla, aunque se trate de segmentos de realidad muy reales, solo existe por el hecho de haber sido pensado por alguien. (Citado por Weinrichter, 2004: 89)

En este prolífico grupo podemos ubicar obras como las representativas *Sans Soleil* (Chris Marker, 1982) y *Los Espigadores y la Espigadora* (Agnès Varda, 2000), pero también producciones recientes como *Pina* (Wim Wenders, 2011), *La cueva de los sueños olvidados* (Werner Herzog, 2012), *Room 237* (Rodney Ascher, 2012), *The Pervert's Guide to Cinema* y *The Pervert's Guide to Ideology* (Sophie Fiennes, 2006 y 2012 respectivamente) y, en el caso español, las obras de Leon Simiani, como *Zoom* (2005) y *Límites 1ª persona* (2009) o los “documentales melodramáticos” de María Cañas<sup>23</sup>, insertos en el marco de la institución artística.

---

<sup>23</sup> El término “documentales melodramáticos” acuñado sobre la heterodoxa obra de María Cañas es de José M. Catalá y en su opinión estos “realizan una exploración de la memoria emocional tanto pública y privada, es decir un tipo de memoria que aglutina ambos valores y extrae de esa combinación unas novedosas visualidades (...) los documentales melodramáticos de Cañas nos presentan una radiografía de la realidad pasada y presente” (Catalá, 2009: 315).

### **/3.3. FOUND FOOTAGE DOCUMENTARY O CINE DE METRAJE ENCONTRADO**

Antonio Weinrichter, en su libro *Metraje encontrado. La apropiación en el cine documental y experimental* (2009), nos ofrece una visión panorámica de esta modalidad trazando un recorrido histórico del *found footage* en su relación con el cine comercial, el documental y el experimental. En su introducción nos dice lo que este subgénero conlleva:

El artista no crea con los medios dramáticos del cine sino que impone su visión a materiales rodados por otros, es decir, tergiversa la visión que estos le habían querido dar a su material; la idea convencional de originalidad se olvida, aunque no prescribe la noción de hacer un trabajo creativo a partir de materiales ajenos; el montaje pasa a ocupar un lugar de preeminencia, como elemento expresivo, creador de sentido; y se generan efectos colaterales de carácter ético (desvío del sentido del material) y legal (todo el problema de los derechos del material apropiado) (Weinrichter, 2009: 14-15).

La elaboración de un relato (un nuevo relato) a partir de metraje o imágenes de archivo no es del todo nuevo, ya lo hace en el periodo de entreguerras Vertov al frente del semanario filmico *Kino-Nedelya*, donde compiló largometrajes como *Aniversario de la Revolución* (1919), *Historia de la guerra civil* (1921) o el exitoso *Una sexta parte del mundo* (1926), entre otros, en las que reutilizaba fragmentos cinematográficos reordenados para darle un grado de significación mucho más amplio. Y lo hace, anticipando ya la forma contemporánea del *found footage*, la cineasta Esfir Shub en su obra *La caída de la dinastía Romanov* (1927), en la cual va más allá del cine de compilación haciendo un uso alegórico y deconstructivo del material de archivo. Partiendo de unas latas en estado de desintegración encontradas en los sótanos del Museo de la Revolución de Leningrado, la autora reconstruye el discurso para tratar “sobre las filmaciones caseras y oficiales de la corte zarista, sobre las trazas ideológicas que contienen, sobre su textura material, sobre el acto de apropiárselas, sobre el trabajo de remontarlas, sobre el desvío de su sentido original, y finalmente sobre la percepción que tiene el espectador de ese trabajo de desmontaje” (Weinrichter, 2009: 16).

La herencia y el sentir de estos autores se ha dejado ver en distintos momentos históricos del cine, llegando a conformar este subgénero un gran corpus de documentales, que “alcanza una

magnitud nada despreciable en los actuales, cuando el stock de imágenes de existencia previa, se ha convertido en un inmenso sumidero de detritus audiovisual del que una cultura con vocación de reciclada se alimenta con voracidad” (Sánchez, 2005: 93).

Pero las estrategias del *found footage* no solo recuperan la herencia del cine experimental, abriendo un camino de retorno hacia lo expresivo y hacia la revolución de las vanguardias, hacia el ready made y el détournement situacionista, sino que, en la contemporaneidad, establece un nuevo estatus de relación con el espectador. En lo fundamental, se trata de apropiarse de un archivo ajeno para presentarlo con una intencionalidad radicalmente distinta a la original. En este juego de cajas chinas, el espectador es consciente de la disonancia entre el contexto original y el actual, y su respuesta al discurso que se le ofrece se torna activa. El archivo pues se descontextualiza, pasa a ser un material:

(...) de primera mano para elaborar discursos estéticos sobre la pura indexicalidad de esas imágenes, sobre su carácter contingente. Muchas de las elaboraciones de quienes actualmente utilizan *found footage* (metraje encontrado) no consiguen apelar a la condición histórica de las mismas, como era habitual en el uso anterior de ese tipo de imágenes, sino elaborar discursos basados en la fascinación de la pura superficie, es decir, de aquello que el documental tradicional consideraba su condición primera, el acomodo a lo sucedido ante la cámara” (Català y Cerdán, 2007: 19-20).

En el monográfico *Piedra, papel y tijera. El collage en el cine documental* (2009), sus autores se adentran en el cruce de caminos entre el collage y el documental, o dicho de otra manera entre el collage y el propio *found footage* en las estribaciones del cine de vanguardia, y en el que sus editoras ofrecen esta amplia definición:

Proponemos considerar el collage documental como un procedimiento compositivo en el que el montaje (en la secuencia cinematográfica, pero también en el interior del plano) trasciende su dimensión puramente técnica de yuxtaposición de planos para alcanzar una dimensión estética en la que subyace una voluntad evidente de enfatizar la heterogeneidad de los materiales utilizados, de hacerlos entrar en conflicto, de establecer entre ellos una relación dialéctica introduciendo, para emplear las palabras de Didi-Huberman, ‘una duda estable sobre el estatus de la imagen sin que su valor documental sea, sin embargo, cuestionado.’ (Gómez Vaquero y García López, 2009: 25-26).

En los últimos años, el *found footage* se ha expandido notoriamente abriéndose a la aportación y posibilidades técnico-artísticas de la digitalización (con la emergencia de prácticas como el *mash-up* y el *re-cut*<sup>24</sup> y el tratamiento digital de imagen), al meztizaje de géneros y a la experimentación formal dentro de los parámetros del documental, encontrando también alto grado de aceptación por parte de festivales especializados y por el público en general.

Entre las obras de metraje encontrado más recientes nos podemos encontrar con todo un abánico de propuestas y juegos contemporáneos permeados por el rompimiento de moldes en el uso del material de archivo, por las *poéticas* de la compilación, por su aproximación a la institución artística, por el *remix* de la imagen amateur y doméstica descontextualizada como motor de la construcción argumental y por su entronque, en el territorio de la hibridación, con otros géneros como el cine-diario, la etnografía experimental, el documental autobiográfico o el cine familiar. Son obras como *Film quartet/polyframe* (Antoni Pinent, 2008), *Y en Vyborg* (Hetket Jokta Jäiväy, Pia Andell, 2006), *Hungría Privada (Privát Magyarország)*, Péter Forgács, 1988–2002), *Capturing The Friedmans* (Andrew Jareck, 2003) o *Grizzly Man* (Werner Herzog, 2005), entre otras muchas.

### **/ 3.4. CINE-DIARIO, DOCUMENTAL AUTOBIOGRÁFICO Y FILM FAMILIAR**

En el documental contemporáneo, la inscripción del yo y su interacción con lo que lo rodea adopta formas autobiográficas diversas y, en ocasiones, la estructura del diario cinematográfico, pero también se adentra en el universo del cine doméstico familiar y en la estela de la memoria. Estas formas fílmicas se miran en la tradición al capturar el instante y la complejidad del mundo que se despliega ante la cámara, pero lo hacen desde la incertidumbre de su propia capacidad para desentrañar lo real y especular en el tiempo presente y en el laberinto de la memoria. La subjetividad se alza en el cine-diario y sus diversas expresiones como una vía de indagación, al tiempo que podemos observar como, en este subgénero, las identidades (que incluyen por

---

<sup>24</sup> Estas prácticas del *found footage* se insertan dentro de la cultura participativa, en el entorno de los prosumidores. Los *mash-up* combinan diferentes películas para producir una obra cohesionada, mientras que los *re-cut* normalmente parten de una sola fuente. Una fórmula extendida de *re-cut* es el cambio de género, donde el tono y el argumento de una película se alteran mediante la manipulación de los títulos de crédito, la banda sonora, la selección y el remontaje de escenas.

momentos su dimensión política) llegan a converger en la identidad individual. Como nos dice Ortega:

En este nuevo terreno exploratorio se ha producido además la desestabilización del centro del discurso cultural. La exploración del sujeto y su identidad, sea a través de la biografía, el diario y el itinerario o la historia familiar, relatada desde formas de enunciación diversas – de raigambre clásica o moderna-, ha dado luz a la explosión del documental de minorías culturales, étnicas y de género que han revitalizado esta práctica fílmica y la han convertido en privilegiada arena para la auto-expresión no solo identitaria, sino del discurso político, histórico o memorial construido desde los márgenes de la hegemonía cultural. (Ortega, 2007: 156)

Al documental autobiográfico le han prestado atención también distintos documentalistas en el plano teórico, como Di Tella o Craig Hight. Para este último:

El documental autobiográfico es una corriente arraigada del documental que se enmarca en una tendencia creciente hacia la subjetividad dentro de la cultura audiovisual. Nació como consecuencia de la aparición de un cine amateur con fácil acceso a la tecnología fotográfica y se reafirmó y expandió gracias a la proliferación de medios (digitales) interactivos basados en un contenido generado por el usuario. En cierto modo, estas culturas contribuyen a aumentar la tendencia hacia la autovigilancia, dado que el público se dedica frenéticamente a registrar, manipular y poner en circulación imágenes de su vida diaria. Estas tendencias han revigorizado la cultura documental, en tanto que los directores se han beneficiado de esta repentina riqueza de material audiovisual para construir narrativas y argumentos (Capturing The Friedmans, Andrew Jarecki, 2003); y, Grizzly Man, Werner Herzog, 2005), y que cineastas amateur con talento han explorado sus propios archivos autobiográficos (Tarnation, Jonathan Carouette, 2003). (Hight, 2009: 102-103)

De los autores y obras que Hight menciona habría que reseñar que unos hacen uso del *found footage* a la hora de explorar las identidades de otros, es el caso de Jarecki o de Herzog, mientras que otros lo utilizan para forjar sus propias biografías o autorretratos, como en el caso de Jonathan Carouette, quien aborda su propia identidad a través de una suerte de diario filmado combinado con la radiografía de su subconsciente conformada por materiales de toda procedencia o de Ross McElwee, cuya obra se mueve entre el diario, la *home-movie* y la reflexividad documental.

También nos encontramos autores que exploran su autobiografía adentrándose en el *found footage* para construir una historia común, como por ejemplo la obra de Andrés Di Tella *La T.V.* y

*Yo* (2002) o, en el sentido inverso, que utilizan imágenes del mundo para construir su propia historia. En este sentido, habría que enmarcar la obra de Alan Berliner con exponentes como *Intimate Stranger* (1991) y *No Body Business* (1996).

En este corpus de obras, definidas por algunos como "*personality films*" muestran su capacidad de combinatoria entre distintas técnicas con el objetivo de reflexionar sobre el papel del propio autor dentro de la dinámica visual cinematográfica, muy en la línea de la modalidad reflexiva o auto-reflexiva. Cine doméstico, cine de metraje, documental personal y ensayo audiovisual se entremezclan y enriquecen con la exploración de otras posibilidades expresivas propias de la fotografía, el collage o el vídeo, incluyendo el uso de dispositivos diversos: apropiación de referentes fílmicos genéricos (incluso de imágenes extraídas de otras películas), reescenificaciones dramatizadas, el uso narrativo de la banda sonora, la combinación de los materiales más diversos (home movies, noticiarios, material de archivo), entre otros.

Por su parte, Andrés Di Tella, en su texto "Yo y tú: autobiografía y narración" (2007), considera que:

Lo interesante del mecanismo autobiográfico es que, justamente, permite verse a uno mismo como otro: el que escribe narra la vida del que la vivió. Y en la autobiografía contemporánea, la identidad del autor ya no es un punto de partida, sino que en todo caso la autobiografía se convierte en una experiencia que permite dibujar una identidad, uniendo los puntos. La identidad como algo contingente, necesariamente incompleto, que muta en forma permanente, en función de la experiencia, que la confronta con distintas posibilidades. La identidad como algo que solo se puede contar de forma fragmentada. (Di Tella, 2008: 250)

Di Tella, en el mismo escrito, también saca a colación otra cuestión de interés. El uso del *found footage* dentro de la mirada subjetiva no es el único mecanismo utilizado para el abordaje de la autobiografía documental, para Di Tella esa construcción del yo autobiográfico pasa necesariamente por la ficción:

(...) en lo autobiográfico hay siempre un elemento de ficción, inevitable cuando uno "se cuenta" a sí mismo. Hace falta, por lo menos, inventar ese personaje que soy yo, el narrador de la autobiografía y el protagonista del documental. Y no voy a negar que hay una discreta operación ficcional de por medio. Pero no es una construcción ficticia cualquiera. Es una

construcción que revela una verdad. No podés hacer cualquier construcción autobiográfica, simplemente no podés. Vas a hacer un tipo de construcción que va a hablar de quién sos, digas lo que digas vas a terminar confesando quién sos. A mí me parece que es así. En algún sentido también es la idea de Freud, que es muy interesante y muy paradójica: la idea de la novela familiar, de crear como un mito, o de fabricar recuerdos, la inevitabilidad de la fábula. Pero cualquier cosa que fabriques y construyas y fabules siempre va a revelar quién sos. Cuando hablás de vos mismo, no hay dónde esconderse. (Di Tella, 2008: 251)

Entroncada con esta ficcionalidad de lo biográfico, aunque desde un prisma muy distinto, también se encuentra también Agnès Varda, sobre todo con su obra *Las playas de Agnès* (2008) en la que regresa a la arena y el mar que han formado parte de su vida e inventa una especie de autoficción documental del todo alejada de la reconstrucción para abrazar la libertad de dispositivos técnicos y el juego de espejos y reflejos metafóricos de la puesta en escena.

Gonzalo de Pedro hablando de “la identidad como máscara” nos dice que “aniquilada cualquier noción de verdad a manos de los ceros y los unos, los cineastas postdocumentales parecen refugiarse en áreas cada vez más íntimas y oscuras, esquinas de un mundo imposible de capturar” e inserta en esta línea toda una batería de producciones: las obras de Alain Cavalier – (*Portraits*, 1988; *Le Filmeur*, 2007; *Irene*, 2009 –), el trabajo del cineasta israelí Mograbi – (*August: A momento Before the Eruption*, 2002; *Z-32*, 2009) –, la obra de Jia Zhang-ke (*24 city*, 2008), la brutal sencillez de Wang Bing (*Fengming, a Chinese Memoir*, 2007), el cine digital de Pedro Costa (*Ne Change Rien*, 2009), o el retrato filmado de Antoine Boutet (*Le Plein Pays*, 2009). El autor encuentra en algunas de ellas dos aspectos que se han puesto de manifiesto en la deriva del documental contemporáneo: “de un lado, la puesta en escena de cualquier acto, el carácter performativo de cualquier acción, la constatación de que la identidad (más bien las identidades) son solo construcciones y máscaras para actuar en sociedad; y, por otro, el interés por realidades disfuncionales al margen de lo correcto y lo visible”. (De Pedro, 2010: 224-225)

Más allá de la autobiografía, de la exploración de la identidad individual, también nos encontramos en este cajón de sastre documental con la proliferación de películas que abordan las historias familiares.

Michael Renov ha acuñado la expresión “etnografía doméstica” para referirse a un conjunto discreto de obras, aquellas que se imponen documentar a los miembros del entorno familiar o las comunidades con las que guardan intimidad con el fin de establecer un juego con las fronteras que separan lo de fuera de lo de dentro, lo público de lo privado, películas que hacen compleja la dicotomía entre sujeto y objeto a través de una observación participante y de una reciprocidad intersubjetiva, cuyas representaciones tienen al sí y al otro como objeto a un mismo tiempo. (Ortega, 2007: 181-182)

Muchas de estas obras hacen uso del metraje casero, del cine doméstico, para frontar la memoria familiar. En el texto “*Vestigios de historia: el archivo familiar en el cine documental y experimental contemporáneo*”, David M.J. Wood, del Instituto de Investigaciones Estéticas de la UNAM, reconoce dos actitudes básicas frente al reciclaje del archivo en las películas contemporáneas y la relación que entablan con los pasados aludidos por el metraje:

Veo estas posturas como posiciones extremas que cualquier filme puede combinar y usar en mayor o menor medida. En la primera posición, una película sujeta el metraje viejo a un anclaje temporal, a una cronología lineal: la instancia narrativa, articulada desde el presente, observa, disfruta, añora, o trata de restaurar el momento retratado. Se trata de una postura fundamentalmente nostálgica que busca significados firmes entre fragmentos de experiencias perdidas. La segunda postura implica un acercamiento más denso e inquisitivo a las temporalidades del metraje: reconoce que el acto de reciclarlo hace que las diversas temporalidades que invocan los registros (audio)visuales (su filmación, su abandono, su rescate, su reedición, su circulación y consumo) se vuelvan, en cierto sentido, coetáneos. (Wood, 2014: 117)

Roger Odín, en su texto “El film familiar como documento. Enfoque semiopragmático” (2008), ha prestado especial atención a desentrañar lo que se esconde tras el reconocimiento de las películas de familia, a los films domésticos, como documentos en el espacio público, sosteniendo que éstas no están concebidas en origen para ser vistas como tales, lo que supone un desvío de su función primera.

El autor distingue entre dos modalidades: “el film familiar” propiamente dicho, que identifica con “cualquier film (o vídeo) realizado por un miembro de la familia sobre personajes, acontecimientos u objetos vinculados de algún modo a la historia de esa familia y de uso prioritario para sus miembros” y que se instala en un doble proceso de rememoración colectiva e individual estando exento de intencionalidad comunicativa; y lo que denomina “producciones

amateurs documentales” que, a diferencia de la anterior modalidad, si presenta la intención previa en la filmación, el deseo de constituirse en documento, siendo, por tanto, obras deliberadamente discursivas. (Odin, 2008: 198-207). El “rasgo común” que identifica en ambas producciones para el autor se instala en lo que denomina en el espacio de la recepción como “lectura en términos de autenticidad”:

Bien se trate del film familiar propiamente dicho o de las producciones documentales amateur, el rasgo común en estos dos tipos de producción es la relación afectiva especial que las imágenes tejen con el espectador: el que las ha filmado es alguien como yo; así que estas imágenes son también un poco más: yo podría haberlas filmado también; me hablan de gente como yo... Esta relación imprime a las imágenes de estos films un poder de seducción y de atracción, una magia que las distingue radicalmente de las imágenes de los reportajes o de los documentales tradicionales: las veo con otros ojos. Y en consecuencia también, cuando veo un documento que sé que procede de un film así, tiendo a no cuestionarme su veracidad: me siento inclinado de forma natural a depositar mi confianza en él y a considerarlo como auténtico. Ahora bien, si uno no se cuestiona la verdad, no hay lectura documentalizable posible. El uso del film familiar como documento conduce a una auténtica perversión de la lectura documentalizable: al bloquear la lectura en términos de veracidad, *estas producciones instituyen un alejamiento real en un existente no cuestionable*. He propuesto llamar lectura en términos de *autenticidad* a este modo de lectura. (Odin, 2008: 211)

El autor concluye que detrás de este interés contemporáneo por los filmes domésticos se esconden tres factores: el primero que “esta moda se inscribe en una lógica económica cuyo primer riesgo es el de la explotación de los aficionados” en línea con lo apuntado por “(...) Micheline Morisset (de los Archivos Nacionales de Canadá), un peligro muy real acecha a esta memoria activa que es el film amateur: se ha hecho rentable”; el segundo, “que no es en absoluto casual que las cinematecas especializadas en las producciones amateurs hayan aparecido en espacios donde la identidad era una cuestión peliaguda (Bretaña, el País Vasco, Gales, las regiones fronterizas, etc.) y que a menudo el uso de producciones familiares como documento esté al servicio de reivindicaciones localistas e identitarias”; y, por último, que “despachar la cuestión de la veracidad en beneficio de la autenticidad y de la afectividad (de la emoción) se inscribe en una explotación masiva de producciones que funcionan en este registro, en el marco de lo que Umberto Eco ha denominado la ‘neotelevisión’ o de lo que Dominique Melh llama ‘la televisión de la intimidad’.” (Odin, 2008: 215-216).

### / 3.5. LA ETNOGRAFÍA EXPERIMENTAL

Como subcategoría del cine documental, a la etnografía le interesa más el realismo cinematográfico. Como instrumento científico de representación, el cine etnográfico presupone que la cámara graba una realidad veraz, de “ahí fuera”, una realidad distinta a la del espectador y del cineasta. Sin embargo, para lograr este realismo, el cineasta debe cumplir ciertas normas fundamentales, entre las cuales prima la seria advertencia a los sujetos etnográficos de no mirar a la cámara. Pero entonces la propia reflexividad se convierte en el sello del realismo y esta mirada atrás, junto con otras técnicas diversas, se convierte en otro nivel de verdad. Como dice Trinh, “lo que se presenta como una evidencia permanece como una evidencia, independientemente de que el ojo observador se considere a sí mismo subjetivo u objetivo”. En la cultura posmoderna, cuando las técnicas reflexivas se han hecho reconocibles como “estilo”, el carácter testimonial de la cultura visual cambia por necesidad. La cinematografía documental se ha tornado cada vez más “subjetiva” y la gran división entre sujeto y objeto, espíritu y materia, se está desmoronando potencialmente. En este contexto, la etnografía se libera de su vínculo con lo real y de sus supuestos sobre la verdad y el significado. Incluso más que la vanguardia, la etnografía ha muerto y espera renacer. (Russell, 2007: 131)

Esta cita extraída del texto “Otra mirada” de Catherine Russell pone al descubierto la relación del documental contemporáneo con la tradición del cine etnográfico. En un sentido clásico, la etnografía es un método de investigación social donde el investigador, utilizando la observación participante, pretende lograr un entendimiento profundo de la cultura de un grupo social y construir una base para la teorización sobre modelos de comportamiento humano.

Tradicionalmente, la etnografía se ha aplicado a “otros” sujetos de estudio, es decir, a grupos sociales a los que no pertenece el investigador, que es un observador externo inmerso en un contexto nuevo y exótico. Este concepto de “etnografía” ha sido revisado por las corrientes antropológicas posmodernas desde la década de los años 80, sometándose a la discusión el rol del observador en la práctica etnográfica y en los límites de la representación. La posibilidad de construir conocimiento se ha puesto en duda, replanteando la frontera entre una etnografía supuestamente objetiva, y aquella marcada por la posición del etnógrafo. Una etnografía experimental, como la auto-etnografía, implica una práctica cultural radical que reúne al mismo tiempo el interés por la innovación estética y la observación social. Esta etnografía, que asume que no puede escapar de la representación, explora sus diversas posibilidades e incluso apela a la meta-representación. Pone considerable atención a las mediaciones de la expresión y la reflexión sobre la experiencia y el yo.

La definición del límite entre cine, cine documental y etnografía no ha estado exenta de dificultades. La práctica cinematográfica y la etnográfica han nutrido la una de la otra a lo largo de su desarrollo. El "cine de lo real" ha planteado a menudo posturas antropológicas, especialmente alrededor del modo de trabajo, la construcción de la imagen y sus implicaciones. Dentro de este marco, se ha construido la idea de un "cine etnográfico", cuyas características coinciden con las premisas sobre las que se fundó la práctica antropológica.

Así, cuando se habla de cine etnográfico, usualmente se hace referencia a un cine que habla de un "otro étnico", es decir, exótico y distante del observador, al que nos acercamos mediante la imagen cinematográfica. La legitimidad del documental etnográfico radica también en quien ha construido el texto. Como comenta Russell:

El cine etnográfico es un modo intrínsecamente contradictorio de la práctica del cine. Como el cine experimental, tiene un canon de obras ejemplares y un corpus literario que las celebra justifica sus métodos. La etnografía es la rama de la antropología que trata la documentación de la cultura, y en cualquier medio —cine, fotografía, escritura, música o sonido— implica un régimen de veracidad. La teoría y la crítica del cine etnográfico constituyen un debate continuo de temas sobre la objetividad, la subjetividad, el realismo, la estructura narrativa y las cuestiones éticas de la representación. Los vínculos con la ciencia social implican un compromiso con la objetividad, y el papel del cine consiste principalmente en proporcionar una prueba empírica. Y, sin embargo, no hay mucho consenso en cuanto a las "normas" del cine etnográfico, como tampoco existe una serie de convenciones aprobadas por todos los cineastas etnográficos. El cine etnográfico ideal es aquel donde la observación social se presenta como una forma de conocimiento cultural, pero dado el contexto colonial del desarrollo de la antropología y de su rama etnográfica, este "conocimiento" está ligado a las jerarquías de raza, identidad étnica y dominio implícitas en la cultura colonial. La historia del cine etnográfico es, por tanto, una historia de producción de alteridad. (Russell, 2007: 128)

La etnografía visual experimental supondría entonces una ruptura con los principios de las modalidades de representación que permitían categorizar un documental como "etnográfico". Primero, se plantea la redefinición del objeto de estudio y del carácter étnico. Mediante la constatación de la experiencia contemporánea del otro como cada vez más próximo, se asume que el exotismo está a nuestro lado y cada vez es más "nuestro". El realizador, a partir de las imágenes recogidas y reinterpretadas, habla de lo que es eminentemente antropológico, el otro,

el diferente, pero ya no a una lejana distancia, sino en el extraño del sí mismo. El propio yo se desplaza en el otro y se ve cada vez de manera diferente, dinámica, al punto que él mismo se hace exótico. Esto implica, en segundo lugar, la suposición de que el etno-realizador forma necesariamente parte de la obra, y el hecho de introducirse explícitamente en ella no le aleja de la "realidad", sino que se manifiesta como un nuevo tipo de realismo: lo que asume que nuestra mirada sobre la realidad, con cámara o sin ella, está influida por la subjetividad. Se evidencia entonces que toda etnografía audiovisual se construye desde un saber previo y nunca es sólo un registro del otro.

Ahora bien, aunque se consideren válidos los argumentos anteriores, abriendo paso a nuevos formatos etnográficos, es la cuestión del "punto de vista antropológico" la que parece seguir definiendo lo que se considera etnografía. El concepto de etnografía se refiere originalmente a la descripción de un pueblo, que en un principio consistía en una operación de rescate cultural, un registro enciclopédico que fue cobrando nuevas dimensiones a medida que iba mutando la disciplina. La continuidad del concepto radica en la intencionalidad de una mirada que intenta comprender el fenómeno cultural.

En su artículo, Russell concibe la etnografía poscolonial como una revisión de los términos de la representación realista y se decanta por adoptar una nueva perspectiva en las historias de las prácticas cinematográficas etnográficas y experimentales.

La etnografía experimental trata tanto de desentrañar la identidad y la autenticidad como de eludir las doctrinas de la corrección política junto con la estética realista. No obstante, la autobiografía puede ser una forma importante de etnografía experimental e indica otra intersección del feminismo y la representación etnográfica. El interés en la "vida de cada día", la representación del detalle y las rutinas de la vida diaria son también modos cruciales donde se han combinado inquietudes feministas y formas etnográficas en la renovación de una cultura de cine alternativo. (Russell, 2007: 147)

En esta línea de deconstrucción de las convenciones discursivas, mediáticas y científicas, que prevalecieron en la etnografía clásica, se sitúan las exigencias de las nuevas generaciones de etnógrafos visuales como el de la inclasificable vietnamita Trinh T. Minh-Ha, cineasta, teórica y artista experimental, entre otras cosas. En su obra, de reinención etnográfica hacia lo poético,

podemos ver el entrecruzamiento de diversas narrativas y formas de discurso, como lo poético, lo ensayístico, lo teórico, lo observacional, realizando permanentes cambios, repeticiones, fragmentaciones, collages y discontinuidades, que defamiliarizan y descontextualizan la realidad y la imagen, para darles así múltiples e inestables sentidos como ocurre en *Reassemblage: From the Firelight to the Screen* (1983), un recorrido por distintas aldeas en Senegal, o en *Naked Spaces: Living is Round* (1985), un viaje por seis países del África Occidental.

### **/3.6. EL DOCUMENTAL EXPANDIDO Y ESCARCEOS DE LA IMAGEN DOCUMENTAL EN EL LIVE CINEMA**

Jacobo Sucari, realizador documental, creador de vídeo experimental y profesor en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Barcelona, en su libro “El Documental Expandido: pantalla y espacio” (2013), sitúa las prácticas experimentales del género como algo inherente al medio y se centra en el estudio del documental contemporáneo, en su interrelación con la institución artística, que despliega la pantalla bidimensional de la televisión o del cine en nuevos formatos en los que el recorrido espacial del espectador por la sala de exposición, así como la multiplicidad narrativa o el acceso aleatorio a la información tienen especial incidencia a la hora de concebir y desarrollar nuevos procesos de representación de lo real.

El documental expandido forma parte de una nueva estrategia expositiva del documental y es en esencia un híbrido de tendencias definidas en los ámbitos de la tradición cinematográfica y en distintas prácticas artísticas contemporáneas. Es un producto propio del desbordamiento de tendencias artísticas y cinematográficas que fluyen y crean diferentes ámbitos expresivos: Como referente de esta tradición encontramos en primer lugar, el “cine experimental”: La experimentación con el dispositivo cinematográfico puso en juego la expansión de la proyección en múltiples pantallas y la interacción de materiales, actores y proyecciones en la construcción de una narrativa no lineal. El dispositivo técnico se manifiesta así en su función básica, primigenia, mediante el juego de luces proyectadas que experimenta con la pantalla, el espacio y el contexto.(...) Un segundo polo actúa con el referente de la tradición cinematográfica de carácter narrativo vinculada a una mirada descriptiva, analítica o reflexiva de “lo real”. Esta construcción audiovisual de lo que se dio en llamar “documental” ha establecido diversas estrategias narrativas y técnicas de manera de configurar en verosímil lo más objetivo posible de nuestro entorno biológico y social. Estas estrategias de transparencia del dispositivo

técnico y de los mecanismos que vehiculan la narración han sido capaces de crear un género de proximidad a lo real a través de distintas modalidades de representación. Estas dos tradiciones –experimental y documental– del ámbito de la imagen en movimiento donde se conjuga experimentación plástica y espacial junto con la narratividad son los referentes históricos fundamentales de la práctica actual del “documental expandido” (Sucari, 2013: 14-15)

Para el autor, el documental expandido sugiere nuevas fórmulas y maneras de representación que engloba en un ámbito post-media, es decir, que trasciende las características propias de una única tradición visual para generar un modelo en el que se aúnan el cine, el vídeo, la fotografía, el texto, el sonido, la informática y la instalación.

Esta singular estrategia expositiva del documental contemporáneo es consecuencia de un proceso de hibridación motivado por las nuevas tecnologías de la imagen, la búsqueda de nuevos canales de difusión y el desarrollo de lenguajes expresivos ligados a la necesidad de pensar un presente complejo.

Para Sucari, estos nuevos caminos abiertos por el documental en su relación con la institución artística se concretan en distintos aspectos. “La inclusión y la hibridación del documental tradicional con prácticas artísticas que juegan con el espacio y diversas “atmósferas” del hecho presencial, en las que se invita al espectador a participar, son capaces de ampliar los modos de representación propios de la proyección monocanal y las fórmulas narrativas lineales más convencionales.” Ello es posible, según el autor, a partir del encuentro entre “prácticas diversas, propias de distintas disciplinas: la arquitectura (el “proyecto” como elaboración a priori; el tratamiento de la luz y la materia en el espacio); la narratividad, la interactividad (informática o cibernética); la hipertextualidad (textos que remiten a textos, obras que remiten a obras); la instalación.” (Sucari, 2013: 258)

El documental expandido, al que Sucari otorga el estatus de cine-ensayo <sup>25</sup>, promueve la participación activa del espectador al encontrarse antes una obra “que le exige y le sumerge en un nuevo rol”, un papel éste ligado al *tempo* de contemplación y observación, que se postula

---

<sup>25</sup> Para Sucari, “(...) las formas de la imagen expandida nos distancian de la ilusión primaria de realismo que es capaz de brindar el medio técnico, para situarnos frente a un dispositivo más cercano al ensayo, al análisis, a la exploración científica, a un proceso de investigación puesto en escena en un espacio expositivo” (Sucari, 2013: 263)

como distinto al cinematográfico, y a su condición de transeúnte por el espacio expositivo. (Sucari, 2013: 261)

Para el autor, la segunda cuestión a resaltar es que la práctica del documental expandido procura “un cambio conceptual en el acercamiento a lo real” que sitúa en “el ámbito de un distanciamiento (a la manera del teatro de Brecht) en la comprensión de mensajes iconográficos y por tanto de la manipulación informativa por parte de los medios de comunicación tradicionales donde prima lo lúdico-emotivo, hacia una comprensión donde se fortalecen los elementos de intercambio entre in-formar (dar forma) y proyectar (dar luz).” (Sucari, 2013: 263)

El documental expandido parece hoy cambiar esta disposición propiamente fílmica de la representación de lo real desentendiéndose de los factores que hacen a la continuidad narrativa y a la estructura dramática en la construcción de un verosímil real. En estos nuevos tratamientos documentales a partir de las fórmulas expandidas se produce un movimiento hacia lo que puede aparecer a priori como polos opuestos: se presenta el material en primera persona, una voz subjetiva del “así lo veo y lo muestro”, que coexiste muchas veces con mecanismos de distanciamiento y objetividad del discurso sin tramas narrativas donde más que el documental se ofrece el documento, la información en crudo o el material audiovisual no procesado (sin edición). (Sucari: 2013: 265)

Sucari también resalta que el documental expandido, producto del “desbordamiento y fusión de técnicas y discursos” contemporáneas, se constituye como un tratamiento audiovisual de la representación de lo real situado fuera de los medios de comunicación preponderantes y, por tanto, “representa una posibilidad comunicativa no convencional y que es capaz de hacer visible formas y modos que la concentración mediática limita y reprime abiertamente al negarle sus presupuestos y sus canales de distribución.”(Sucari, 2013: 266)

La apertura del arte contemporáneo al documental entendido como instalación espacial abre nuevas posibilidades en la investigación de procesos y discursos experimentales documentales, tendencia totalmente opuesta a la televisión que cada día convencionaliza más sus formas, entendiendo estos como géneros con patrones de construcción fuertemente codificados. Una manera de marginalizar contenidos incómodos a través de la excusa de la forma, y de reprimir formas que no se ajustan a sus patrones.

La inclusión de la institución arte en el compromiso de la producción y difusión de obras documentales abre un nuevo polo de creación que permite una apertura hasta ahora negada por

los medios de comunicación de masas e incorpora al ámbito una nueva institución. A la vez, esta inclusión de formas técnicas de representación de lo real en el ámbito de los museos implica una contribución del documental expandido a la fusión de formatos y tecnologías que desbordan a las más tradicionales y academicistas nociones de la institución arte. (Sucari, 2013: 277)

Dentro de las concatenaciones entre el documental actual y el espacio artístico, queremos hacer también referencia, aunque sea breve o tangencial, a otro modo de expansión del documental fuera de los límites tradicionales: el *live cinema*. La investigadora y artista de origen finlandés Mia Makela, en su escrito "La práctica del *live cinema*", nos acerca el concepto:

De acuerdo con la publicación del festival Transmediale para su programa de *live cinema* en 2005, el término "live cinema ha sido usado en el pasado para describir el acompañamiento musical en vivo en películas mudas. Pero eso fue tiempo atrás, en el presente el live cinema viene a designar la creación simultánea de sonido e imagen en tiempo real por artistas sonoros y visuales que trabajan sobre un concepto en colaboración. Los parámetros del cine narrativo tradicional se han expandido hacia una concepción más amplia del espacio que el cinematográfico, cuyo foco ya no es la construcción fotográfica de la realidad tal como es vista por el ojo de la cámara ni las maneras lineales de narración. El término cine debe aquí comprenderse como abarcativo a todas las formas de imágenes en movimiento, comenzando por la animación tradicional a las imágenes de síntesis" (Makela, 2006)

El *live cinema* de nuestros días, inserto tanto en la cultura del *remix* artístico como en el contexto VJ, hunde también sus raíces de la práctica del *expanded cinema*,<sup>26</sup> un modo exploratorio cinematográfico y discursivo abierto a la improvisación, en el que podemos situar desde los Panoramas de Robert Barker en 1793 hasta los eventos audiovisuales y de Vjing en el SXX, pasando por la historia de las formas audiovisuales ligadas a la performance artística.

Actualmente, el término *Live Cinema* se considera como la creación simultánea de audio y imagen en movimiento a tiempo real de la mano de artistas que colaboran en un diálogo equilibrado entre diferentes formas, en la que no priman unas sobre otras, configurando conceptos que van más allá de la creación audiovisual estrictamente comercial o cinematográfica clásica y desarrollando una noción particular sobre la narrativa y la representación en el espacio.

---

<sup>26</sup> Gene Youngblood, en su obra "Expanded Cinema" (1970), populariza este concepto referido a la relación directa del cine con los eventos artísticos multimedia conocidos como *happenings*. El autor habla del cine expandido como la expansión de la conciencia a través de la expansión de la tecnología.

Asimismo, esta creación de imágenes en movimiento en vivo genera una visión de realidad de experiencia que conecta con cada espectador en el espacio de su representación. Cada trabajo de Live Cinema presenta una estructura particular, así como escenografía, requerimientos técnicos y duración propios, pudiendo distinguir en ellos una amplia diversidad de estilos.

En nuestra opinión consideramos que no podemos hablar de live cinema documental propiamente dicho, por cuanto éste es fruto de la hibridación entre todas las formas posibles de la imagen en movimiento. Sin embargo, si que nos encontramos tangencialmente con el uso de imágenes de carácter y discurso documental en un buen número de propuestas. Entre posibles exponentes, por citar tan solo unos ejemplos, nos encontramos con: el trabajo de la citada Mia Makela, que adopta el nombre artístico de Solu, quien en *Kaamos* (2007-2008) presenta el abigarrado entorno natural de los bosques finlandeses en la época de más oscuridad desde un guión íntimo en el que se nos invita a circular por su historia siguiendo a una mujer corriendo por el bosque, en un camino que se funde con la naturaleza; las obras del colectivo británico *The Light Surgeons* que, casi al estilo de *National Geographic*, presentan espectáculos audiovisuales e instalaciones a partir de sus viajes por destinos exóticos con una narratividad en la que combinan documental, animación, videoarte y un espacio escénico expandido y escultural (una de sus últimas obras, *Live Cinema Super Everything* (2012) es una composición de tres movimientos, con nueve escenas, en el que exploran el tema del ritual, el lugar y la identidad a través del paisaje de Malasia); el proyecto itinerante, colaborativo y multimedia *European Souvenirs* (2013), promovido por la European Cultural Foundation y comisariado el colectivo ZEMOS98, que repiensa las fronteras, las imágenes turísticas y de viajes a partir de archivos audiovisuales de Europa; o, por último, la incursión post-cinematográfica del cineasta Peter Greanaway (en su búsqueda del arte total) con la trilogía fílmica *The Tulse Luper Suitcases* (2003-2007) y sus performances VJ, exposiciones y videoinstalaciones añadidas, todo un universo narrativo en el que el autor trata de representar la historia del siglo XX a través de una serie de objetos de carácter alegórico contenidos en las 92 maletas del protagonista<sup>27</sup>.

---

<sup>27</sup> El proyecto *Las maletas de Tulse Luper* se basa en la serie de encarcelamientos del protagonista, una alegoría de la condición humana y una revisión de la historia del siglo XX. La trama de la película está basada en la historia real de Raoul Wallenberg, un empresario sueco que tras salvar a judíos del exterminio nazi en Budapest, desapareció y fue encontrado décadas después del término de la II Guerra Mundial en una cárcel soviética.

### / 3.7. EL DOCUMENTAL ANIMADO

El documental animado aparece como un subgénero envuelto en la contradicción. Las relaciones (im)posibles entre documental y animación han motivado las reflexiones de algunos teóricos del cine, principalmente del mundo anglosajón. Sin duda, la amplia circulación que tuvo el film *Vals con Bashir* (Ari Folman, 2008) luego de recibir varios premios y ser nominada al Oscar ha sido un hecho decisivo para poner en debate esta particular combinación. La paradoja de los documentales animados se fundamenta en la ontología misma de sus materias de expresión: el cine usa la fotografía y como tal se presenta como un signo ícono indicial, en virtud de las relaciones de semejanza y contigüidad física con aquello que representa, mientras que la animación, cualquiera sea su técnica, se articula en base a símbolos icónicos, en tanto representaciones visuales basadas en la similitud y la convención de uso en relación con aquello que representan.

En esta tesitura nos permitimos introducir la necesaria reflexión sobre el realismo, o mejor dicho, la construcción de un relato documental por parte de la animación. Tal como plantea Lawandos (2002), la impresión de realidad por parte de los dibujos animados (a los cuales podemos agregar otras técnicas de animación), se basa principalmente en la construcción de la diégesis, es decir, del mundo ficcional, a partir de la cual se formaliza el realismo de la obra "independientemente de la existencia real del objeto representado" (Lawandos, 2002: 160). Así, "el dibujo animado posee, a pesar de todo, un efecto de realismo que se expresa a nivel mental en relación con la diégesis, y confiere al objeto una existencia mental a falta de la existencia material real" (Lawandos, 2002: 160) Además, las imágenes han intentado representar la realidad desde antes de la aparición del cine. Vale pensar en las láminas de valor científico, los retratos judiciales o las litografías de viajeros para encontrar ejemplos de la historia de las artes visuales.

El uso de la animación en el documental es un correlato casi paralelo a su propia existencia. *The sinking of Lusitania* (Windsor McCay, 1918), considerado el primer documental animado, reconstruye un evento bélico real ocurrido en 1915: el ataque del trasatlántico inglés Lusitania por un submarino alemán en mar irlandés (un suceso en el que mueren importantes exponentes de la clase acomodada estadounidense y que marca la entrada de Estados Unidos en la Primera

Guerra Mundial). El estilo que presenta la animación de McCay en esta obra puede vincularse con el discurso de los noticiarios, quizás con el objetivo de acentuar su intención de veracidad. Como señala al punto Jose M. Catalá, “en esos momentos el documental era definido por su grado de analogía con la realidad, mientras que ahora valoramos su capacidad hermenéutica para profundizar en un realidad cuya esencia no culmina necesariamente en lo visible.” (Català, 2010: 35)

Es rastreable en la historia del documental que la animación también ha colaborado con éste para construir referentes visuales a hechos y personajes de las series histórica, social y política, incluso del pasado reciente, brindando una dimensión simbólica que el registro de base fotográfica no podría aportar. Algunos documentales representan, mediante diversas técnicas de animación, sucesos y personajes extrafílmicos relevantes, combinando la voluntad de darlos a conocer desde un punto de vista particular que no descarta cierta tendencia moralizante e incluso emancipadora. Cincunstrita la animación al documental contemporáneo, Català subraya:

La cultura de la copia a la que pertenece el documental clásico, forma parte del universo analógico, mientras que la de la hermenéutica, en la que se inscribe el documental contemporáneo, corresponde a un cosmos digital. Es por eso que podemos hablar de espíritu documentalista al referirnos a filmes de animación como el citado *Vals con Bashir*, en el que se narran las experiencias de un soldado israelí que participó en la matanza de refugiados palestinos e Sabra y Chatila. (Català, 2010: 35)

El autor prosigue su tesis aseverando que el uso de la animación no es del todo nueva como apuntábamos<sup>28</sup> y enlaza “esta forma documentalista insólita (...) con una vía documental abierta recientemente en el mundo del cómic”, producto, a su vez, del profundo giro subjetivo de las novelas gráficas de los últimos años en su escoramiento hacia los relatos biográficos.

Diarios en cómic como el de Fabrice Neaud, relatos de viaje como *Pyongyang*, de Guy Delisle, o relatos autobiográficos como *Por nuestra cuenta*, *Memorias de Miriam Katin* y la intensa *Fun Home. A Family Tragicomic*, de Alison Brechdel, nos muestran la existencia de un ámbito común en el confluyen el documental, el comic y el cine de animación para plantearse nuevas formas de realidad a través de renovadas posibilidades retóricas, entre las que destaca el uso de

---

<sup>28</sup> El autor cita como ejemplos de la relación entre animación y documental a *Going Equipped* (Peter Lord, 1987), el cortometraje *Ryan* (Chris Landreth, 2004) con el retrato del animador candiense Ryan Larkin o *Chicago 10* (Brett Morgan, 2007), “que explora las manifestaciones contra la guerra ocurridas en Chicago durante la convención demócrata de 1968.” (Català, 2010: 35)

la metáfora visual. Se trata de una vía que profundiza su voluntad documentalista mediante una reconfiguración de los elementos audiovisuales capaz de hacer aflorar los matices no directamente visibles de la realidad, El documental pierde de esta manera su proverbial transparencia y promueve la observación atenta de su textualidad, en cuyos entramados se encuentra gran parte del significado que acarrea. No cabe duda que ésta indagación de la forma tiene una componente estética que no conlleva menos placer. (Català, 2010: 35)

Esta indagación de la forma a la que se refiere Català se enriquece aún más con el uso de híbrido de herramientas y técnicas propias de la animación, que van desde la rotoscopia al collage animado, pasando por la pixelización y el *stop motion*, con el archivo o el rodaje de la imagen real. Lo vemos en obras como *Crulic, camino del más allá* (Anca Damian, 2011), un documental animado polaco-rumano, que recoge la historia real de Claudiu Crulic, un joven comerciante rumano arrestado con cargos falsos en Polonia y dejado morir a su suerte luego de una huelga de hambre que inició siendo prisionero, en protesta contra la arbitrariedad y la desidia con la que era tratado por las autoridades. La narración en primera persona, tanto auditiva como visual, por parte de Crulic muerto desde las primeras escenas, establece una vinculación emotiva entre el espectador y el uso de diversas técnicas de animación (desde dibujos a mano, animación a partir de fotografías familiares, documentos escaneados, stop motion y animación digital 3D) plasma lo absurdo de toda la situación.

Lo vemos también en *Truth Has Fallen* (Sheila Sofian, 2013), una obra que combina animación artesana con imagen real en clave de pesadilla y se alza como una denuncia estremecedora de las deficiencias del sistema judicial estadounidense a partir del retrato de la labor de James McCloskey, fundador de una organización que tiene como principal objetivo ayudar a poner en libertad presos que están cumpliendo condenas por crímenes que no han cometido.

Quizás uno de los trabajos más sugerentes y libres del documental animado de los últimos tiempos sea *Is the man who is tall happy?: An Animated Conversation with Noam Chomsky* (Michel Gondry, 2013) en el que se dan cita los antagónicos universos, a priori, de dos personajes famosos de la cultura actual, el intelectual activista Noam Chomsky y el imaginativo cineasta y realizador multidisciplinar Michel Gondry. El documental es realizado a partir de una larga entrevista, producto de dos encuentros en Boston entre ambos personajes, trasladando las respuestas y pensamientos de Chomsky a un cosmos animado artesanalmente.

En conclusión, y siguiendo la estela de producciones recientes, podemos resaltar que la animación brinda amplias posibles para colaborar productivamente con el documental como discurso de lo real.

### **/ 3.8. ROCKUMENTARY**

En los últimos años el *rockumentary* ha cobrado un auge inusitado, situándose como un subgénero propio que va más allá de su funcionalidad comercial en la industria musical y que se muestra capaz de absorber presupuestos estéticos de otras formas documentales contemporáneas, cuando no se funde literalmente con ellas, como es caso claro de su fusión con el *mockumentary*.

Miguel Aguilera señala que “la industria musical tomó de la música clásica una fórmula que ya había funcionado bien para asegurar el éxito de las obras: el mito del gran músico –apoyado en los de la autenticidad, y la expresión personal–” (Aguilera, 2008:44). Como consecuencia, la industria de la música popular centró sus actividades en “uno de los recursos tradicionales”: las estrellas y sus fans.

Sobre el concepto de “autenticidad” y su papel en el seno del rockumentary también se expresa el profesor Eduardo Viñuela en su texto “El rockumental o la documentación discursiva de las músicas populares urbana” (2014) en el que defiende que este subgénero ayudó, en el contexto en que surge (la década de los 70 del pasado siglo), a afianzar la autenticidad del rock. En esta línea, el autor se pronuncia de esta manera:

El rockumental contribuyó desde sus inicios y de manera significativa a articular la identidad discursiva del rock como género musical. Muchas de las connotaciones que en la actualidad están asentadas en torno a esta música se forjaron en el contexto de la contracultura y se han normalizado como tópicos inherentes del estilo. De esta manera, el rockumental funcionó como un elemento más de este género musical, junto a fotografías, portadas de discos, bricolaje estético o revistas como *Rolling Stone*, fundada en San Francisco en 1967 y convertida en el altavoz de la contracultura musical del momento. (Viñuela, 2014:18)

Abundando en ello, estamos de acuerdo con el autor cuando dice que el rockumental “no sólo construye el personaje público de los músicos sino que también construye los significados de la música, marcando pautas sobre cómo un oyente debe experimentar/consumir un determinado estilo” (Viñuela, 2014:20) y que ello lo hace a través de tres elementos fundamentalmente:

Conciertos, personajes y espacios han sido aspectos fundamentales en los rockumentales para autentificar el rock como género musical. Pero, como señala Shuker, “los diferentes tipos de rockumentales en las músicas populares urbanas han tenido una serie de funciones económicas e ideológicas [...] validan y confirman determinados estilos musicales y periodos de la historia de la música popular como merecedores de una atención más seria”. En otras palabras, este proceso de autentificación ha sido selectivo, y ha dado una mayor notoriedad a determinadas escenas (EEUU, Reino Unido), periodos y estilos (contracultura, punk), idiomas (inglés), razas (blanca) y género (artistas masculinos), siguiendo los patrones que establecen el canon del rock. Así, podemos afirmar que el rockumental ha contribuido a perpetuar el canon imperante. (Viñuela, 2014:18)

Muchos de estos documentales están firmados por cineastas de prestigio y/o clásicos del mundo anglosajón o europeo, que han sabido mantener, sin embargo, una línea de trabajo personal y particular durante toda su carrera. Ello les ha permitido realizar proyectos novedosos en cualquier momento. El trabajo con músicos de éxito no desagrada a ningún cineasta, pues garantiza, en primer lugar, un buen archivo y acceso directo a materiales sin problemas de derechos de autor. Por otro lado, el personaje y su alcance mediático están comprobados de antemano. La distribución de su trabajo está avalada por las compañías, en tiempos donde la industria musical debe buscar nuevas pantallas y fórmulas comerciales.

Si echamos la vista atrás hacia las producciones documentales que desde los años 70 del pasado siglo revisitan personalidades destacadas del mundo de la música, comprobamos la existencia de tres aspectos interrelacionados entre sí: la *biografía* (como ruta discursiva), la *imagen* (traducida al retrato del artista que nos permite adentrarnos en la personalidad del mismo al tiempo que nos sirve para activar y potenciar el mecanismo de identificación del espectador con la narración, abundando en la relación empática entre el artista y su público) y la *obra retratada* (la exploración del proceso creativo del artista). A estos elementos claves habría que unir también el *espacio* (o los espacios, fundamentalmente urbanos) cargado de connotaciones y ligados a determinados artistas siempre jugando a favor de la “autenticidad”. Como señala Eric Hertz, en muchos casos

los rockumentaries “vinculan la autenticidad de la música con el destino de las propias ciudades (...) haciendo de la ciudad la fundadora o la creadora original del sonido, convirtiendo la música que finalmente se hace en la simple expresión de la propia ciudad” (Hertz, 2013: 133-4). Consideramos que este juego de cajas chinas del *rockumentary*, en el que la biografía permite contextualizar política e históricamente la existencia del autor en cuestión, la imagen posibilita articular psicológica y socialmente a su caracterización, el proceso creativo proporciona la base para situar artística y culturalmente su producción y el espacio urbano proyecta la autenticidad del artista, se ha venido se ha venido remodelando en los últimos tiempos de manera significativa gracias al aporte de otras modalidades del documental contemporáneo y al canje de las visualidades y retóricas empleadas.

Constanza Abeillé, en su texto “Modos de representar la realidad: Aproximaciones teóricas al Rockumental”, sostiene la tesis de que “el tratamiento narrativo de imagen, música y texto en los documentales de rock, más allá de interesarse por el registro de la realidad histórica (en tiempo presente o pretérito), está inmerso en un sistema de narrativas sociales y culturales que circunscriben al objeto documentado y está a la vez condicionado por la perspectiva del realizador y su modo de organizar el continuum audiovisual” (Abeillé, 2012:64). En el citado texto concreta la línea histórica del *rockumentary* estableciendo dos etapas claramente diferenciadas, la primera entroncada con la representación observacional y la segunda inserta en la modalidad interactiva de Bill Nichols:

Históricamente podemos señalar dos etapas del documental de rock desde sus orígenes a mediados de los años sesenta. Una primera etapa responde al modo de representación observacional y se sostiene en la reconstrucción empírica del estatus heroico de las figuras de rock a partir del seguimiento de sus prácticas habituales en el contexto de las giras y conciertos. Ejemplos de este periodo son los rockumentales de D.A. Pennebaker sobre Bob Dylan –*Don't look back* (1968)– y sobre David Bowie –*Ziggy Stardust and the Spiders From Mars* (1973)– y el de los hermanos Maysles sobre los Rolling Stones –*Gimme Shelter* (1970)–. Siguiendo el orden cronológico, podemos distinguir una segunda etapa de los rockumentales –desarrollado especialmente a partir de los años setenta– que está relacionada con el punk y la consigna DIY (Do it yourself) y más adelante en el tiempo (en los años ochenta) vinculada con la imagen y el montaje posmoderno del videoclip, al que podríamos denominar siguiendo a Nichols rockumental interactivo. En este caso el foco está puesto sobre la entrevista a los artistas y actores de la industria que permiten reconstruir la historia a partir del discurso directo. En contadas ocasiones se suma la voice-over (comentario fuera de cámara) de un narrador que

estructura el relato. A diferencia del rockumental observacional, en el interactivo la música no mantiene una relación lineal con la imagen sino que es utilizada como elemento empático, ilustrativo y conectivo para complementar la argumentación narrativa. Dos ejemplos de documental interactivo son *End of the Century: The Story of The Ramones* (Jim Fields y Michael Gramaglia, 2003) y *The Clash: Westway to the World* (Don Letts, 2000). (Abeillé, 2012:56-57)

A la vista de los *rockumentaries* producidos aproximadamente desde la década del 2000, pensamos que habría que considerar una tercera ola del subgénero dominada por la hibridación de éste mismo con otras formas documentales específicas. En esta década, *Joe Strummer: Vida y muerte* (Julien Temple, 1999), *The filth and the fury* (Julien Temple, 2000) *Some kind monster* (Joe Berlinger, Bruce Sinofsky, 2004) *Dig!* (Ondi Timoner, 2004), *No Direction Home* (Martín Scorsese, 2005) y *Joy Division: The Documentary* (Jon Savage, 2007) que orbitan alrededor de The Clash, The Sex Pistols, Metallica, The Brian Johnstown Massacre-The Dandy Warhols, Bob Dylan y Joy Division, respectivamente, abren el camino a todo un filón de propuestas, que comienzan a resituar, de alguna forma, la historia de la música popular y sus géneros, así como la trascendencia e influencia de algunos de sus personajes más destacados desde las más variadas ópticas y perspectivas novedosas. En este mismo sentido se pronuncia Quin Casas en su texto "El rockumental, una actitud." (2010) conectando la vigencia y evolución de la fusión documental y rock con la profunda cohabitación e interrelación en su dimensión creativa con la propia del cine independiente:

(...) una vez asumida esa conexión, instaurada como pauta, el cine que documenta al rock ha crecido exponencialmente en el último decenio en consonancia con la apertura de miras que ha experimentado el cine documental en líneas generales; es además, dada la 'popularidad' del rock, la variante del documental que ha llegado de manera más normalizada, sea en distribución cinematográfica o puntual edición en DVD. No es casualidad, por supuesto, que en la época de replanteamiento radical sobre los márgenes del documento y la ficción, en los años en que se instaura el código de la no ficción y se barrenan los límites ortodoxos de ambas tendencias, hayan proliferado los rockumentales que no se contentan con hacer lo esperado, documentar la vida un grupo, la grabación de un disco, la reutilización de un concierto o los avatares de una gira – que también los hay, por supuesto, imbuidos de un clasicismo que no les pertenece-, sino que van mucho más allá de su enunciado reinventando estos mismos códigos para establecer los límites estrictos de la modalidad a la que pertenecen. (Casas, 2010:252-253).

En esta línea cabe reseñar toda una pléyade de producciones singulares que van desde el ya clásico *The Devil and Daniel Johnston* (Jeff Feuerzeg, 2005) donde el autor retrata con inusitada clarividencia la personalidad del artista y enfermo mental Daniel Johnston como el perfecto ejemplo de músico de culto, maldito y minoritario, hasta los mágicos escarceos de Martin Scorsese, Clint Eastwood y Win Wenders en la serie *The Blues* encarando de manera personal y bien distinta el hecho documental (*The Soul of a Man*, Win Wender, 2003 / *Piano Blues*, Clint Eastwood, 2003 / *Feel Like Goping Home*, Martin Scorsese, 2003), pasando por todo un *playlist* de enorme riqueza y diversidad: *Building a Broken Mousetrap* (Jem Cohen, 2006) que mezcla la actuación de la banda holandesa The Ex en un club de Nueva York con el escenario de la agitación social de las revueltas contra la guerra de Irak y la política de Bush; *Berlin* (Julian Schnabel, 2007), el retrato que el pintor y cineasta hace de Lou Reed intercalando escenificaciones y efectos visuales propios para reforzar la historia vertida en el mítico álbum del cantante de 1973; *Noise* (Olivier Assayas, 2005), el documental de corte experimental que deriva del encargo de la programación de la edición del festival Art Rock de St. Brieuc que sus responsables le hacen al propio documentalista; *End of the Century* (Jim Fields, M. Garamanga, 2003), un recorrido por la huella de Los Ramones en EEUU al tiempo que el retrato de la nueva ola neoyorquina; *Stones in Exile* (Stephen Kijak, 2010) que registra la gestación del disco *Exile on Main Street* (1972); *Color me obsessed: A film about The Replacements* (Gorman Bechard, 2011) que prescinde incluso de imágenes del grupo y su música para centrarse, en clave de comedia, en el relato de los fans, amigos y contemporáneos, del grupo; *Pulp: The Beat is the Law* (Eve Wood, 2011) que traspassa el retrato de la banda inglesa para abordar los entresijos de la escena musical de Sheffield y del auge del britpop más allá de Blur y Oasis; *The Swell Season* (Nick August-Perna, Chris Dapkins, Carlo Mirabella-Davis, 2011) que retrata la gira de cuatro años de Glen Hansard y Marketá Irglóva y su relación después de haber recibido el Oscar a la Mejor Canción Original por *Falling Slowly* para *Once* (2006); *Rush: Beyond the Lighted Stage* (Sam Dunn, Scot McFayden, 2010) que revisa a la banda canadiense estructurándose en capítulos y movimientos, como una suerte de suite de rock progresivo; la ganadora del Oscar *Searching for Sugar Man* (Malik Bendjelloul, 2012), que recupera la figura de Sixto Diaz Rodriguez y juguetea deliberadamente con las claves de un falso documental sin serlo; el reciente *Cobain: Montage of heck* (Brett Morge, 2015), el íntimo retrato de Kurt Cobain, líder visionario de Nirvana; *Daft Punk Unchained* (Hervé Martin-Delpierre, 2015) que repasa la trayectoria del dúo más consagrado del

*french house; Amy* (Asif Kapadia, 2015), el escrupuloso trabajo de documentación del autor, como ya hiciera en *Senna* (2010), sobre el ídolo caído Amy Winehouse; *The Reflektor Tapes* (Kahlil Joseph, 2015), una inmersión caleidoscópica y sónica en la creación del álbum N°1 internacional de Arcade Fire: *Reflektor*, entre otras muchas relevantes que dejamos sin citar.

Otra vía de interés es la confluencia que se da entre el *mockumentary* y el *rockumentary*. De manera más descarada que en la mencionada *Searching for Sugar Man*, en *Anvil: The Story of Anvil* (Sacha Gervasi, 2008) el autor realiza una pieza con factura de falso documental sobre la banda formada por el dúo de Steve 'Lips' Kudlow y Robb Reiner, amigos desde la infancia que se convierten en reyes de la música heavy metal canadiense, caen rápidamente en el olvido y abrazan una "segunda oportunidad". Se trata ésta de una producción que parece, en palabras del crítico Jordi Costa, "la respuesta verité a *This is Spinal Tap* (1984) de Rob Reiner" donde el trasvase que se produce es real, un *rockumentary* que es en realidad un *mockumentary*, no solo en lo formal, sino también en lo narrativo. Este es el caso también, siguiendo el hilo temporal, de producciones como: *Waiting for Guffman* (Christopher Guest, 1996), donde su protagonista no deja pasar la oportunidad de intentar poner en pie, como director escénico, un musical realizado para conmemorar el aniversario de la creación de Blaine, un pequeño pueblo de Missouri, después de haber trabajado en Broadway sin demasiado éxito; *Jackie's Back!* (Robert Townsend, 1999) que documenta la vida de Jackie Washington, una famosa diva del soul de los años 70, sus éxitos, amores y fracasos; *A Mighty Wind* (Christopher Gues, 2003), que da cuenta de los pormenores de la preparación de un recital en homenaje a un visionario productor de la música folk recientemente fallecido llamado Irving Steinbloom, organizado por uno de sus hijos, que se emitirá en desde el Town Hall de Nueva York para el canal público de televisión; *Never Been Thawed* (Sean Anders, 2004), que con su hilarante y estrafalaria ironía bucea en la historia de la primera "Convención de Entusiastas de los Congelados" puesta en marcha por su protagonista y la conversión de una banda punk al rock cristiano; *Brothers of the Head* (Keith Fulton, Louis Pepe, 2005), que ilustra el camino seguido por una pareja de gemelos fichados por una discográfica para convertirse en la clásica 'boy band' que luego cambian de registro y se dedican al *punk*; *I'm Still Here* (Casey Affleck, 2009), donde el actor Joaquin Phoenix renuncia a su brillante carrera en la interpretación para dedicarse al hip-hop.

Sobre esta relación entre *rockumentary* y *mockumentary* y sus efectos en el momento actual, Eduardo Viñuela señala una línea que suscribimos:

(...) el mockumental rock no ha anulado la capacidad del rockumental para autentificar estilos, escenas y artistas, simplemente ha transformado sus estrategias narrativas para adecuarlas al concepto actual de autenticidad en la música. Los rockumentales ya no muestran al artista como una superestrella encumbrada, sino como personas más cercanas, más humanas, más “auténticas”, apareciendo en espacios cotidianos (su casa, su barrio) y desarrollando actividades rutinarias (desayunar, cocinar). (Viñuela, 2014:22)

Habría que apuntar, igualmente, que la relación entre documental y música ha escorado mucho más allá del rock y de sus desvíos naturales hacia el rap, el hip hop, etc. o hacia la explosión de la música electrónica para buscar y situar las especificidades de otras músicas del mundo, así como el retrato de sus principales exponentes artísticos, desde el jazz a la samba, pasando por el flamenco, el fado, el tango, etc.

Para cerrar este apartado nos gustaría ejemplificar los cambios operados en el *rockumentary* en una obra que a nuestro entender engloba de forma significativa y poética algunos de ellos: *20,000 Days On Earth* (Ian Forsyth y Jane Pollard, 2014). Se trata de un documental que tiene como protagonista a Nick Cave, estrella del rock, icono cultural y escritor australiano radicado en Brighton, localidad costera del sur de Inglaterra Inglaterra, cabeza de formaciones como The Bad Seeds o The Grinderman, y muy vinculado asimismo al mundo audiovisual con una amplia trayectoria como compositor de bandas sonoras para cine y televisión (junto a su compañero Warren Ellis), guionista (*The Proposition* y *Lawless*, John Hillcoat, 2005 y 2012 respectivamente,) y ocasional actor.

El guion del documental es del propio protagonista, conformando el fresco impresionista (o autorretrato) de un artista apasionado, efervescente e impredecible a través de una inmersión del todo fragmentaria en los recovecos de su personalidad (en el arco temporal ficticio de un día) y de su proceso artístico-creativo (enmarcado en los temas del disco *Push the Sky Away*, 2013), que hace uso del humor, de una intrigante manipulación de los límites entre realidad y ficción, entre archivo y presente, de una banda sonora con verdadera autonomía narrativa y de una puesta en escena y planificación de dirección orquestadas desde presupuestos estéticos de

ficción, que cercenan cualquier concesión a la imagen documental propia del cine-diario y/o autobiográfico y que consiguen impregnar una extremada intensidad emocional al relato y abundan en la fuerza volcánica de sus imágenes.



## CAPITULO III > NARRATIVA TRANSMEDIA

Estamos frente a una crisis de una forma de producción que se ha quedado obsoleta y anacrónica por los nuevos descubrimientos técnicos [...], ya que nos encontramos en medio de un proceso de transformación de las formas de gran alcance en el que muchos de los argumentos con los que solíamos trabajar podrían perder su poder, un momento dialéctico en el que la literatura gana en amplitud lo que pierde en profundidad, cuando la diferencia entre autor y público, mantenida artificialmente por la prensa, comienza a desaparecer, una época en la que el periódico está en un escenario de confusión, en la que, para bien o para mal, consumidores y lectores muestran signos de la impaciencia de quien se siente excluido, de quien piensa que tiene derecho a expresar sus intereses por sí mismo. Un escenario en el que la asimilación indiscriminada de los hechos va de la mano de una parecida asimilación indiscriminada de los lectores, que se ven a sí mismos instantáneamente elevados al nivel de coautores, en el que cabe preguntarse si se trata de una revolución o simplemente se alimenta un aparato de producción sin transformarlo, si el desafío es llevar consumidores a la producción [...] obteniendo coautores a partir de lectores o espectadores.

Walter Benjamin. *El autor como productor (Der author als produzent)*. 1934

## | 1\_ HACIA UNA CARTOGRAFÍA TERMINOLÓGICA

*Entertainment Weekly* proclamó 1999 (el año que conquistaron el mercado *Matrix*, *El club de la lucha*, *The Blair Witch Project*, *Cómo ser John Malkovich*, *Corre, Laia. Corre*, *Viviendo sin límites*, *American Beauty* y *El sexto sentido*) «el año que cambió las películas». Los espectadores educados en medios no lineales como los videojuegos esperaban una clase diferente de experiencia de entretenimiento (Jenkins, 2008: 124).

Esta apreciación del prestigioso investigador sobre los nuevos medios y gurú de la cultura participativa Henry Jenkins en su libro *Convergence Culture* (2008) nos sitúa en un punto de no retorno dentro de la acelerada evolución que ha sufrido el paradigma de la convergencia cultural; y explica, no sólo la emergencia de nuevos tipos de públicos, y productores; sino también, un nuevo tipo de narración cuyas posibilidades se ven amplificadas por el uso de las nuevas tecnologías digitales. Esta nueva narrativa, fundamentada en el concepto de transmedialidad, se configura en primera instancia como una forma expandida de contar historias de manera reticular a través de distintos media y lenguajes, operando toda una revolución en las esferas de la producción, realización, distribución y recepción de las mismas. Es opinión de muchos, actualmente, que cualquier nuevo proyecto cultural o producción dirigida al entretenimiento (obra mediática) debe tener en cuenta esta nueva realidad e incorporarla tanto en su proceso de desarrollo como, y esto es más nuclear, en la propia genética de la obra.

Ya en los albores de la década del 2000 los trabajos de desarrollo concernientes a la *World Wide Web* produjeron evidentes cambios que se destacaron por la interactividad y la participación de los usuarios; es decir, empezaba a despuntar lo que hoy conocemos como Web 2.0, que, a su vez, está reconfigurando la emergencia de la Web 3.0, asociada a la llamada web semántica.<sup>29</sup>

---

<sup>29</sup> Juan Antonio Pastor, en su libro *Tecnologías de la web semántica* (2011) arroja luz sobre este concepto: "(...) podría afirmarse que la web semántica se enfoca hacia la creación de un espacio compartido para el intercambio de datos altamente estructurados. Se trata de información cuya semántica se representa de forma que sea relativamente «inteligible» para las aplicaciones. Uno de los aspectos más interesantes de la web semántica, en el que coinciden la mayoría de los autores, es que, entre otros usos posibles, facilita nuevas posibilidades de comunicación entre hombres y sistemas informáticos a través de servicios que reúnen múltiples fuentes de datos que son tratados para su procesamiento o ejecución de búsquedas de información.

La complejidad del nuevo escenario digital, que va impregnado de manera cada vez mas fehaciente todos y cada uno de nuestros espacios sociales, económicos, culturales, políticos, educativos, etc. Su poderosa maquinaria ya ha calado por completo en el ámbito de las industrias culturales y del entretenimiento e incluso en la experiencia artística. Esta realidad tiene cada vez un mayor peso y presencia en el abordaje de algunos de los conceptos del mundo de los media, convirtiéndoles en los protagonistas de un proceso de constante actualización y debate, susceptible de pasar de la novedad a la obsolescencia con una rapidez extrema.

Un hipotético camaleón (productor-consumidor de contenidos) que paseara por el intrincado territorio de los media, se vería sometido a un proceso cada vez más acelerado en el cambio en la sensibilidad y en el color de su piel. Pero de lo que ninguno de los dos serían conscientes es de que ambos están siendo partícipes y protagonistas de un permanente proceso de transformación y mutación al que están siendo sometidos. La esencia digital de la cultura trasciende las naturalezas individuales y de los sistemas en los engendran y envuelven. La comprensión de esta situación, está directamente ligada al reconocimiento de una dinámica de hibridación entre sistemas, contenidos y usuarios; y que afecta de manera directa las tecnologías que les sustentan. La aceptación de ésta y la sutil idea de mutación que la envuelve, es esencial para la comprensión y participación activa en el actual territorio de los media. No basta con ser consciente, hay que participar, dejarse ser transformado. Es sólo, desde la aceptación de esta acelerada transformación en el juego de roles y responsabilidades; desde la inmersión y actuación en este cambio de paradigma, desde donde es posible la comprensión de la trascendencia de lo que está sucediendo.

Una gran parte de los investigadores implicados en el estudio de los *media*, afirman con acierto, refiriéndose a las permanentes mutaciones que constantemente se están produciendo en los ecosistemas mediáticos y reconfiguraciones de sus ecologías, que no habíamos terminado de comprender el concepto y las implicaciones culturales del hipertexto (Landow, 1995, en su versión original) cuando ya se empezaba a hablar de multimedia e hipermedia (Moreno, 2002) y, ahora, de la transmedialidad.

---

De este modo no es necesario duplicar información: las fuentes de datos se relacionan entre sí sin que importe su ubicación en la web. (Pastor, 2011:20-21)

En este sentido, nos gustaría anticipar, que compartimos la premisa de Roig expuesta en su obra *Cine en conexión: producción industrial y social en la era "cross-media"* (2009) cuando dice:

(...) la clave se encuentra en atender a los cambios que tienen lugar en las prácticas culturales: si se puede intentar defender que nos encontramos dentro de un nuevo contexto es gracias a la emergencia y consolidación de una serie de prácticas culturales que alteran asunciones establecidas sobre los roles tradicionales asignados a la producción y al consumo de los media. Dicho de otra manera, sobre quién produce y quién consume, sobre qué quiere decir en la actualidad producir y qué quiere decir en la actualidad consumir: sobre usos, sobre el acceso, apropiación y transformación de productos culturales por parte de los públicos y finalmente sobre fórmulas de hibridación que afectan tanto a los objetos producidos como a los propios roles (productor, espectador, usuario, consumidor, jugador, profesional, amateur, etc.). (Roig, 2009:12)

En este sentido, y volviendo sobre la cosmogonía semántica, o intrincada selva terminológica según se mire, en la que se encuentra inmersa narración o narraciones transmedia <sup>30</sup> han proliferado, desde hace una década, toda una serie de sofisticados artículos y profundos estudios sobre la misma. Merecen especial atención los pioneros textos de Henry Jenkins (Jenkins, 2003) quien en un proceso de permanente análisis y revisión de sus trabajos, ha ido matizando y redefiniendo sus tesis iniciales sin olvidar integrar aportaciones diversas (entre ellas, Dena, 2004; Long, 2007; Johnson, 2009; Mittell, 2009).

De igual manera y como manifiesta otro especialista en el objeto de estudio, Carlos A. Scolari, autor, entre otros ensayos, de *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*:

(...) el concepto de NT no está solo: conceptos como cross-media, plataformas múltiples (*multiple platforms*), medios híbridos (*hybrid media*), mercancía intertextual (*intertextual commodity*), mundos transmediales (*transmedial worlds*), interacciones transmediales (*transmedial interactions*), multimodalidad (*multimodality*) o intermedios (*intermedia*) forman parte de la misma galaxia semántica. (Scolari, 2013:25)

No deja de llamar la atención cómo estos conceptos han abandonado sin ningún tipo de complejo el ámbito de los estudios científicos, para afincarse cómodamente dentro de la industria de la

---

<sup>30</sup> Hay autores que hablan de "narrativas transmedia" (en plural) en lugar de "narrativa transmedia" y que suelen abreviar con las siglas NT (Scolari, 2009 y 2013; Gifreu, 2013).

cultura y del entretenimiento. Una clara evidencia de ese estado de acentuada hipersensibilidad en la que se encuentran sumidos actualmente todos los agentes implicados en el la producción, elaboración y desarrollo de contenidos para los media (Giovagnoli, 2011, Bernardo, 2011, Phillips, 2012). Una realidad que alcanzó estatus de plena vigencia y actualidad en el momento en que la *Producers Guild of America* añadió la categoría “*transmedia producer*” a la lista de créditos de los filmes de Hollywood.

Se hace pertinente pues, establecer en este apartado, una suerte de cartografía terminológica, que nos sirva de guía, y nos ayude a arrojar luz sobre todos aquellos términos imbricados en el discurso de la narración transmedia dentro del contexto de la globalización comunicativa.

Antes de pasar a elaborar esta cartografía tenemos que señalar algo que sucintamente se encuentra ligado a su proceso de desarrollo y construcción. De todos es conocido uno de los principios de la PNL (Programación Neurolingüística): “el mapa no es el territorio”. Somos conscientes que a la hora de elaborar esta cartografía estamos pasando por alto muchos elementos de esa paisaje, pero también las infinitas relaciones que diaria y permanentemente se están estableciendo entre los distintos media y elementos que los conforman; así como distintos espacios intersticiales generados entre ellos y que está ahí palpitando, generando nuevos entornos y espacios, nuevos microclimas, vegetaciones y faunas.

Espacios de interrelación, hibridación y mutación en lo que podríamos denominar como una “fusión de auras” en permanente estado de generación y retroalimentación que conforman ese paisaje conceptual, tecnológico y psicológico de los media.

A la hora de ir definiendo esta cartografía conceptual de los media partiremos de la idea de temporalidad ligada a ella. *Espacio* y *tiempo* son dos magnitudes intrínsecamente unidas. Es más que necesario que seamos conscientes de la existencia de cartografías anteriores que conforman territorios y paisajes con una entidad propia muy marcada, pero que también son definidas tanto por los lugares antiguos como los nuevos. Los lugares nuevos y los viejos han de ser revisados cara a establecer los posibles límites territoriales y las relaciones que se han establecido entre ellos a lo largo del tiempo.

## / 1.1.

**SOBRE NUEVOS MEDIA, *MEDIA ECOSYSTEM* Y LOS PROCESOS DE LA CULTURA DE LA CONVERGENCIA**

## 1.1.1.

**La contraposición entre viejos y nuevos “media”**

La manida y recurrente contraposición entre viejos media (radio, cine, televisión, ... entendidos en su sentido más tradicional) y nuevos media (Internet, las plataformas interactivas y colaborativas, los dispositivos móviles o los videojuegos) es bastante reduccionista en cierto sentido, por cuanto que, en esta diferenciación, no se considera la hibridación entre los viejos y nuevos media y obvia una perspectiva transhistórica en la manera de abordar su estudio.

Es cierto que lo largo de la historia han nacido, convivido y desaparecido multitud de media; sin embargo, como en todos los procesos de selección y adaptación siempre existen instantes y momentos de coexistencia, complementariedad y convergencia. Como diría el investigador y teórico norteamericano Henry Jenkins, “La palabra impresa no mató a la palabra hablada. El cine no mató al teatro. La televisión no mató a la radio. Cada viejo medio se vio forzado a coexistir con los medios emergentes” (Jenkins 2008:25).

Es pues necesario, que antes de introducirnos dentro de este ambiente tecno-cultural definamos con precisión los términos y entornos matrices que lo generan y definen. ¿Qué entendemos por media? ¿Cuáles han sido las aproximaciones teóricas de estudio sobre los llamados nuevos media?

Una vez más, es Roig, quien denuncia la existencia de una notable confusión en la definición de media – un término que finalmente conceptualiza como “configurado por la interrelación entre una dimensión tecnológica y una dimensión: los media son, en otras palabras, al mismo tiempo tecnologías y formas culturales.” (Roig, 2009:37) – y la contradicción que supone hablar de nuevos media “ ya que hace referencia tanto a unos media ‘nuevos’ (en contraposición a unos ‘viejos’) como a un contexto de interacción entre lo ‘nuevo’ y lo ‘viejo’.” (Roig, 2009:21)

Para este autor, además, las sinergias que se permanentemente se generan entre los distintos media, no son algo novedoso, basta como señala, atender a la historia compartida del cine y la televisión en la segunda mitad del siglo XX; al tiempo que resalta la intensificación de los procesos de interacción entre diferentes media, a causa de la adopción de determinadas tecnologías de la información y de la comunicación consideradas como “nuevas” en el imaginario popular. (Roig, 2009:11)

Roig también encuentra disfunciones en la concepción de los nuevos media orientada a la distinción entre media emergentes (de tradición digital) y media tradicionales (de tradición analógica) tales como:

- El hecho de efectuar una distinción reduccionista en términos tecnológicos, conectándola con la noción de “digitalización”, desde el momento en que las tecnologías digitales afectan a todo el conjunto de los media (viejos y nuevos)
- Es resultante de “la lógica de evolución y sustitución que no se corresponde con la realidad, ni tiene en cuenta los usos sociales de la tecnología.”
- “Es fruto de la falsa oposición promovida desde intereses comerciales e institucionales: una innovación se suele presentar, cara a potenciar su atractivo, como distanciada y como superación de sus precedentes, mientras que un media consolidado exhibe una legitimación que se resiste a otorgar a los recién llegados.”
- “No explica de forma adecuada qué sucede cuando un ‘viejo’ media se consume a través de uno nuevo.”
- “Tiende a contemplar los ‘nuevos media ’ como una entidad, homogénea y de comportamiento uniforme, sin tener en cuenta la diversidad de sus prácticas económicas y culturales.”

- “No tiene en cuenta el contexto histórico: cada momento tiene sus ‘media nuevos’, surgidos en interrelación con los ya existentes y sujetos a una compleja interacción de factores económicos, tecnológicos, sociales y culturales”. (Roig, 2009:27-28)

En resumen, y en lo que estamos de acuerdo con Roig, es que “Hablar de ‘media’ y especialmente de ‘nuevos media’, es hablar de un ‘ecosistema comunicativo’ en el que se interrelacionan diferentes medios, las tecnologías que les sirven de base, sus contenidos y sus usuarios.” (Roig, 2009:26)

### **1.1.2.**

#### **¿Qué tienen de nuevo los “nuevos media”?**

¿Qué es algo nuevo? ¿Qué sucede y conlleva definir una manifestación humana (idea, objeto, actitud, etc..) como nueva? Sin duda, en estos tiempos en el mundo de los media, no basta con calificar a algo como nuevo, sino que además de nombrarlo, se nos exige que seamos conscientes del lugar que como espectadores y usuarios adoptamos ante ello. Esta actitud no exenta de compromiso va más allá de la propia definición e interpretación del concepto. Definir lo que es nuevo y viejo en los media y reflexionar sobre el papel que juega quién así los define, participan de la misma naturaleza esencial, por lo que su existencia, comprensión e interpretación dependen directamente el uno y del otro.

Es por esto, por lo que una vez más, dado las distintas y numerosas interpretaciones que rodean a esta idea, es necesario hacer una breve síntesis de las diferentes aproximaciones teóricas y experienciales realizadas por todos aquellos autores interesados en los procesos de cambio y transformación de los media contemporáneos.

En este recorrido, recurrimos a Roig, quien traza una suerte de categorización al punto, distinguiendo entre tendencias y autores implicados en la cuestión y haciendo una división en tres corrientes claras:

1. El primer grupo de teorías relativas a los nuevos media las vincula con lo que el autor denomina “el interés formal”. Enclava en ella a todos aquellos estudiosos interesados “muy particularmente por definir las características propias de los nuevos media como experiencia estética, así como los procesos de transformación de los media tradicionales, entendidos en su vertiente de formas culturales”.

El autor enmarca dentro de esta línea a algunos autores (que han sido tachados de ser “excesivamente utópicos, tecnoevolucionistas y deterministas”) como Lev Manovich, Andrew Darley, Sean Cubbitt, Peter Lunenfeld o Richard Bolter y Jay David Grusi; que a pesar de sus lógicas diferencias, comparten y coinciden en que “el interés por el cambio tecnológico; en aquello que identifica lo ‘nuevo’ de lo ‘viejo’, las formas artísticas emergentes, la experiencia subjetiva del usuario o el ‘potencial’ revolucionario de los media nuevos”

Según Roig, “atendiendo a su interés por las formas de creación artística, estos teóricos efectúan una aproximación a la cultura fundamentalmente como producto, y a la comunicación como ritual; de manera que los textos se convierten en objetos que actúan como vehículos de significado compartido.”

2. El segundo grupo de teorías que identifica, “concentra su interés en las formas de interrelación entre tecnologías, media y sociedad que se establecen en el contexto de los nuevos media” desde una postura crítica. Estos autores consideran a “los nuevos media como una nueva esfera de comunicación que redefine los hábitos de comunicación interpersonal y social, con Internet como nuevo paradigma comunicativo, prestando especial atención a la comunicación mediada por ordenador (CMC), las comunidades virtuales, los chats, el marketing, la publicidad, los blogs y también media tradicionales en transición como la televisión (...) En definitiva, cultura como proceso y una visión crítica de la comunicación como transmisión”.

Dentro de esta corriente de “nuevos media y sociedad” Roig, sitúa a los británicos ligados a *la London School of Economics* (LSE), Roger Silverstone y Sonia Livingstone, así como a las investigadoras norteamericanas Leah A. Lievrouw o Barbara Klinger.

3. El tercer grupo “se interesa por establecer nexos entre la producción y las formas de uso y consumo en los nuevos media. Dicho de otra manera, efectúa una aproximación a la cultura simultáneamente como producto y como proceso. Algunos de los principales intereses que podemos detectar son por ejemplo, las estrategias productivas adoptadas por las industrias culturales en el contexto de los nuevos media, los conflictos fruto de la tensión entre el intento por parte de las industrias de mantener el control sobre la producción cultural y la mayor capacidad de agencia de los consumidores (incluyendo también las posibles sinergias). Es la valoración de la capacidad real de agencia de los públicos en relación con la producción cultural y en qué se traduce este hipotético ‘empoderamiento’ lo que se sitúa en el centro de los debates”.

La marcada interdisciplinariedad y heterogeneidad de visiones (“más orientadas hacia la economía cultural o la economía política, así como la antropología y la historia de los media”) que tiene puntos de intersección y complementariedad con las anteriores aproximaciones, hace que a Roig, éste, le resulte el grupo teórico más atractivo, destacando entre sus integrantes a Henry Jenkins, John Fiske o P.D. Marshall; citando las contribuciones colaterales de John Caldwell, Tom O’Regan y Ben Goldsmith o Janet Wasco. (Roig, 2009: 46-49)

Finalmente, Roig realiza una aproximación integral a los nuevos media:

(...) planteo una aproximación conceptual a los ‘nuevos media’ que nos define un nuevo entorno caracterizado por una serie de profundos cambios en las tecnologías de distribución (que podemos identificar como fruto de la generalización de lo que conocemos como ‘digitalización’), pero sobre todo en los protocolos de comunicación asociados a todos y cada uno de ellos. (Roig, 2009:37)

Siguiendo con su tesis, y sin perder de vista la coexistencia, interrelación e influencia mutua de los media en este entorno, el autor termina por definir “lo que tienen de nuevo los nuevos media” poniendo de relieve tres capacidades básicas que estimulan diferentes debates clave:

- *Conectividad* (a través fundamentalmente de las redes informáticas): sobre esta capacidad surge un importante debate relativo a la denominada convergencia tecnológica, así como la emergencia de nuevas redes sociales y la facilidad para la circulación de productos culturales.
- *Ubicuidad* (a través de la proliferación de aparatos dedicados al consumo mediático): sobre esta capacidad surgen debates sobre la inmersión de nuestra vida cotidiana en los media .
- *Productividad* : sobre esta capacidad surgen debates sobre la agencia de los consumidores/ciudadanos, la participación y, en definitiva, la relación entre la esfera de la producción y el consumo. (Roig, 2009:38)

Dado que toda cartografía lleva implícita la idea del viaje y simultaneidad. Recogemos ahora las ideas del profesor Roberto Igarza (2008), quien aborda algunos aspectos teórico-prácticos que nos permitirán comprender, desde su punto de vista, el nuevo modelo de comunicación que se está desarrollando en los nuevos media a través de su ensayo *Nuevos medios. Estrategias de convergencia*.

Partiendo de la convicción de que “todo nuevo medio puede ser definido a través de sus capacidades para mediatizar los contenidos”, Roberto Igarza, en su trabajo *Nuevos medios. Estrategias de convergencia 3.0*. (2008) trata de establecer el “modelo de comunicación” de los nuevos media. Para hacerlo parte de la idea previa de tomar en consideración una combinación de los distintos componentes básicos del universo de los medios de comunicación como son: los atributos genéricos del motor mediático, las funcionalidades propias de los nuevos medios y las expresiones de adaptabilidad a los intereses y necesidades del usuario. Así define a los nuevos medios de la siguiente manera:

(...) son formas culturales que dependen de componentes digitales físicos para ser almacenadas, distribuidas y representadas, capacidades que están asociadas generalmente a la computadora. Estas capacidades pueden encontrarse en diversos dispositivos de naturaleza informática cuyo aspecto puede diferir del que caracteriza a las computadoras personales. Los nuevos medios explotan las capacidades del procesador para ofrecer una experiencia interactiva y la conectividad a la red para el acceso remoto a los contenidos y la comunicación entre usuarios. Dotados de interactividad y de un espacio de interacción más importante que los medios tradicionales, ofrecen el acceso a una fruición a medida. Se los reconoce por su aspecto dinamizado en tiempo real en función de los intercambios hombre-máquina. Son sistemas hipermedia adaptativos que proponen una experiencia inmersiva en un entorno permeable, crecientemente inteligente y personalizable, que tiende a involucrar al usuario en una sucesión de tomas de decisiones potencialmente sin fin. (Igarza, 2008:11)

Así, en el contexto de la convergencia, señala que todos los nuevos media, comparten tres características básicas produciendo de escenario de cambio pluriparadigmático: son producto de la digitalización de contenidos y redes (*paradigma digital*, cambio de lo analógico a lo digital); son interactivos (*paradigma de la reciprocidad*, trasvase de lo unívoco y la asimetría a lo bidireccional y a la complementariedad de voces); y están en línea (*paradigma de la conectividad*, paso de la asincronía y lo duradero a la conectividad y la actualización permanente). A continuación cataloga los nuevos media en cuatro tipologías (atendiendo en esta taxonomía a su finalidad y funcionalidad): *medios de comunicación tradicionales en línea*; *medios de comunicación nativos*, que fueron concebidos como nuevos medios careciendo de antecedentes *off line* o que abandonaron esta trayectoria en su evolución; *medios sociales entendidos como redes sociales*, como plataformas que permiten crear o mantener la comunicación en línea entre los miembros de una comunidad que puede ser permeable o cerrada; y, por último, *agregadores*, entendidos como redifusores de contenidos de medios de comunicación en línea o conectores que vinculan directamente al usuario con el medio en línea.

En este acercamiento a las posibles definiciones que caracterizan y diferencian a los nuevos media de los viejos, llegamos a la obra del también argentino Carlos Scolari *Hipermediaciones, Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva* (2008a). En ella Scolari sostiene que si el siglo XX fue la época de los *mass media*, los nuevos media no serían otra cosa que adaptaciones o desarrollos de los mismos permitiendo el cruce de expresiones estéticas, narrativas, sensoriales, tecnológicas y económicas. Nuevas formas y lenguajes que introducen

nuevos y profundos cambios en la esfera de la producción y en el espacio de la recepción; marcando claramente una transición hacia una nueva era mediática caracterizada por las redes sociales, las relaciones entre real/virtual, la solidaridad entre colectivos inteligentes en la red, las tecnologías polifuncionales y móviles, la digitalización y la interactividad.

El autor, filtrando propuestas de teóricas de distintos académicos e investigadores (desde De Kerkhove a Manovich, pasando por los paradigmas de la Comunicación de Orihuela o la semiótica de Bettetini), apunta que los rasgos distintivos de estos media emergentes en contraposición a los viejos media son: “la *digitalización* / transformación tecnológica; la *reticularidad* / configuración de muchos-a-muchos; la *hipertextualidad* / estructura de textos no secuenciales; la *multimedialidad* / convergencia de medios y lenguajes; y la *interactividad* / participación activa de los usuarios” (Scolari, 2008a:78. Las cursivas son nuestras).

A nuestro entender, tras este sucinto análisis en la que se resaltan con algunas diferencias los rasgos definitorios compartidos por estos autores; los nuevos media se caracterizarían esencialmente por su relación directa con lo digital, por su densa intercomunicación o estatus en la hipermediación; por su capacidad de ser consumidos a través de diversos modos, así como por su alto grado de interactividad; y finalmente, por su ubicuidad, impulsada por la emergencia de los dispositivos móviles.

### **1.1.3.**

#### **El revival del “media ecosystem”**

La idea de concebir el territorio de los media como un entorno ecológico en el que se desarrollan y ponen en juego distintas interrelaciones de naturaleza orgánica, no deja de ser una forma de actualizar ideas y procesos que llevan en circulación desde mediados del siglo pasado. Lo acertado de reutilizar y reaplicar este concepto a los media, no deja de ser una forma de redefinir y reconfigurar un mundo que ya existía con anterioridad; pero, especialmente, de asumirlo desde una nueva mirada que posibilite distintas formas de comprensión que sea capaz de generar una nueva aprehensión del mismo. La idea, como veremos, no deja de ser arriesgada y en cierta manera perturbadora, concebir a los media como un ecosistema conlleva su reconocimiento como

un organismo sujeto a leyes y dinámicas más cercanas a las ciencias de la naturaleza que a las ciencias sociales.

En su último libro, *Ecología de los medios: entornos, evoluciones e interpretaciones*, Scolari (2015) hace un recorrido por las teorías que sustentan este concepto. Para ello parte de las ideas desarrolladas por los fundadores y precursores de la Escuela de Toronto (Harold Innis, Marshall McLuhan, Neil Postman o Walter Ong) Ideas que pone en relación con las de sus discípulos (Lance Strate, Paul Levinson o Robert K. Logan), y con la formuladas por la más reciente generación de estudiosos de las nuevas fronteras de la ecología de los medios (Indrek Ibrus, Denis Renó, Sergio Roncallo Dow, Diego Mazorra). Scolari se sirve de esta estrategia con una doble intención:

1. En un entorno marcado por la consolidación de las redes globales de información, los procesos de convergencia cultural, la emergencia de «nuevas especies mediáticas» (los new media) y la irrupción de un paradigma de la comunicación muchos-a-muchos que rompe el modelo tradicional del broadcasting, las reflexiones de la ecología de los medios se presentan como una referencia casi indispensable a la hora de comprender estos procesos. La ecología de los medios propone temas, conceptos y preguntas que enriquecen las conversaciones científicas sobre la comunicación digital interactiva. (Scolari, 2015:31-32)
2. La ecología de los medios parte de un pecado original: tanto McLuhan como Postman fueron lúcidos analistas de la sociedad contemporánea y no menos grandes ensayistas. Sin embargo, no nos han legado un corpus textual altamente formalizado desde el cual continuar la construcción epistemológica de la disciplina; la única excepción es quizá *Laws of Media. The New Science* (McLuhan y McLuhan, 1988), un volumen nacido precisamente para dar respuesta al reclamo de «cientificidad» que le llegaba a McLuhan desde sus propios colegas. La ecología de los medios debería afinar su diccionario teórico, avanzar en los aspectos metodológicos y, si entendemos a las teorías como una red conversacional (Scolari, 2008, 2009), comenzar a definir un conjunto de interlocutores teóricos. (Scolari, 2015:32-33)

Revisando los principios del McLuhan, sin duda el teórico de la escuela de Toronto que alcanzó mayor proyección pública, “ningún medio adquiere su significado o existencia solo, sino exclusivamente en interacción constante con otros medios” (McLuhan, 1996: 43). Una reflexión, que según Scolari, nos lleva de plano a la “dimensión intermedial de ecología de los medios”. (Scolari, 2015:32-33)

En este sentido, la llegada de un nuevo medio no haría sino cambiar la estructura del ecosistema mediático (una red socio-tecnológica en la que se dan cita productores, consumidores, textos, medios e interfaces), con la creación nuevas especies híbridas capaces de integrar lo nuevo y lo viejo. En este sentido no se puede entender la evolución del cine o la televisión contemporáneos si no se mira hacia las experiencias interactivas de comunicación (navegación en caso de la web, gamificación en los videojuegos).

Por otro lado, Marchal McLuhan (1996) sostenía también que los medios y las tecnologías en general afectan la percepción y la cognición de manera casi imperceptible para los sujetos: “el medio es el mensaje”. No es lo mismo una generación que crece en una sociedad oral, que otra que se educa con libros, o con la Wikipedia: cada medio “modela” a cada una de estas generaciones de manera particular, activando ciertas competencias y narcotizando otras.

Por su parte, O’Regan y Goldsmith (2002) consideran que los nuevos media certifican la emergencia de lo que consideran una nueva ‘ecología de la producción’, definida no sólo con relación a nuevas formas culturales o nuevas plataformas, sino también con las transformaciones de formas culturales existentes y de las plataformas que las soportan. De esta manera, los autores refuerzan la necesidad de contemplar la estrecha relación entre media nuevos y media tradicionales:

(...) considerar la producción en el campo de los nuevos media, nos pide tener presente tanto lo nuevo como lo viejo, reconocer la presencia de lo nuevo en lo viejo; las consecuencias de lo viejo sobre lo nuevo y la mezcla de lo nuevo con lo viejo [...] El desarrollo de tecnologías digitales no sólo implica el desarrollo de nuevos formatos y plataformas para distribuir contenidos y nuevas formas de producir contenido y repensar las formas de trabajar con las audiencias. También supone renovar la producción y la distribución de los formatos y plataformas existentes. (O’Regan y Goldsmith, 2002: 92).

En función del tipo de industria cultural a la que nos aproximemos, podríamos identificar, según los autores, dos grandes tipologías de procesos de cambio en este nuevo escenario:

- La innovación en cada uno de los niveles de la cadena de producción, distribución, exhibición y ciclos de consumo, enfatizando el cambio revolucionario, los nuevos modelos estructurales y formas de expresión. Sería el caso de la industria de los videojuegos.
- La transformación incremental de los viejos media a través de la incorporación de procesos de producción propios de los nuevos media y que establecen mayores vínculos de continuidad. Sería el caso de la producción cross-media y multiplataforma.

#### 1.1.4.

#### ¿El medio es el canal o es el interfaz?

La investigadora Marie-Laure Ryan, en su texto *Narrative across media. The Languages of Storytelling* (2004), se interesa por cómo las propiedades intrínsecas de los media dan forma y afectan a la experiencia narrativa, "the importance of the medium as material support for the form and content of message" (Ryan, 2004: 22) y apunta la necesidad de explorar las complejas conexiones que se dan entre narración y plataforma mediática diferenciando el concepto de media de la idea de canal.

"(...) Even when they seek to make themselves invisible, media are not hollow conduits for the transmission of messages but material supports of information whose materiality, precisely, "matters" for the type of meanings that can be encoded. Whether they function as transmissive channels or provide the physical substance for the inscription of narrative messages, media differ widely in their efficiency and expressive power". (Ryan, 2004:1-2).

A riesgo de parecerse al criticado postulado de MacLuhan, abre un interesante debate sobre los nuevos media y su valor narrativo como canal. Pero también apunta otras cuestiones que afectan a la narratividad en relación a los propios media, sobre cuyas particularidades volveremos más adelante, estableciendo la diferencia entre el "ser narrativo" (*being a narrative*) y el "poseer narratividad" (*possessing narrativity*). Al respecto Ryan dice:

"To describe these two modalities, I propose to make a distinction between "being a narrative" and "possessing narrativity". The property of "being" a narrative can be predicated on any

semiotic object produced with the intent of evoking a narrative script in the mind of the audience. “Having narrativity”, on the other hand, means being able to evoke such a script. In addition to life itself, pictures, music or dance can have narrativity without being narrative in a literal sense” (Ryan, 2004: 9).

Pierre Lévy en *Les technologies de l'intelligence: l'avenir de la pensée à l'ère informatique* (1993) conceptualiza el interfaz como una red cognitiva de interacciones. Así propone el concepto de interfaz para la comprensión de los procesos por medio de los cuales la información se presenta a los contextos y recursos de su enunciación, resultantes de la red de conexiones técnicas y dispositivos que la constituyen.

[...] Au-delà de sa signification spécialisée en informatique ou en chimie, la notion d'interface renvoie à des opérations de traduction, de mise en contact de milieux hétérogènes. Elle évoque à la fois la communication (ou le transport) et les processus transformateurs nécessaires au succès de la transmission. L'interface tient ensemble les deux dimensions du devenir: le mouvement et la métamorphose. C'est l'opératrice du passage.

L'analyse «en réseau d'interfaces» d'un dispositif sociotechnique interdit la fascination paralysante, l'éblouissement de la pensée et de l'action par les essences. Chaque nouvelle interface transforme l'efficace et la signification des interfaces précédentes. Tout est affaire de branchements, de réinterprétations, de traductions dans un monde grumeleux, mélangé, cosmopolite, opaque, où aucun effet, aucun message ne se propage magiquement sur les trajectoires lisses de l'inertie, mais doit au contraire passer par les torsions, les transmutations et les récritures des interfaces. (Lévy, 1993: 199)

Scolari, desde presupuestos semióticos, proyecta un modelo metafórico que no pretende definir tanto la interfaz como comprender los tipos de metáfora que se esconden tras su uso (conversacional, instrumental, capilar-osmótica, espacial, y sociosemiótica). Teniendo en cuenta esto, Scolari apunta que “no hay que olvidar que cada medio es un interfaz con un tipo de consumidor. Dicho en otras palabras: cada medio o plataforma genera diferentes experiencias con los usuarios.” (Scolari, 2013:88)

**1.1.5.****El contexto de la cultura de la convergencia**

Según Henry Jenkins la cultura de la convergencia (*convergence culture*) indica un complejo proceso de reconfiguración de la cultural popular contemporánea (entendida como aquella que se nutre y reproduce mayormente a través de los media globalizados, y que por otro lado tiene un nivel y un tipo de penetración cultural distinto dependiendo de las particularidades locales), que implica cambios en los públicos, en los productores y en los contenidos de los media, así como también en sus relaciones y formas de producción y consumo, los cuales, a su vez, también están relacionados con los cambios tecnológicos e industriales. En resumen, y como afirma el mismo autor:

Con “convergencia” me refiero al flujo de contenidos entre distintas plataformas mediáticas, la cooperación entre múltiples industrias y el comportamiento migratorio de las audiencias mediáticas, dispuestas a ir casi a cualquier parte en busca del tipo deseado de experiencias de entretenimiento. “Convergencia” es una palabra que logra describir los cambios tecnológicos, industriales, culturales y sociales en función de quienes hablen y de aquello que crean estar refiriéndose. (Jenkins, 2008:14)

Jenkins no obvia la ambivalencia del proceso de convergencia y lo que ello conlleva en su sistematización teórica. Se trata de un proceso orgánico e integral que, en principio, atañe a dos ámbitos de estudio separables teóricamente: el de los media, la industria y la tecnología por un lado, y ámbito social y cultural por el otro.

La convergencia es tanto un proceso corporativo de arriba abajo como un proceso de abajo arriba dirigido por los consumidores. La convergencia corporativa coexiste con la convergencia popular. (Jenkins, 2008:16)

**1.1.6.****La convergencia mediática**

La convergencia está teniendo lugar en los mismos aparatos, en la misma franquicia, en la misma compañía, en el cerebro del consumidor y entre los mismos fans. La convergencia

implica un cambio tanto en el modo de producción como en el modo de consumo de los medios. (Jenkins, 2008: 27)

Este es segundo eje que expone Jenkins en la cultura de la convergencia y es el referido a lo que denomina “convergencia mediática”:

En el mundo de la convergencia mediática, se cuentan todas las historias importantes, se venden todas las marcas y se atrae a los consumidores a través de nuevas plataformas mediáticas. (Jenkins, 2008:14)

La convergencia es, pues, la emergencia de un nuevo paradigma cultural en el que los media juegan un papel central, articulando creaciones, mercados, comunidades y subjetividades. Es un espacio que gracias a los dispositivos móviles puede estar en casi todos los lugares haciendo fluir los contenidos de entretenimiento, pero como escribe Jenkins, los contenidos “no son lo único que fluye a través de las múltiples plataformas mediáticas. Nuestras vidas, relaciones, recuerdos, fantasías y deseos también fluyen por los canales de los medios” (Jenkins, 2008:28)

A una suerte de convivencia y retroalimentación entre los nuevos y viejos media en el contexto de la convergencia mediática se refieren los autores de la *Guía para la producción y distribución de contenidos transmedia para múltiples plataformas* (2012), los autores chilenos Fernando Acuña y Alejandro Calogueria, diciendo no sin falta de razón lo siguiente:

La llamada cultura convergente es un nuevo territorio donde cohabitan los viejos medios analógicos con los nuevos medios digitales. Es una galaxia de plataformas, medios, dispositivos, programas y aplicaciones que se expande a diario, a una velocidad nunca antes imaginada.

Como resultado de esta eclosión de medios y contenidos, los modelos de narración, creación y rentabilización de los productos audiovisuales están en pleno proceso de ajuste y reconfiguración. Y es posible que, cuando estén ya definidos, resulten obsoletos a la luz de los nuevos hábitos de consumo que impulsan las nuevas tecnologías. (Acuña y Calogueria, 2012: 27-28)

### **1.1.7.**

#### **Extensión, sinergia y franquicia**

Siguiendo con la tesis de Jenkins, abunda en otros conceptos capitales que hacen referencia a los procesos de convergencia en el entorno mediático, no sin antes alertar de que al tiempo que

la convergencia supone una “oportunidad expandida para los conglomerados mediáticos” al poder migrar contenidos de una plataforma a otra, comporta un cierto riesgo de pérdida de audiencia fiel al cambiar sus preferencias de consumo de contenidos. No hay que olvidar que el consumo en la era digital es individual, continuo, móvil y global, lo que viene a obligar a los emisores a buscar nuevas formas de transmitir la información para una recepción heterogénea, dispersa geográficamente y cuyos intereses pueden cambiar en función de cambios en variables desconocidas para el emisor. Tras palpar esta doble realidad, el autor define los términos clave que encaminan a las industrias culturales y del entretenimiento hacia la convergencia:

La gente de la industria usa el término “extensión” para referirse a sus esfuerzos por expandir los mercados potenciales moviendo los contenidos a través de los diferentes sistemas de distribución, “sinergia” para referirse a las oportunidades económicas representadas por su capacidad de poseer y controlar todas estas manifestaciones, y “franquicia” para referirse a su esfuerzo coordinado por poner bajo su marca de fábrica y comercializar los contenidos de ficción bajo estas nuevas condiciones. La extensión, la sinergia y las franquicias empujan a las industrias mediáticas a abrazar la convergencia. (Jenkins, 2008:29)

Estos tres elementos buscan el reconocimiento de los usuarios/consumidores cuyo estatus de naturaleza ha cambiado al de “prosumidor” en el marco de la llamada cultura participativa.

### **1.1.8. Sobre la cultura participativa e inteligencia colectiva**

La cita de Jenkins, que nos aproxima a sus postulados sobre la cultura participativa y la noción de inteligencia colectiva que retoma del francés Pierre Lévy, es bastante ilustrativa:

El término “cultura participativa” contrasta con las nociones más antiguas del espectador mediático pasivo. Más que hablar de productores y consumidores mediáticos como si desempeñasen roles separados, podríamos verlos hoy como participantes que interaccionan conforme a un nuevo conjunto de reglas que ninguno de nosotros comprende del todo. No todos los participantes son creados iguales. Las corporaciones, e incluso los individuos dentro de los medios corporativos, ejercen todavía un poder superior al de cualquier consumidor individual o incluso al del conjunto de consumidores. Y unos consumidores poseen mayores capacidades que otros para participar en una cultura emergente.

La convergencia no tiene lugar mediante aparatos mediáticos, por sofisticados que estos puedan ser. La convergencia se produce en el cerebro de los consumidores individuales y mediante sus interacciones sociales con otros. Cada uno de nosotros construye su propia mitología personal a partir de fragmentos extraídos del flujo mediático y transformados en recursos mediante los cuales conferimos sentido a nuestra vida cotidiana. (...) El consumo se ha convertido en un proceso colectivo, y a eso se refiere este libro al hablar de “inteligencia colectiva”, un término acuñado por el teórico cibernético francés Pierre Lévy. Ninguno de nosotros puede saberlo todo; cada uno de nosotros sabe algo; y podemos juntar las piezas si compartimos nuestros recursos y combinamos nuestras habilidades. La inteligencia colectiva puede verse como una fuente alternativa de poder mediático. Estamos aprendiendo a usar ese poder mediante nuestras interacciones cotidianas en el seno de la cultura de la convergencia. (Jenkins, 2008:15)

Pierre Lévy enuncia su concepción de la inteligencia colectiva como “una inteligencia repartida en todas partes, valorizada constantemente, coordinada en tiempo real, que conduce a una movilización efectiva de las competencias”, agregando a la definición una idea indispensable: “el fundamento y el objetivo de la inteligencia colectiva es el reconocimiento y el enriquecimiento mutuo de las personas, y no el culto de comunidades fetichizadas o hipóstasiadas.” (Lévy, 2004: 20) Para el autor, “la inteligencia colectiva solo comienza con la cultura y aumenta con ella.” (Lévy, 2004: 22)

En el campo de las comunidades virtuales se trata de sacar provecho de la experiencia combinada de sus miembros, de tal manera que lo que los individuos no son capaces de conocer por sí mismos de forma individual, pueden llegar a conocerlo a través de una experiencia colectiva.

En este sentido, emergen nuevas formas de comunidades humanas basadas en una definición voluntaria, temporal y de afiliación táctica, que se reafirman a través de un necesidades intelectuales y emocionales. En ellas los miembros pueden cambiar de un grupo a otro a medida que sus intereses y necesidades evolucionan. Además, no tienen por qué pertenecer a un solo grupo, sino que pueden pertenecer a varios e ir cambiando de uno a otro si que éste les afecte socialmente.

Son, por explicarlo de otra manera, comunidades que se mantienen vivas a través de la mutua producción e intercambio recíproco de conocimiento, que permite que el colectivo pueda obtener todo el conocimiento específico sobre algo en un momento exacto.

Con la llegada de los medios digitales convergentes, cambian las miradas y los usuarios descubren que pueden abandonar su condición de receptores para pasar a ser también productores (Castro, 2014: 91). Diversas generaciones de receptores con diversos niveles de conexión al mundo digital convergen en un escenario híbrido (online y offline). Por un lado, encontramos los usuarios a las que denominaremos desconectados, ya que solo interaccionan en el mundo offline; en un territorio intermedio, se sitúan los usuarios semiconectados que son aquellos que hacen pequeñas incursiones en el mundo digital pero que desarrollan su actividad principalmente en el mundo offline. Y, por último, nos encontramos con los usuarios transmedia. Estos últimos hacen converger el mundo off con el on en sus formas de relacionarse, comunicar, crear e incluso, pensar. Con su compromiso y participación, entran dentro del debate sobre el camino hacia una nueva *economía moral* que sugieren Jenkins, Ford y Green (2013), en torno al cual los autores defienden las diversas lógicas no-comerciales que rigen la participación comprometida del público en la red y abogan por la necesaria negociación (ya en curso) sobre los términos del contrato social entre los creadores y su público, o entre las plataformas y sus usuarios.

### **1.1.9. Públicos y fans**

Las repercusiones originadas por este nuevo escenario digital son muchas, pero sobre todo, lo que es innegable es que asistimos a la construcción de una nueva cultura convergente donde el protagonismo de los consumidores de contenidos digitales está adquiriendo nuevas dimensiones. Este punto capital es para Henry Jenkins y sus acólitos.

A ello ya nos hemos referido ya someramente y más adelante abundaremos en esta cuestión de manera profusa, pero podemos anticipar que la principal transformación en este escenario radica

en el cambio de rol tradicionalmente pasivo consumidores/receptores/audiencias; y que ahora ha dado un vuelco con la posibilidad de asumir un papel activo dentro del proceso comunicativo, gracias a las variables tecnológicas propiciadas por la red (interactividad, multimedialidad e hipertextualidad).

Un apartado especial, en este autor, merecen todos aquellos consumidores que han afianzado su rol y su posición dentro del ecosistema mediático. Nos referimos a los fans, cuya denominación es resultado de la abreviación de 'fanático', y alude a aquellas personas y comunidades implicadas y dedicadas entusiastamente en el consumo y disfrute de determinados productos culturales. Tanto los *fans* como el *fandom* (el mundo que les rodea), están caracterizados por ser minoritarios y periféricos, por vincularse desde la emoción y el apego a los objetos y productos a los que rinden tributo, y por el hecho de articularse en torno a comunidades que comparten sentimientos y emociones comunes.

Pero además, como señala el mismo Jenkins, aunque tradicionalmente los fans siempre han existido en los márgenes de la cultura popular, últimamente se está produciendo un desplazamiento paulatino de los mismos, hacia el centro "de la reflexión actual sobre la producción y el consumo de los medios" (Jenkins, 2008:23).

Con las posibilidades que se abren con la *convergencia* y las nuevas tecnologías digitales, los fans han encontrado un catalizador y un ágora común, pero también, una inagotable fuente de creación y difusión de sus obras. La pasión de estos fervientes aficionados, los lleva a apropiarse de los contenidos de los media cual si de tradición oral se tratase, reelaborando y difundiendo sus propios mitos mediáticos entre su comunidad. En este sentido, Jenkins remarca que "el proceso de lectura de los fans es eminentemente social" y que, dada su tendencia a la apropiación, en el *fandom* se "desdibuja el límite entre producción y consumo" (Jenkins, 2008: 216).

Pero hay también argumentaciones encontradas en torno al fenómeno fandom, como señala Roig:

El fandom denota una relación compleja con el consumo cultural, suma de entusiasmo, dedicación, implicación, socialización, afectividad, apropiación lúdica y en ocasiones incluso productividad (...) Esta complejidad ha favorecido visiones muy contrapuestas de la condición del fan, que ha llegado a ser visto como un inadaptado social, como un agente de resistencia lúdica y transgresión ante la maquinaria industrial y también como ‘consumidor ideal’ o ‘mano de obra cultural’ al servicio (in)voluntario de la propia industria. No es de extrañar, por lo tanto, encontrar posicionamientos altamente polarizados, desde los que valoran al fan como uno de los principales motores de transformación de la producción cultural (como es el caso de Henry Jenkins) y los que los consideran como una clase ‘estándar’ más de espectadores (como es el caso de la propia Barbara Klinger), pasando por diversas opciones intermedias. (Roig, 2009:212)

Esta mirada revisitada a los media como ecosistema, para ser eficaz, requeriría de la inclusión en ella de un concepto clave directamente relacionado con la ecología como es el de la sostenibilidad. Este concepto y la idea de equilibrio que conlleva, aplicado a un entorno mediático pasa necesariamente por replantearse el lugar que los seres humanos ocupamos como consumidores y productores de información y contenidos. ¿Somos nosotros los productores y generadores de información, o tan sólo canales a través de los que circula? ¿Realmente podemos ser sujetos activos, o por el contrario la propia dinámica del sistema cuestiona el papel que podemos y queremos jugar dentro de él? Y de ser así, ¿Cuál es ese papel que nos tiene reservados?

No deja de ser interesante, y por decirlo de otra manera, más perturbador, considerar la posibilidad de que el papel que tenemos reservado dentro de este entorno en el que las tecnologías están cada día más hibridada al estudio del comportamiento, que nuestro papel, hasta ahora, supuestamente hegemónico de productores/consumidores, se transforme en uno más pasivo, más dependiente. como sería el de convertirnos, no ya en canales o interfaces, que de alguna manera ya lo somos; sino en componentes prescindibles dentro del mismo.

## / 1.2. INTERTEXTUALIDAD E HIPERTEXTUALIDAD

### 1.2.1. Sobre las teorías de la intertextualidad

La teoría sobre la intertextualidad, proveniente del campo de la teoría literaria fue introducida por Julia Kristeva (1986) y desarrollada posteriormente, entre otros, por Gerard Genette (1989), ha sido objeto de reelaboración y adaptación en el ámbito de audiovisual por distintos autores entre los que cabe destacar David P. Marshall (2002).

Genette (1989) define el concepto de "transtextualidad" como la trascendencia textual del texto; es decir, como todo aquello que pone a un texto en relación manifiesta o secreta con otros texto. Dentro de este término Genette establece cinco subcategorías:

1. *Paratextualidad*: la relación que el texto en sí mantiene con su "paratexto", compuesto por todos aquellos textos accesorios que lo rodean.
2. *Metatextualidad*: la relación de "comentario" que une un texto a otro del cual habla.
3. *Architextualidad*: la relación del texto con el conjunto de categorías generales a las que pertenece, como tipos de discurso, modos de enunciación o géneros literarios.
4. *Hipertextualidad*: la relación de un texto original llamado hipotexto del cual deriva otro llamado hipertexto, es decir que supone una transformación, modificación, elaboración o ampliación del primero.
5. *Intertextualidad*: la relación de co-presencia entre dos o más textos; esto significa que en el hipertexto aparece el hipotexto. (Genette, 1989)

De estas subcategorías, las dos últimas: intertextualidad e hipertextualidad son las que más han permeado en las teorías de la narrativa audiovisual, y más concretamente en las referidas a *Cross-media* y *Transmedia*.

Roig resume la reelaboración de P. Marschall (2002) sobre el concepto de intertextualidad aplicado al audiovisual de esta manera:

Marshall efectúa una simplificación de las teorías de Genette adoptando una noción muy general de intertextualidad entendida como la manera en que un texto particular hace referencia o evoca a otros textos (...) Marshall aplica esta noción de la intertextualidad para definir lo que denomina ‘nuevos bienes de consumo intertextuales’, que le permite referirse a la compleja matriz intertextual que rodea a un film, destinada a atraer la atención, seducir y enfatizar su significación para el público potencial. En esta matriz intertextual, las películas, la música, los videojuegos, las páginas web, los documentales televisivos, los libros y las licencias de productos configuran referencias entrecruzadas en la industria contemporánea del entretenimiento [...] La audiencia ‘aprende’ sobre un producto a través de sus asociaciones con otras formas culturales. (Marshall citado en Roig, 2009: 126)

Según Marshall, los dos conceptos clave ligados a la puesta en valor de las audiencias que soportan esta estrategia productiva, son “la interactividad” con unos bienes de consumo interconexiónados en una doble vía ( de ida y vuelta ), y el “juego”, como instrumento cada vez más colonizado por las industrias culturales y adoptado en sus formas narrativas.

El género, entendido como una forma de intertextualidad, marca una serie de pautas a seguir por parte de futuras producciones y, por lo tanto, según Marshall, ejemplifica de forma clara la estructura de una forma cultural como bien de consumo. Así pues, aunque la intertextualidad depende de la lectura de un texto por parte de la audiencia, está siempre vinculada al proceso industrial. Por otra parte, esta red intertextual de bienes de consumo cultural aparece muy ligada a los procesos de concentración de propiedad de los medios de comunicación, de forma que - según Marshall - en lugar de un producto final, encontramos una forma de producción en serie, donde cada producto de la serie aparece relacionado a través de una red de promoción cruzada. (Marshall citado en Roig, 2009: 127)

En este sentido, lo interesante de este fenómeno es la pérdida de sentido del producto original (primigenio) y del hipotético producto final (o último), para revalorizar la producción en serie; es decir, el proceso ilimitado de versiones en cadena y cada vez más personalizados.

## 1.2.2.

### Conceptualización de hipertextualidad

Llamo, pues, hipertexto a todo texto derivado de un texto anterior por transformación simple (diremos, en adelante transformación sin más) o por transformación indirecta, diremos imitación (...) ¿Y la hipertextualidad? También es, desde luego, un aspecto universal de la literariedad: no hay obra que, en algún grado y según las lecturas, no evoque otra, y en este sentido, todas las obras son hipertextuales (Genette, 1989: 17-19).

Desde el hipertexto, toda lectura se convierte en un acto de escritura. (Lévy, 1999: 34)

Además de Genette y Lévy, con cuya definición abrimos este epígrafe, hay una serie académicos e investigadores directamente relacionados con las teorías del hipertexto que han ligado la teoría literaria con la tecnología informática <sup>31</sup>. Sin ninguna duda, el más citado y reputado de todos en este terreno es George P. Landow (1992, 1997, 2006, en ediciones originales) que ya a principios de la década de 1990 definía el hipertexto con un documento compuesto por una narración cuyas palabras o imágenes se vinculan electrónicamente de diferentes maneras (cadenas, huellas), en una textualidad abierta e inacabada, apoyada en palabras claves como enlace, nodo, red o ruta.

Janet Murray (1997) es otra de las autoras de mayor interés en este campo. Murray define el hipertexto como un conjunto de documentos de cualquier tipo conectados entre si por enlaces (links), cuyas historias escritas son susceptibles de ser divididas en trozos de textos o lexias.

Landow, en *Hipertexto 3.0: teoría crítica y Nuevos Medios* (2009) en la era de la globalización; revisa, actualiza y amplifica su teoría del hipertexto. Para este autor, el desarrollo de las tecnologías vinculadas a la red, la interactividad ligada a los productos culturales y la relación del

---

<sup>31</sup> En esta línea, cabe destacar a Michael Joyce como pionero en la utilización del hipertexto en la creación literaria resaltando entre sus obras: el ensayo *Of Two Minds. Hypertext Pedagogy and Poetics* (1995) o la novela hipertextual *Afternoon, a story* (1987). Por su parte, Norman Meyrowitz, uno de los primeros responsables del proyecto Intermedia en la Brown University, se presentó a la HYPERTEXT CONFERENCE de Pittsburgh (1989) con una polémica e irónica ponencia titulada "¿El hipertexto también reduce el colesterol?" donde el punto fundamental está en la creencia de que a partir de entornos hipertextuales, los autores colectivos y la caída del autor tradicional, sería un proceso en constante crecimiento cambiando toda la lógica de producción del ser humano, y proporcionando como beneficio secundario quizás reducir el colesterol.

hipermedia con los videojuegos son capitales. A la hora de caracterizar la narrativa hipertextual, Landow contempla que:

(...) claramente toma un amplio abanico de forma que pueden ser mejor entendidas en forma de ejes: las formadas por grados o ratios de 1) elección, intervención y potenciación del lector, 2) inclusión de textos extralingüísticos (imágenes, movimientos, sonido), 3) complejidad de la estructura de red, 4) grados de multiplicidad y variación de elementos literarios tales como la trama, la caracterización, el formato, etc. (Landow, 2009:274)

A partir de todos estos elementos, el hipertexto desmonta la teoría literaria y cultural y las corrientes generadas desde Aristóteles. En este nuevo paradigma, las obras no se estructuran teniendo en cuenta un principio o un final determinados, ni tampoco la noción de una unidad propia; con lo que es de esperar que a partir de esto, cambien igualmente las formas individuales de la narrativa como la trama, los personajes, la ambientación, así como los propios géneros. (Landow, 2009:275)

Al no tratarse de un sistema cerrado, procura con sus redes de nodos y enlaces, que el receptor sea quien construya sus caminos de lectura, saltando de lexia en lexia, de acuerdo con sus intereses personales. Mientras que el texto termina, el hipertexto sigue creciendo, gracias a la posibilidad de añadir nuevas lexias por parte de sus autores o de sus lectores.

En esta estructura hipertextual, los dispositivos de navegación pueden marcar un punto de entrada y orientación, pero el conjunto lo conforman unidades textuales individuales, que junto con otras, construyen un metatexto no lineal.

En los sistema de hipertexto, los enlaces se hallan fuera y dentro de un texto – las conexiones intra y extratextuales entre elementos del texto (imágenes incluidas) se vuelven equivalentes, acercando los textos en sí y difuminando sus límites (...) Por ello, el hipertexto difumina la distinción entre lo que está “dentro” y lo que está “fuera”. También hace que todos los textos conectados con un bloque de texto colaboren con dicho texto. (Landow, 2009:157-158)

Landow plantea dos modelos de hipertexto. En primer lugar el *modelo cerrado*, con varios enlaces, pero vinculado a sí mismo, impidiendo al usuario acceder a contenidos externos. Por el contrario, el segundo modelo es *abierto*, y permite que el usuario acceda a contenidos externos al

propio hipertexto de origen. Según el autor, el hipertexto ofrece la oportunidad a los lectores para que elijan su camino mediante diversas posibilidades, y disuelve la base rígida y unidireccional de la literatura tradicional.

En definitiva, Landow afirma que el hipertexto y la hipermedialidad aportan como cualidades potenciales la multilinealidad, la multiplicidad de voces potenciales, la riqueza conceptual y un grado de control y centralidad del lector (especialmente cuando se trata un hipertexto informativo). (Landow, 2009: 269)

Otros muchos autores han trabajado igualmente sobre la teoría del hipertexto. Pierre Lévy aporta su propia idea del hipertexto al que, quizás, considera “la única metáfora que vale para todas las esferas de la realidad donde están en juego las significaciones.” El autor define en primera instancia el concepto de la siguiente manera:

Técnicamente un hipertexto es un conjunto de nudos ligados por conexiones. Los nudos pueden ser palabras, imágenes, gráficos o partes de gráficos, secuencias sonoras, documentos completos que a vez pueden ser hipertextos (...) Funcionalmente, un hipertexto es un ambiente para la organización de conocimientos o de datos. (Lévy, 1992:40).

En Italia, el semiótico Gianfranco Bettetini – después de condensar en tres conceptos la especificidad del texto digital: no secuencialidad, multimedialidad, navegabilidad – concluye que el hipertexto realiza el modelo de una textualidad enciclopédica “según el modelo de la red o del rizoma.” (1996:155)

En el texto *Gli spazi dell'ipertesto* (1999) que Bettetini firma junto a sus colegas Nicoletta Vittadini y Barbara Gasparini, los autores hacen referencia a distinguen tres espacios hipertextuales: el *espacio visible* referido a la presentación de contenidos vinculado a lo que sería la interfaz gráfica; el *espacio actuado* relativo a los dispositivos que organizan y anticipan los movimientos del lector, el diseño interactivo; y el *espacio lógico* ligado a la organización reticular de los contenidos, esto es la arquitectura de la información, la estructura que organiza la topología de los contenidos generando una jerarquización de los mismos operando con algunas categorías como centro/periferia, lejano/cercano, etc. Hay que señalar, en esta argumentación,

que la lógica de organizar los contenidos de manera multipolar en una estructura reticular lleva a una jerarquización mínima y una interconexión e interactividad elevadas.

Como Carlos Scolari apunta, la mayoría de los investigadores tienden actualmente a reconocerse en una definición única de hipertexto que, fundamentalmente, privilegia cuatro aspectos: la lectura no secuencial; la interactividad entre el usuario y la máquina digital; la disolución de los roles tradicionales de autor y lector; y la estructura reticular, descentrada, de los contenidos. (Scolari, 2008a: 217)

Para finalizar estos breves aportes teóricos sobre el hipertexto nos gustaría recuperar una reflexión de Manuel Castells en la que afirma que, aunque el público ha mostrado un interés limitado en los hipertextos, ha desarrollado una relación hipertextual con los contenidos mediáticos existentes:

Nuestras mentes, no nuestras máquinas, procesan la cultura (...) Si nuestras mentes tienen la capacidad material para acceder al ámbito global de las expresiones culturales, seleccionarlas y recombinarlas, entonces sí podemos decir que existe el hipertexto: el hipertexto está dentro de nosotros mismos (Castells, 2001: 30).

Otro concepto ligado al que acabamos de revisar es el de *hipermedia*. De otro lado, algunos teóricos<sup>32</sup> definen, en primera instancia, la *hipermedia* como resultante de la suma de hipertexto y multimedia, esto es, una red hipertextual en la que se incluye no sólo texto, sino también otros medios: imágenes, audio, vídeo, etc (multimedia). En este sentido, la hipermedia combina tanto la tecnología hipertextual como la multimedia, en tanto el hipertexto se entiende como la organización de una base de información en bloques discretos de contenido llamados nodos (en su mínimo nivel), conectados a través de enlaces cuya selección genera distintas formas de recuperar la información de la base (aporta, en esencia, la estructura); la multimedia consiste en la tecnología que utiliza la información almacenada en diferentes formatos y medios, controlados por un usuario (proporciona así la interactividad).

---

<sup>32</sup> Entre los autores que se refieren a la concepción de la hipermedia como la suma de hipertexto y multimedia encontramos, por ejemplo, a Paloma Díaz, Nadia Catenazzi e Ignacio Cuevas (*De la multimedia a la hipermedia*. Madrid, Editorial Rama, 1996).

Otros autores prefieren hablar indistintamente de hipermedia e hipertexto como es el caso George P. Landow (2009), identificando el concepto de *hipermedia* como extensión del término *hipertexto*:

La expresión hipermedia simplemente extiende la noción de texto hipertextual al incluir información visual y sonora, así como la animación y otras formas de información [...] Con hipertexto, pues, me referiré a un medio informático que relaciona información tanto verbal como no verbal. En esta red, emplearé los términos hipermedia e hipertexto de manera indistinta. (Landow, 2009:25)

El profesor Isidro Moreno de la UCM, que ya había abordado en su libro *Musas y nuevas tecnologías: el relato hipermedia* (2002), estudia en un texto más reciente, "Hipermedia y narrativa transmedia" (2012), los procesos creativos y analíticos, las estructuras, las clasificaciones, significaciones y la interpretación de contenidos y aportaciones de los lectoautores, definiendo el término de hipermedia de la siguiente manera:

Hipermedia designa la convergencia interactiva de medios y sustancias expresivas de los mismos (imagen fija, imagen en movimiento, sonido, imágenes tipográficas, e, incluso, imágenes extraterritoriales) en soportes digitales (excepto las imágenes extraterritoriales) en los que el receptor-lector se convierte en lectoautor, en coautor del programa seleccionando, transformando e incluso construyendo. Hipermedia es sinónimo de multimedia interactivos, que en el uso coloquial se reduce a multimedia. Pero no debe olvidarse que multimedia es una suma de medios, no una convergencia interactiva de medios. (Moreno, 2012: 21)

Carlos Scolari (2008a), por su parte, acuña un nuevo término, *hipermediaciones*, señalando la importancia de pasar del análisis de los *nuevos medios digitales* (los objetos) al de las hipermediaciones (los procesos). En esta línea, define la hipermediación como:

La hipermediación son procesos de intercambio, producción y consumo simbólico que se desarrollan en un entorno caracterizado por una gran cantidad de sujetos, medios y lenguajes interconectados tecnológicamente de manera reticular entre sí. (...) Nos llevan a indagar en la emergencia de las nuevas configuraciones que van más allá -por encima- de los medios tradicionales." (Scolari, 2008a:113-114)

Scolari reconoce, por un lado, que "existen más continuidades que rupturas en el camino que va de las mediaciones a las hipermediaciones" pero, a la vez y por otro lado, sostiene que las

hipermediaciones “miran los procesos comunicacionales desde una perspectiva diferente” a la de las mediaciones. (Scolari, 2008a: 115-6) En este sentido, hay quien se cuestiona: ¿Cuál es esa perspectiva diferente? ¿Qué distingue a las hipermediaciones de las mediaciones? Quizás habría que preguntarse si no basta hablar de mediaciones de los medios de comunicación digitales o es que el hipertexto se ha instalado de tal manera en su seno que es del todo procedente la acuñación del nuevo término.

### / 1.3.

#### **CROSS-MEDIA Y TRANSMEDIA.**

La narrativa transmedia, conocida también como transmedia storytelling, o solo como transmediación, tiene sus orígenes enraizados en la intertextualidad, y propone la reconstrucción cognitiva a partir de múltiples plataformas.

Su primera denominación proviene del concepto *trans-media music*, propuesto por Stuart Saunders Smith en 1975. El concepto de Smith proponía la mezcla de sonidos de instrumentos musicales distintos, por ritmos diversos, en la construcción de otra música. Enseñada, Marsha Kinder (1991) propone el concepto de intertextualidad transmedia, muy cerca de los conceptos de los lingüistas sobre este término, pero abierto también para los medios, y no solo al lenguaje específicamente. Por fin, Henry Jenkins (2009) propone el concepto de narrativa transmedia que hoy está difundido en la academia de forma expresiva. (Renó, Longhi y Ruiz, 2012:257)

#### **1.3.1.**

##### **Algunos debates conceptuales sobre cross-media vs transmedia**

Henry Jenkins, en la entrevista concedida a Carlos Scolari que este recoge en su texto *Narrativas Transmedia*. Cuando todos los medios cuentan, se expresaba así:

Hay mucha confusión sobre lo que es transmedia. Hace unos años se hablaba de interactivo, en ese momento era cool... Era como hablar de atómico o edad espacial en los años 1950, son significantes vacíos que no se refieren a nada en particular. Tampoco estoy de acuerdo con la Producers Guild of America, quienes consideran que un proyecto transmedia debe involucrar al menos tres medios o plataformas. Es una arbitrariedad. Yo creo que si agregamos de manera

enriquecedora un filme y una web se puede conseguir una experiencia transmedia completa y representativa.

Creo que los medios son la variable menos importante de la ecuación. Para mí lo esencial es que en la obra exista una intertextualidad radical – o sea, que las diferentes partes estén conectadas entre si de algún modo -, lo cual tiene que ver con el concepto de multimodalidad y el hecho de ser diseñado para una cultura en red. (Jenkins en Scolari, 2013:34)

La diferenciación entre los conceptos de cross-media y transmedia resulta algo compleja a tenor de las diferentes teorías vertidas desde la tesis canónica de Jenkins. Quizás el problema radica, como señala este último, en que todavía nos encontramos en un periodo de experimentación e innovación, en el que se busca todavía encontrar etiquetas y fórmulas de amplio consenso para estrategias novedosas, y en el que los nuevos modelos de creación, producción y distribución que están emergiendo coexisten con prácticas más tradicionales y acreditadas.

Cabe destacar que numerosos autores consideran ambos términos como sinónimos (Hernández y Grandío, 2011; Guarinos, Gordillo y Ramírez, 2011) o casi análogos (Davidson et al., 2010). Hay también quienes consideran igualmente la narración cross-media como un paso previo y base material de la narración transmedia, en cuanto se trata de una historia contada a través de diversos medios en la que cada fragmento presenta un aporte distinto al total y otros, por su parte, hacen unas distinciones significativas entre ambos términos (entre ellos el aporte a este debate del propio Jenkins, 2008).

Antes de profundizar en las significaciones y aportaciones teóricas atendiendo a los autores que han abundado en ambas “realidades” vamos a hacer un somero repaso en torno a todas estas diferencias.

El aporte de Jenkins a este debate, en su texto *Convergence Culture* (2008), señala la diferencia entre lo que él entiende como narrativa transmedia, y lo que significa otro neologismo producto de la convergencia: el concepto de cross-media. Para el autor, la diferencia entre narrativas transmedia y cross-media, radica en que esta última pretende que una historia pase a través de medios, cambiando solamente el lenguaje del nuevo medio en el que se publica, mientras que la transmedialidad implica que no hablemos de una historia, sino de un universo narrativo, de tal

manera que se permita, no solo un proceso de adaptación del lenguaje de un medio a otro, sino un efecto de expansión de la historia que se complementa con la orquestación de diferentes medios. En pocas palabras, toda narrativa transmedia es en principio cross-media, pero no toda producción cross-media llega a ser necesariamente transmedia.

There is no transmedia formula. Transmedia refers to a set of choices made about the best approach to tell a particular story to a particular audience in a particular context depending on the particular resources available to particular producers. The more we expand the definition, the richer the range of options available to us can be. It doesn't mean we expand transmedia to the point that anything and everything counts, but it means we need a definition sophisticated enough to deal with a range of very different examples. What I want to exclude from this definition is "business as usual" projects which are not exploring the expanded potential of transmedia, but are simply slapping a transmedia label on the same old franchising practices we've seen for decades. (Jenkins, 2011)

Vicente Gosciola (2012) también apunta una diferencia conceptual, justificando que cross-media es común en procesos de marketing, donde los resultados de mercantilización son los objetivos. A diferencia de cross-media, la narrativa transmedia es un lenguaje contemporáneo desarrollado por la sociedad a partir de los procesos y ambientes interactivos y que tienen como característica la difusión de mensajes distintos, a partir de plataformas diversas, por redes sociales y ambientes facilitadores de retroalimentación y en dispositivos móviles (Renó, Flores, 2012).

Por su parte, Antoni Roig (2009), introduce un término más entre las nociones de cross-media y transmedia, el de multiplataforma (que, a su vez, liga de forma similar a los de producción multisoprote o multicanal) para finalmente considerar la narración transmedia como un paso más de la cross-media.

Para este autor, se puede "describir la producción multiplataforma (en inglés habitualmente cross-platform), como aquella que concibe un contenido para su distribución en diversas plataformas tecnológicas de difusión (web, televisión convencional, TDT, móviles, etc.)" (Roig, 2009:123). Se refiere, por tanto, a contenidos que partiendo de un concepto base se adapta a las características de cada plataforma.

La noción cross-media se deriva de la de multiplataforma, pero se diferencia por el mismo motivo por el que distinguimos entre plataforma y media. Así, la producción cross-media descentra parcialmente el foco en la tecnología de distribución y se centra en las interacciones formales y narrativas que se establecen entre contenidos presentes en media lo suficientemente diferentes, como por ejemplo el cine y los videojuegos. Así, mientras que la estrategia multiplataforma se orienta fundamentalmente a rentabilizar el producto en distintos formatos, versiones y ventanas de explotación (lo que se conoce como ‘repurposing’), la noción de ‘cross-media’ tiene más implicaciones en la concepción visual y narrativa de los productos. Es lo que sucede, por ejemplo, en la adaptación de películas o series de televisión en videojuegos o novelas gráficas, así como en material de promoción de películas, como ‘teasers’ o ‘trailers’ distribuidos por Internet. La estrategia ‘cross-media’, por tanto, es más integral e idealmente concibe una ‘red’ alrededor de un concepto determinado, que en ocasiones puede convertirse en un universo narrativo coherente y completo. Podríamos afirmar que en la actualidad, prácticamente cualquier producto audiovisual es multiplataforma, incluyendo sin duda la producción ‘cross-media’. Otra cuestión es si se conceptualizan los productos desde el principio pensando en sacar el mayor partido posible a las posibilidades para la innovación que se desprenden de estas formas de producción. En el caso de la producción ‘cross-media’ es fácil suponer que un producto debería haber sido concebido como tal desde el principio, aunque eso no siempre es así por distintas razones, una de ellas la dificultad de organizar un equipo multidisciplinar para concebir productos de estas características. En algunos casos, el producto cross-media construye un universo que se manifiesta de diferentes maneras a través de diferentes media. Es el caso de *The Matrix* o *Star Wars*, donde televisión, cine, videojuegos e Internet aportan nuevas narraciones y nuevas visiones de sus respectivos mundos y personajes. En este caso se habla de producciones transmedia. (Roig, 2009;124)

En este ámbito de reflexión, el investigador y documentalista argentino Alvaro Liuzzi, en su texto “*Transmedia Historytelling*. De Documentales Interactivos y Géneros Híbridos” (2014), establece esta triple distinción en la ecuación *multimedia - cross-media – transmedia* que compartimos con algunas precisiones:

(...) hablamos de multimedia cuando la misma historia se narra en diferentes soportes, ya sea por yuxtaposición o integración, manteniéndose dentro de los marcos limitantes del clásico sitio web. Y de cross-media, cuando la historia se lleva hacia distintos soportes que sólo tienen sentido si se consumen en su totalidad, es decir, el relato cruza plataformas pero no se extiende.

En este contexto evolutivo, las narrativas transmedia agregan la extensión y fragmentación del relato hipertextual, y sobre todo la interactividad con la audiencia. Es decir, aprovechan lo mejor de cada plataforma para expandirse y generar una experiencia mucho más completa que se logra cuando los usuarios participan activamente en la construcción del universo narrativo. (Liuzzi, 2014:67-68)

En el primero de los términos de la ecuación preferimos referirnos a *multiplataforma* (por cuanto una misma historia puede traspasar soportes, lo que vendrían en realidad a ser *adaptaciones*) en lugar de *multimedia* (referido a una sola plataforma en la que se integran medios distintos), pero a efectos factuales es coincidente con lo expresado por Liuzzi, esto es, contar la misma historia en formatos y plataformas diversos; la acepción *cross-media*, por su parte, consiste en extender la historia a otros formatos de forma que no tienen sentido por si solos, sino que es necesario experimentar el conjunto ellos para entenderlos; y, por último, en el caso del *transmedia*, la historia se extiende a otros formatos pero estos tienen sentido por si solos, por lo que no es necesario experimentar el conjunto para entenderlos por separado. Pero al tiempo, esta autonomía narrativa viene a significar, cuando se consumen todas y cada una de las partes, con sus respectivos aportes individuales y su contribución al fortalecimiento del universo de la historia, una narrativa holística donde *el todo es mayor que la suma de las partes*.

### 1.3.2.

#### **Acerca de las acepciones de cross-media**

En el ámbito concreto de la narración, para aquellos que se refieren a *cross-media storytelling* significa hablar de una narración integrada que se desarrolla a través de diversos medios, con diversos autores y estilos, que los receptores deberán consumir para poder experimentar el relato completo. De este modo, la narración cross-media constituye – como señala Roig (2009) – una red tejida por una serie de elementos en torno a un universo narrativo; dichos elementos deben formar un canon coherente en sus múltiples manifestaciones.

La definición que maneja Drew Davidson en *Cross-Media Communications: an Introduction to the Art Creating Integrated Media Experiences* (2010) es la que sigue:

Cross-media refers to integrated experiences across multiple media, including the Internet, video and film, broadcast and cable TV, mobile devices, DVD, print, and radio. The new media aspect of the “cross-media experience” typically involves some high level of audience interactivity. In other words, it’s an experience (often a story of sorts) that we “read” by watching movies, dipping into a novel, playing a game, riding a ride, etc. And this experience is

connected across the various media involved through the story and the audience interactivity. (Davidson et al., 2010: 8)

Precisamente, como señala De Haas (2002), el papel que asumen los receptores en un relato cross-media constituye un elemento consustancial a su definición.

Otro elemento implícito en toda narrativa cross-media, con influencia sobre el anterior, es la necesidad de movimiento entre canales o medios. Christy Dena, una de las principales especialistas internacionales en producción cross-media, considera que la actividad a través de los canales debe señalarse como uno de los aspectos esenciales de un relato cross-media (Dena, 2004). Así, los creadores de un producto cross-media tienen dos cometidos principales: conseguir que los receptores efectúen este itinerario a lo largo de los diferentes canales y fomentar la idea de que cada producto es un fragmento de una experiencia más amplia que deben completar en su mente (Apperley, 2004).

La narración cross-media difiere de la multiplataforma en el hecho de que no se trata de la adaptación del mismo relato a diversos soportes, sino que cada uno de ellos aportará información para la construcción de un relato unitario. El receptor debe experimentar el conjunto para entender el significado de cada uno de ellos.<sup>33</sup>

Para Dena existen tres formas básicas de concebir un *producto* o un universo cross-media :

1. Replicar (ofertando el producto a través de diferentes formatos, lo que sería en realidad el caso de buena parte de la producción audiovisual actual.
2. Transformar. A partir del núcleo central de la historia, del 'ADN' de un determinado universo narrativo, este se fragmenta y manifiesta a través de diferentes media , intentando sacar el máximo provecho de lo mejor que puede dar de sí de cada uno. Un caso altamente representativo, citado por Dena, es el del proyecto *The Tulse Luper*

---

<sup>33</sup> Para algunos de estos autores, pese a que constituye una de las narrativas estrechamente vinculadas a la convergencia mediática, sería un error considerar el cross-media como un fenómeno actual. En palabras de Davidson, "la publicidad ha intentado desde siempre lograr un mensaje unificado a través de múltiples medios" (Davidson et al., 2010:3). En realidad, lo mismo considera Jenkins al hablar de la Biblia y de la odisea homérica como las primeras narraciones propiamente "transmedia".

*Suitcases* (Peter Greanaway, 2003-2007) que a partir de un concepto central (la historia de una serie de maletas vinculadas a un personaje) se transforma en una serie de experiencias en cine, DVD, blogs, instalaciones multimedia, etc.

3. Expandir. El concepto mismo del universo narrativo provoca que de forma natural la experiencia tenga lugar a través de diferentes plataformas: un ejemplo característico es el ya mencionado de *The Blair Witch Project* (Daniel Myrick y Eduardo Sánchez, 1999) y, en general, de los universos transmedia. (Christy Dena, 2009)

Dena también define el término franquicia (al que también hacen referencia los modalidades del término narración transmedia) como un concepto que “quiere describir el aprovechamiento corporativo de la propiedad intelectual a través de diversas plataformas mediáticas con el objetivo de ganancia económica” (Dena, 2009:26).

El experto en medios digitales Jack Boumans, por su parte, piensa que el cross-media se define a partir de cuatro criterios: 1) La producción comprende más de un medio y todos se apoyan entre sí a partir de sus potencialidades específicas; 2) Es una producción integrada. 3) Los contenidos se distribuyen y son accesibles a través de una gama de dispositivos como ordenadores personales, teléfonos móviles, televisión, etc.; 4) El uso de más de un medio debe servir de soporte a las necesidades de un tema/historia/objetivo/mensaje dependiendo del tipo de proyecto. (Citado en Scolari, 2013:25-26)

La definición de Gary Hayes planteada en su artículo “Cros-Media” (2006), por su parte, es esta:

Crossmedia (Cross-Media, Cross-Media Entertainment, Cross-Media Communication) is a media property, service, story or experience distributed across media platforms using a variety of media forms. It refers to the journey or linkages across devices and through forms and is most evident in branded entertainment, advertising, games and quest based forms such as Alternate Reality Games where there are a range of dependencies between the media placed across devices and fragments there-of.

Today though the cross media creator has to tackle critical temporal and locative elements and think way beyond passive consumption and become an ‘experience’ designer. This is not just

about cross promotion, or extending the story or even complementary elements on each platform, no this is:

- bathing the audience in a sea of your original inextricably linked content across continents of devices, letting them find their own path to live their own story- (Hayes, 2006)

Los investigadores y académicos que hablan de cross-media comparten, pues, dos premisas básicas:

- 1) El término cross-media habla, implícitamente, de un “proceso productivo” con un alto grado de convergencia tecnológica que lo constituye como un vehículo para integrar recursos productivos (plataformas, medios, dispositivos) que contribuyen en la creación de experiencias más complejas para el usuario.
- 2) En el proceso se da una vinculación (superposición, conjugación o resignificación) de diversos lenguajes tecnológico-audiovisuales que, en conjunto, transmiten mucha más información que los medios tradicionales y los nuevos medios *per se*.

Este despliegue de medios que vehicula un mismo mundo narrativo es, a nuestro entender, lo que limita el cross-media frente a lo transmedia. Compartimos la visión de Acuña y Calogueria (2012) cuando, hablando de la evolución de los conceptos cross-media y transmedia, nos dicen que:

El concepto de contenido crossmedia o 360 grados está relacionado con el desarrollo de contenidos para diferentes plataformas de manera sinérgica. Es decir, que los contenidos generados en cada soporte sean susceptibles de distribución y promoción cruzada en todas las otras plataformas, sean tradicionales o bien utilicen tecnologías de punta.

La relación sinérgica entre el contenido diseñado desde el comienzo del proyecto y el concepto de multiformato – multiplataforma es la clave para entender este modelo. No basta con adaptar los contenidos para que éstos puedan ser explotados en distintas ventanas, sino que además los lanzamientos de dichos contenidos en los distintos mercados se apoyan mutuamente. Se cumple así con una de las características de los sistemas complejos: “el todo es más que la suma de las partes”.

El modelo de negocio crossmedia se basa en explotar una obra exitosa en una plataforma determinada (misma obra) por todos los canales posibles y plataformas de medios (cine,

televisión, Internet, telefonía móvil), usando una variedad de formas o formatos (cómic, video, videojuegos, libros, novelas, etc.). (Acuña y Caloguerea, 2012:67- 68)

Mientras que la narrativa transmedia, siguiendo con la argumentación de los autores, cuenta historias a través de múltiples plataformas (cine, TV, Web, móvil) y formatos (libro, video, juego, blogs de personajes, chats, documentos, foros, realidad aumentada, juegos de realidad alternativa, etc.), “los cuales en teoría deben aportar contribuciones distintas para enriquecer la narración, a fin de conseguir un espectador-actorlectorjugador-fan que se integre en el mundo narrativo propio de la obra.” Y en este sentido:

El concepto transmedia se diferencia del crossmedia porque integra experiencias, muchas de carácter interactivo, como mundos de ficción complejos que sostienen y multiplican los personajes y sus historias. Cada una de estas extensiones muestra una parte diferente de la historia principal y cada una de ellas realiza una aportación diferente en el gran mundo narrativo. Los personajes y mundos narrativos pueden existir y desarrollarse fuera de la trama inicial de la película, serie o videojuego. Se trata de una superposición de diferentes capas (contenidos, ventanas, tecnologías, etc.) que han de ajustarse y encajar en el momento adecuado y en las plataformas adecuadas, generando sinergias que producen un mayor interés del usuario y una mayor participación.

(...) La condición principal para construir una narrativa transmedia es la implementación del mundo o universo narrativo como una estructura que soporta la creación de diversas historias o extensiones del producto principal. Como mínimo, debe tener alcance, profundidad y ser escalable. Debe proveer metas, interés en personajes o sucesos que impulsen al público a interactuar, llevando la historia a facetas de su propia vida u ocio, rompiendo el rol de mero espectador pasivo. La clave: generar una audiencia participativa. (Acuña y Caloguerea, 2012: 68-69)

Esta clave no es para nada extraña, si tenemos en cuenta que el concepto transmedia como estrategia productiva, según señala acertadamente Nuno Bernardo (2011), surge como respuesta a dos desafíos distintos, relacionados con la industria y las audiencias, respectivamente. El primero, a resultas de la fragmentación y segmentación de audiencias por la proliferación de medios y canales acontecida en los últimos tiempo, viéndose obligados los actores de la industria en esta encrucijada financiera, y muy especialmente los operadores de televisión, a cambiar las claves para rentabilizar el negocio, profundizando en la externalización de su producción, a manos de compañías independientes que deben operar con presupuestos ajustados y márgenes cada vez más estrechos y a emprender vías de negocio en nuevos territorios para

generar nuevos ingresos, produciéndose una incipiente colonización de otras plataformas, como la Web, telefonía móvil, videojuegos, etc. En el otro lado, los hábitos y estilos de vida de las nuevas audiencias han procurado la migración constante de una plataforma a otra en la búsqueda de nuevas experiencias y contenidos que satisfagan sus nuevas necesidades de información, educación, ocio y entretenimiento.

### 1.3.3.

#### Definiciones del concepto transmedia

Transmedia: Storytelling across multiple forms of media, with each element making distinctive contributions to a user's understanding of the story universe, including where user actions affect the experience of content across multiple platforms (eg reaching a score level in an online game unlocks the next mobile episode). (Screen Australia / Multi-platform programs: what do we mean by...?) (Screen Australia)<sup>34</sup>

Hay algunas disfunciones semánticas en torno al término transmedia o *transmedia storytelling*. Acabamos de ver las apreciaciones al respecto de Acuña y Calogueria, encabeza esta página la definición del término que reza en la Web de Screen Australia y proseguimos desbrozando primero las reflexiones de Jenkins sobre el concepto para luego seguir con todo un bosquejo de definiciones de aquellos autores que han abordado la cuestión. Para Jenkins:

Una historia transmediática se desarrolla a través de múltiples plataformas mediáticas, y cada nuevo texto hace una contribución específica y valiosa a la totalidad. En la forma ideal de la narración transmediática, cada medio hace lo que se le da mejor, de suerte que una historia puede presentarse como una película y difundirse a través de la televisión, las novelas y los cómics; su mundo puede explorarse en videojuegos o experimentarse en un parque de atracciones. Cada entrada a la franquicia ha de ser independiente, de forma que no sea preciso haber visto la película para disfrutar con el videojuego y viceversa. Cualquier producto dado es un punto de entrada a la franquicia como un todo. El recorrido por diferentes medios sostiene una profundidad de experiencia que estimula el consumo. La redundancia destruye el interés de los fans y provoca el fracaso de las franquicias. La oferta de nuevos niveles de conocimiento y experiencia refresca la franquicia y mantiene la fidelidad del consumidor.

(...) Una buena franquicia transmediática trabaja para atraer a múltiples públicos introduciendo los contenidos de una manera algo distinta en los distintos medios. Sin embargo, si hay

---

<sup>34</sup> <http://www.screenaustralia.gov.au/funding/allmedia/definitions.aspx>

bastante para sostener esos diferentes públicos, y si cada obra ofrece nuevas experiencias, entonces podemos contar con un mercado de fusión que aumentará el total potencial. (Jenkins, 2008:101-102)

Para Vicente Gosciola (2012) la narrativa transmedia es una estrategia de comunicación la cual hace que la historia que va a ser contada se divida en partes que son vehiculadas por diferentes medios de comunicación, de acuerdo con su mayor potencial de explorar aquella parte de la historia.

Está implícito que as partes da historia de um projeto baseado em narrativa transmidia estão atavicamente ligadas por pertencerm originalmente a uma única história. Mas isso não é garantia de que a audiência compreenderá que as suas partes formam un todo. Cada história de um projeto debe transmidia debe ser percebida pela audiência como uma parte cuidadosa e debidamente separada a não como un pedaço cortado à esmo, isto é, a separação das partes da história completa não pode ser feita de modo arbitrario ou aleatório, o ideal é que seja estudada de modo a mantener íntegra aquela parte hasta sus últimos filamentos narrativos que assim a caracterizam. (Gosciola, 2012:9).

Para Pratten (2011), la expresión narración transmedia alude además a una necesaria participación de la audiencia, de manera que el compromiso con cada nuevo medio o plataforma, es decir con cada nueva pieza del relato, mantiene el entendimiento y el afecto de la audiencia hacia la historia: "Transmedia Storytelling is telling a story across multiple media and preferably, although it doesn't always happen, with a degree of audience participation, interaction o collaboration." (Pratten, 2011:1)

Se ponen así las bases para la creación de una comunidad de seguidores que disfrutan y ansían cada nuevo retazo de mundo que se les ofrece. Su incremento es exponencial, teniendo en cuenta que cada plataforma supone un nuevo punto de entrada al universo creado.

Rodríguez Ferrándiz (2014), tras hablar de franquicias pioneras recurrentes en todos los teóricos del transmedia desde Jenkins, considera que cuando hablamos de transmedia, hablamos siempre de narraciones, que:

- 1) admiten y potencian esa voluntad transmedial y ese furor por el detalle, incluso el que abunda en los márgenes, en la periferia del relato, y ello porque a menudo diseñan un universo

extraordinariamente intrigante, y estimulan el deseo de recorrerlo en toda su extensión, con una especie de voracidad enciclopédica; 2) buscan la participación, la implicación de los fans, que se integran en comunidades colaborativas muy activas, pues de la misma manera que el relato no puede contenerse en un solo medio, tampoco existe el receptor capaz de contener en su cabeza los detalles completos de una narración dispersa y proliferante; y 3) tanto la dispersión transmedial por un lado como la implicación de los receptores, por otro, no son parasitarias, sino simbióticas, con respecto a la narración principal: hay una retroalimentación entre las estrategias productoras, corporativas y las tácticas del consumo amateur pero participante, de las fuerzas top-down y de las fuerzas bottom-up. (Rodríguez Ferrándiz. 2014:21)

Desde una óptica igualmente volcada en la experiencia del usuario, Juan Mascardi (2014), profesor en la Universidad Abierta Interamericana (Rosario, Argentina) y director de documentales, hace una reflexión sobre la metáfora del rompecabezas aplicado a la narrativa transmedia. En su opinión:

La narrativa transmedia ya está aquí. La multipantalla expande los canales y ya no somos audiencias pasivas, nos transformamos en usuarios activos rastreando y participando en la construcción de un relato en movimiento. Una definición sucinta diría que la narrativa transmedia es la técnica de contar una historia a través de múltiples plataformas y formatos aprovechando las tecnologías digitales aunque esto no significa que son adaptaciones de obras de un soporte -por ejemplo, el libro- a otro medio -el cine-.

La clave es entender el relato transmedia como un todo sin final, donde cada parte complementa y agiganta a ese todo pero que, a la vez, cada parte posee un valor en sí misma. Habitualmente se suele utilizar la figura de un rompecabezas para explicar la narrativa transmedia pero eso es limitado, ya que en el rompecabezas cada parte en sí misma carece de valor y es incompleta. Las piezas del rompecabezas son deformes, fragmentos inservibles sin el todo, una forma que sólo encastra de una manera. En la narrativa transmedia cada fragmento es una cápsula con un valor particular y a la vez interconectada con otras partes del todo. La experiencia de cada usuario en el recorrido es única e irrepetible. El camino es transformador y el punto de llegada es variable y móvil. Los recorridos son laberínticos e infinitos o, en todo caso, circulares y centrífugos pero siempre sincronizados entre sí.

El transmedia también desnuda un concepto demodé: el multimedia. Si el transmedia es la expansión de un relato sin fronteras, el multimedia es un corsé digital donde se combina texto, imagen, sonido, infografía en una misma plataforma hipertextual. Los enlaces externos siguen siendo el valor agregado de esta narrativa. Pero el usuario del transmedia debe abrir más puertas que sus propios creadores e, incluso, generar esos enlaces y ser protagonista en las capas creativas de los contenidos a generar, a rastrear, a *remixar*. (Mascardi, 2014: 89)

De este modo, para Mascardi la narrativa transmedia se alza como una suerte de laberinto que no posee una única salida, un juego de espiral sin centro, una carrera sin meta, un camino con hitos pero sin llegadas. Y lo que vale es la experiencia y ninguna es idéntica.

Giovagnoli (2011), por su parte, sitúa el reconocimiento oficial de dicho término con su adopción, por parte de la industria cinematográfica, y su introducción en la lista de créditos de las películas *made in Hollywood* ocurrido en 2010, gracias a Jeff Gómez y la *Producers Guild of America*.

Scolari, recogiendo las distintas aportaciones de los diversos autores, propone finalmente una que, según su parecer, sería compartida por todos, o al menos a la que ninguno le pondría peros:

(...) Un tipo de relato donde la historia se despliega a través de múltiples medios y plataformas de comunicación, y en el cual una parte de los consumidores asume un rol activo en ese proceso de expansión. (Scolari, 2013:46)

Para nosotros la mejor definición viene de oos que supone la narrativa transmedia mano de Roberto Igarza (2012) y es la que sigue:

(La narrativa transmedia) consiste en recrear la relación de la trama con las subtramas a priori ocultas (latentes) mediante una combinación dinámica de articulaciones y bifurcaciones de escenas y biografías, utilizando estéticas y tecnologías diversas, que multiplican las remisiones internas y externas a la obra y facilitan la pluralidad de representaciones desde perspectivas diferentes, incluso mediante diversos géneros y formatos, cuyo resultado surge de una secuencia imprevisible de experiencias (intervenciones) individuales y colectivas que corrompen la genética de los contenidos produciendo transformaciones en las condiciones de acceso, recepción y participación, más allá incluso de lo previsto por los autores. (IGARZA, 2012).

#### 1.3.4.

#### **De adaptaciones, “obras seminales” y “obras núcleo”**

Los relatos son básicos en todas las culturas humanas, los principales medios de los que nos valemos para estructurar, compartir y comprender nuestras experiencias comunes. Antes bien, asistimos a la emergencia de nuevas estructuras narrativas, que crean complejidad ampliando el

espectro de posibilidades narrativas, en lugar de seguir una sola senda con un principio, un medio y un final. (Jenkins, 2008:124)

Antes de abundar en las características de la narración, se hace pertinente hacer algunas aclaraciones básicas en torno a una doble contraposición: adaptaciones/franquicias; “narrativa” transmedia/“narrativas” transmedia.

A la pregunta “¿Debemos considerar las adaptaciones como parte del fenómeno transmedia?”, Scolari responde:

(...) uno de los rasgos distintivos de las NT es precisamente la expansión del relato a través de la incorporación de nuevos personajes y situaciones. En este contexto las adaptaciones no aportarían nada nuevo al mundo narrativo y, por lo tanto, deberían ser excluidas de las NT. (Scolari, 2013:47)

En este punto es importante señalar la diferencia existente entre adaptación y transmediación. Geoffrey A. Long (2007: 22) expone esta distinción de un modo bastante simple, aduciendo que la adaptación se produce cuando una historia se cuenta empleando un medio diferente a aquél para el que fue diseñado (por ejemplo una novela que se adapta al cine), mientras que en la transmediación se utilizan diversos medios para la elaboración de una única historia.

Más allá de las adaptaciones, hay otros autores se han esforzado en diferenciar el término transmedia de otros que no responden totalmente al esquema propuesto por éste. En esta línea, Christy Dena (2009) habla de *transfiction*, para referirse a aquellas narraciones cuyas extensiones no pueden entenderse por sí solas, sino que forman parte de un conjunto.

El segundo aspecto tiene que ver con una dicotomía todavía más esquiva y a la que consideramos no se le ha prestado la suficiente atención y que es un elemento capital en esta tesis dedicada a la relación entre narrativa transmedia y documental.

Muchos autores utilizan el plural, narrativas transmedia, para atender a esta realidad (Scolari, Arnaud Gifreu, entre otros), mientras que otros se refieren a narrativas transmedia en singular. Tal y como explica Scolari:

Las siguientes reflexiones del investigador y productor Geoffrey Long vienen al caso para pensar estas inestabilidades semánticas: “Durante mi permanencia en el Convergence Culture Consortium (MIT, Boston) frecuentemente cometimos el error de acotar la expresión “transmedia storytelling” a “transmedia”. Esto es un error. Una caja de cereales de Star Wars no es un ejemplo de transmedia storytelling – a menos que haga una contribución valiosa y distinta a la historia que se cuenta en Star Wars –, sino un ejemplo de transmedia branding. De la misma manera que continuar una historia periodística desde la televisión a los dispositivos móviles y la prensa es una forma de transmedia storytelling, pero de otro tipo respecto a la narrativa de ficción. El termino “transmedia” debería ser considerado como adjetivo, no como sustantivo. (Scolari, 2013:293-294)

De esta reflexión se desprende lo que lleva al autor a hacer distinciones entre diferentes “especies de narrativas transmedia” separándolas, en primera instancia, entre aquellas que están enclavadas en la ficción (sean de origen literario o audiovisual), como libros, comics, animación, cine, series de televisión o videojuegos, y aquellas otras que se expanden más allá de la misma como periodismo, documentalismo y publicidad. La tesis de Scolari es trazar una suerte de *identikit* matriz con principios o estrategias adaptadas a cada una de estas especies. Y lo cierto es que esto se corresponde con una realidad de mercado. Si atendemos a las producciones que llevan a gala la etiqueta “transmedia”, nos encontramos con documental transmedia, serie transmedia, transmedia advertising, etc.

Desde nuestro punto de vista, consideramos que el termino adecuado sería el de “producción transmedia” sin más, desde el momento en que la historia se bifurca y expande en distintas plataformas y soportes, sean cuales sean los elegidos. Muchos documentales que se autodenominan como transmedia, son en realidad documentales con accesorios informativos, sociales o de gamificación que cuentan con mayor o menor grado de expansión e interactividad y no verdaderos productos/relatos transmedia; lo mismo ocurre en la ficción, con el branding, con los videojuegos, etc.

Llegados a este punto nos gustaría hacer un inciso y recordar las palabras de Jenkins cuando nos dice que “relativamente pocas franquicias, si es que existe alguna, desarrollan todavía en su plenitud el potencial estético de la narración transmediática”. (Jenkins, 2008:102)

Y eso es precisamente lo que nos debería interesar, a nuestro entender, el hecho de trasponer cuales son los valores de narrativos de tal o cual producción o franquicia, que se considera dentro de este marco, atendiendo a lo realmente transmediático y no a lo accesorio.

Dicho esto y en relación a los orígenes de las historias transmedia o franquicias hay que precisar también que nos encontramos con tres escenarios diferenciados:

- El primero: que hay obras monomediáticas exitosas que se expanden hacia el territorio de la producción cross-media o transmedia a la conquista de nuevos consumidores/prosumidores (citar al punto ejemplos canónicos de franquicias como *Star Wars* o en el momento presente *Game of Thrones* es más que clarificador).
- En el segundo escenario lo que sucede es que la ambición de narración cross-media o transmedia se encuentra en el éxito de una adaptación de una obra original (aquí habría que preguntarse, por ejemplo, ¿De donde nace realmente el impacto y la expansión transmediática de *El señor de los anillos*? ¿De los libros o de la saga cinematográfica?)
- Y el tercero es el territorio del transmedia storytelling en estado de pureza, en el que el proyecto encuentra en la expansión de la historia su propia razón de ser.

En este sentido, nos gustaría apuntar los conceptos recogidos en el artículo “Sistemas intertextuales transmedia: exploraciones conceptuales y aproximaciones investigativas” desarrollado en el contexto del MediaLab EAFIT y el semillero de creación hipermedia del programa en Comunicación Social de la Universidad EAFIT en Medellín (Colombia) por los profesores Montoya, Mauricio Vásquez y Harold Salinas (2013), quienes distinguen entre lo que denominan “obras seminales” y “obras núcleo”.

Los autores consideran que en un “sistema transmedia habría que ubicar los dos tipos de intertextualidad: uno, el referido al universo narrativo (es decir, la historia que está contando); y el otro, a los productos que dan cuenta del sistema pero que no afectan la historia” (Montoya, Vásquez y Salinas, 2013:147)

En ese sentido, afirman – siguiendo la tesis de Jenkins – que cuando los productos que están entrando a un sistema transmedia, están afectando el universo narrativo y, por tanto, que los fenómenos que se dan siempre son de carácter expansivo. En otras palabras que cualquier producto que se haga y que tenga que ver con la historia, nunca la contrae, sólo la expande o la deja tal cual como está (a esto Scolari lo llama *compresores*). Continuando con su argumentación, nos dicen:

Por otra parte, cuando los productos que ingresan al sistema transmedia, no tienen que ver específicamente con la intertextualidad que afecta la historia, es decir, no están creando nuevas posibilidades para el universo narrativo, estos productos podrían presentar el fenómeno de la compresión, pero nunca del universo narrativo, sino de la duración como tal de dichos productos y tampoco del segundo tipo de intertextualidad, pues al aparecer nuevos productos el sistema por defecto se amplía. (Montoya, Vázquez y Salinas, 2013:148)

Resumiendo, cualquier producto, sea cual sea, amplía el sistema transmedia, unos lo hacen desde la diégesis, ensanchando o expandiendo el universo narrativo y otros, aquellos que cumplen la función de sintetizar, resumir u ordenar cronológicamente una historia, lo que hacen es conservarlo tal cual, además de cumplir una programación del sistema general de productos transmedia. Reivindicando la tesis de Marsha Kinder escrita en 1991 <sup>35</sup> en la que ésta sostiene que los *sistemas transmedia*, en su composición, adquieren dos tipos de intertextualidades (una horizontal y otra vertical), los autores nos dicen:

“(...) el concepto de narrativa transmedia no debe ser entendido como todo el cúmulo de productos generados alrededor de un universo narrativo. Proponemos mejor que la narrativa transmedia se encuentra constituida únicamente por aquellos que se ubican en el eje diegético y que al sumar ambos ejes lo que obtenemos es un sistema intertextual transmedia.” (Montoya, Vázquez y Salinas, 2013:148)

Así, partiendo de este marco, los autores distinguen entre *obras seminales* y *obras núcleo*. Así

---

<sup>35</sup> Marsha Kinder sostiene que los *sistemas transmedia*, en su composición, adquieren dos tipos de intertextualidades: una horizontal y otra vertical: “(...) the distinction Fiske makes between horizontal forms of intertextuality (among primary texts) organized around genre or character, on the one hand, and vertical intertextuality “between a primary text, such as a television program or series, and other texts of a different type that refer explicitly to it” (such as publicity, station ID’s, journalistic articles, and criticism), on the other)”. (Kinder, 1991: 46-47)

consideran una *obra seminal* como aquella que da origen a la narración y a las demás obras que empezarían a expandir esa narración, es la que da inicio a un sistema narrativo. Ahora bien,

(...) una obra seminal no es la única que tiene la condición de catapultar una narrativa transmedia. Cualquier obra, independiente de su formato, es potencialmente generadora de un sistema intertextual transmedia. Cuando un producto se deriva de ella puede tener dos condiciones: que inicie un sistema transmedia o un sistema crossmedia. En este último caso, y acercándonos a la concepción de Jenkins, pasa más que por la expansión, por la adaptación. Ahora bien, el sistema transmedia aparece en el momento en que hay expansión, y por ello denominamos núcleo a la obra que potencia el desarrollo del sistema.

Entendemos en este caso que una obra núcleo es aquella que permite la expansión del universo narrativo, en ese sentido, una obra seminal, puede ser o no el núcleo que dé nacimiento a la narrativa transmedia. (Montoya, Vázquez y Salinas, 2013:151-152)

Para ilustrar esta distinción ponen el ejemplo del caso *The Walking Dead*, sistema intertextual transmedia surgido a partir de la serie norteamericana del mismo nombre que como recuerdan los autores reactivó lo que Jenkins (2010) denomina la cultura fan, alrededor de las narrativas zombi. Tal y como señalan en relación al fenómeno de *The Walking Dead*, si bien la *obra seminal* es el cómic producido por la empresa *Image Comics* en 2003, habría que esperar a la serie para la televisión de 2010 (el tercer formato) para que se inicie la formación de una narrativa transmedia y de su respectivo sistema intertextual convirtiendo dicho producto en lo que sería la verdadera *obra núcleo*.

### 1.3.5.

#### **Características básicas de las narración transmedia**

Los relatos son básicos en todas las culturas humanas, los principales medios de los que nos valemos para estructurar, compartir y comprender nuestras experiencias comunes. Antes bien, asistimos a la emergencia de nuevas estructuras narrativas, que crean complejidad ampliando el espectro de posibilidades narrativas, en lugar de seguir una sola senda con un principio, un medio y un final. (Jenkins, 2008:124)

Se han propuesto algunas listas de rasgos para caracterizar una NT (Gomez, 2007; Jenkins, 2009, *Transmedia Manifest*, 2011 y otros tantos más), que ponen el énfasis en aspectos no siempre

completamente coincidentes.

Sobre este punto profundizaremos en el epígrafe dedicado al *transmedia storytelling*, pero conviene aquí señalar unos principios básicos y genéricos para cerrar la conceptualización de lo que significa la narrativa transmedia:

- 1) Concepción de un mundo o universo narrativo que pueda sostener múltiples personajes y múltiples historias, a través de múltiples medios y plataformas. O dicho de otra manera la existencia de múltiples medios y plataformas en que se disemina el universo narrativo.
- 2) La necesidad de que cada uno de estos medios y plataformas haga con dicho universo lo que sabe hacer mejor sin caer en redundancias, sino expandiéndolo y profundizándolo al mismo tiempo.
- 3) Las narraciones transmedias no tienen fin y en su desarrollo del mundo narrativo cada extensión debe suponer una nueva y valiosa aportación al mismo, pero que también puede ser consumida independientemente. Nos encontramos con la necesidad de un balance calculado entre relatos que se sostengan por sí mismos en un sólo medio - es decir, que no resulten incomprensibles para un público ocasional-, y relatos que sean fragmentos de un todo más complejo capaz de arrastrar a un público transmedial, más implicado.
- 4) La necesidad por ello de un control creativo del mundo narrativo, pero al tiempo abierto a la participación e interacción de los públicos que promueva la creación de comunidades de fans y grados de compromiso de éstas con el relato transmedia.
- 5) La inevitable dispersión del universo a partir de relatos no canónicos, producto de la creatividad del usuario. En este sentido, Jenkins defiende que es necesario que se produzca cierto grado de colaboración por parte de los espectadores, porque aquéllos que inviertan más tiempo y esfuerzo, lograrán una experiencia de entretenimiento más rica. Esta interacción del público consiste en compartir información o en participar en

discusiones online con otros fans. Por lo que se puede concluir que otro de los aspectos de las narración transmedia es que fomenta la sociabilidad. (Jenkins, 2008: 115).

- 6) La experiencia como motor de fidelización e implicación de los públicos; la *experiencia* no solo se refiere al disfrute de un mundo narrativo bifurcado y atomizado, sino que incluye otros aspectos a considerar como el contexto de recepción de la historia, la plataforma empleada, el lugar en el que se produce el consumo, e incluso el tipo de interactividad que se establece con el relato.

Concluimos este apartado con dos citas significativas y aclaratorias. La primera, de Rodríguez Ferrándiz (2014):

Las NT son en cierto modo la forma en que la historia reclama sus derechos sobre el relato, que la ha mutilado, recompuesto, montado de una manera efectista y con pretensión de clausurarla. Pero la historia se diría un universo vivo, que crece a espaldas de la atención selectiva que el relato presta a ciertos motivos, personajes o acciones, a espaldas incluso de la voluntad de autor y de quien lo produce y distribuye. Ahora bien, inapelablemente, esa historia vuelta a contar, en la que los detalles elididos, los personajes secundarios, los motivos ocultos adquieren protagonismo, cristaliza de nuevo en relato. Relatos que parten de los productores “corporativos”, pero también de usuarios empoderados en cierto modo por las tecnologías digitales de la creación, el acceso y la circulación. Y esos relatos proliferan, en los casos ideales sin contradecirse, sino como apertura o diseminación de narraciones coordinadas que se expanden por un ecosistema mediático compuesto de diversos medios y plataformas, y que pueblan todas ellas el universo ficcional de la historia, amplio pero de personajes, escenarios, acciones, tramas de algún modo interdependientes. (...) La transmedialidad de los relatos dibuja no sólo varias puertas de entrada a la narración en cuanto a los medios frecuentados por los públicos (el aficionado a las series, o a los videojuegos, o a los cómics, a menudo no coincidentes y no interesados en los otros medios), sino que también establece pasarelas entre esos públicos distintos, a poco que su implicación y compromiso supere un cierto umbral. Es decir, al tiempo requiere y prevé, busca y modula a un destinatario inquieto, itinerante, que seguirá la narración allá donde esta quiera llevarle. (Rodríguez Ferrándiz. 2014:21)

La segunda de Geoffrey A. Long, quien considera que “*a transmedia story is often the story of a world*” (Long, 2007: 164) y que la función del constructor de una narración transmedia es la siguiente:

A storyteller looking to craft a potential transmedia narrative should carefully craft the world in which that story exists, and then make passing references to other cultures, characters, events, places, sciences or philosophies of that world during the course of the narrative to simultaneously spark audience imaginations through negative capability and provide potential openings for future migratory cues. Doing so will facilitate the creation of distinct, valuable contributions to the story world in future extensions – making for better, stronger, more profitable and more enjoyable transmedia storytelling (Long, 2007: 139).

## / 1.4.

### **INTERACTIVIDAD Y PARTICIPACIÓN.**

La mayoría de los teóricos e investigadores de la narrativa transmedia sitúan estos la interactividad y la participación como elementos claves en su seno. Henry Jenkins considera que el éxito de las franquicias de un relato transmedia, depende de lo que denomina la “hipersociabilidad”, es decir que estas “alientan varias formas de participación e interacción social entre los consumidores.” (Jenkins, 2008:115) Con respecto a los términos propiamente dichos se pronuncia de la siguiente manera:

La interactividad se refiere a las formas en que se han diseñado las nuevas tecnologías para responder mejor a la reacción del consumidor. (...) En casi todos los casos, lo que puedes hacer un entorno interactivo está preestructurado por el diseñador. Por otra parte, la participación está condicionada por los protocolos culturales y sociales. (...) La participación es más abierta, está menos controlada por los productores y más por los consumidores mediáticos. Una cosa es permitir la interacción de los consumidores con los medios bajo circunstancias controladas. Totalmente distinto es permitirles participar a su manera en la producción y distribución de los bienes culturales. (Jenkins, 2008:138-139)

Desde la perspectiva de usuario, ensayando una aproximación sincrética, podría afirmarse que la interactividad es la que le otorga la posibilidad de intervenir y originar una modificación en el contexto o en la consecución del diálogo o de la navegación. En el contexto de la interacción con el medio digital el usuario puede elegir su propia trayectoria y combinar los recursos a su disposición para obtener la información deseada. La interactividad incide así de modo determinante en la experiencia comunicativa, que es especialmente percibida por la usabilidad del medio.

Entre los rasgos de un modelo de comunicación interactiva nos podríamos encontrar con conceptos tales como la inmediatez en el acceso a la información deseada; personalización en el transcurso de la comunicación; ampliación con el enriquecimiento de la interrelación de contenidos; no linealidad al acceder a contenidos organizados por enlaces; y, por último, participación que camina el estatus en el espacio de la recepción y añade, a su vez, una mayor dimensión comunicativa a la interactividad.

Algunos autores como Freitas y Castro (2010) señalan que uno de los conceptos claves que hay detrás de las narrativas transmediáticas es, sin lugar a dudas, el de interactividad, que “depende de las sensaciones despertadas por el contenido y las posibilidades de manipulación del objeto ofertado al público, proporcionados por el lenguaje y por el soporte utilizado como medio de expresión” (Freitas y Castro, 2010: 25).

Recordando a Landow (2009), el relato interactivo se configura como aquel que estructura la información en lexias interconectadas por medio de links que proponen diversos itinerarios de lectura y requieren la participación del usuario, dando lugar a un relato multilineal o multiseccional.

Esta segmentación permite la reordenación de la historia a través de la selección de itinerarios concretos en aquellos momentos en los que la trama se bifurque. Unos momentos de suspensión narrativa en los que se apela al lector/espectador para que efectúe su selección.

Desde la perspectiva audiovisual el relato interactivo sería un tipo de discurso que narra una historia a través de fragmentos audiovisuales, abierta a la intervención del espectador. Dicha intervención puede llevarse a cabo desde fuera del relato, como lectoautor (Moreno, 2002; García García y García Guardia, 2004), o desde dentro del mismo como un personaje (avatar o inmersión).

Jose Luis Orihuela (1997) presenta una narrativa interactiva en función de los elementos clásicos de la narración, afectados por la interactividad. Así, si en la narrativa tradicional las historias

están cerradas, tienen una estructura estable y están organizadas por un narrador, quien dispone el modo de acceso a la obra; en “la narrativa interactiva, por el contrario, los contenidos permanecen abiertos y, en gran medida, dependen de las propias elecciones del usuario, las estructuras no están predeterminadas, sino que las genera el propio usuario con su navegación que, a la vez, es el nuevo modo de enunciación.” (Orihuela, 1997:39)

Las investigadoras Isabel Rodríguez y Sara Molpereces en su artículo “The Inside Experience y la construcción de la narrativa transmedia” (2013) distinguen entre dos tipos de relatos interactivos, cerrado y abierto:

1. Relato cerrado. En este tipo de narraciones el consumidor no puede contribuir de manera constructiva a la expansión de la narración con su participación, pues, aunque se tenga previsto expandir el universo narrativo en diversos medios o plataformas, el relato base está ya cerrado cuando llega al receptor, de tal manera que éste no podría modificarlo mediante la expansión del contenido. Simplemente se limitaría a consumirlo en una u otra plataforma o medio. Ejemplos de este tipo de relatos serían la sagas de Star Wars y de The Matrix a pesar de que diversos autores (Scolari 2013; Jenkins 2008) las consideran como algunos de los primeros ejemplos de NT, que no sólo generaron una franquicia de películas (soporte cine) sino que, además, se acompañaron de la puesta en el mercado de todo tipo de productos: juguetes, vídeos de las películas, artilugios electrónicos, libros, ropa...

2. Relato Abierto: A diferencia del caso anterior, en este tipo de relato sí se planifica, desde el inicio de su construcción, la interacción activa del consumidor a la hora de expandir el relato base en otras plataformas o medios. Es decir, aquí entraría en juego la verdadera experiencia narrativa, puesto que ésta se materializaría al ofrecer la posibilidad al consumidor de modificar el relato base; lo que a su vez supondría su interacción real y efectiva dentro de los distintos universos narrativos que se tiene previsto crear. El resultado final sería una NT donde la forma narrativa del metarelato cobra una especial importancia. (Rodríguez y Molpereces, 2013)

Antes de abordar el segundo de los términos de la ecología de los nuevos medios que da nombre a este epígrafe, la *participación*, nos gustaría rescatar una reflexión de Henry Jenkins en la que diferencia ésta de la *interactividad* señalando que hay tradición de usar sus concepciones indistintamente y que compartimos del todo. Para Jenkins “la interactividad se refiere a las formas que han diseñado las nuevas tecnologías para responder mejor a la reacción del consumidor” y sus constricciones son tecnológicas aplicadas a las distintas tecnologías comunicativas, mientras que “la participación está condicionada por los protocolos culturales y

sociales (...) Es más abierta, está menos controlada por los productores y más por los consumidores mediáticos.” (Jenkins, 2008:138-139)

En este sentido, hay que resaltar que el contexto cultural, político y económico del que forman parte las audiencias son otro factor de influencia en la forma como involucran a su cotidianidad los productos mediáticos. Aunque intervienen en un espacio global abierto, existen barreras desde lo local que permean la lectura, interpretación y desarrollo de propuestas alternativas. Las estrategias narrativas de las producciones suelen tener en cuenta las características individuales de las audiencias, pero factores como la carencia de dispositivos técnicos y la alfabetización en el uso de herramientas de publicación de contenidos inciden en la voluntad de participar, todo ello sin dejar de lado la incorporación de temáticas sensibles sobre aspectos religiosos o políticos, que dependiendo de la ubicación geográfica pueden ser de carácter crítico.

Antoni Roig en su estudio *Trabajo colaborativo en la producción cultural y el entretenimiento* (2011) realiza una triple distinción entre *participación*, *colaboración* y *cocreación*. El autor afronta el primero de los términos, trasladado al ámbito de la producción audiovisual, enlazándolo con “la dicotomía entre participación falsa y participación auténtica” sobre la que algunos teóricos se posicionan o los posibles grados que la participación puede alcanzar según otros. Así, partiendo de la premisa de que “la participación implica tomar parte en una actividad con la que se establece un nexo y que dicha participación conlleva una capacidad, ni que sea mínima, de influencia y legitimación como interlocutor en determinadas decisiones que afectan al proceso del que se toma parte” (Roig, 2011: 65), el académico propone definir la misma como:

(...) un proceso en el que se encuentran implicados varios agentes, que se reconocen e influyen mutuamente más allá de los distintos niveles jerárquicos establecidos. En este sentido y siendo estrictos, no todos los proyectos que se presentan como participativos superarían estos requisitos, al confundir precisamente acceso, interactividad, disponibilidad de información o rol consultivo con participación efectiva. (Roig, 2011: 65)

Con respecto al concepto de colaboración ligado igualmente al ámbito audiovisual, el autor, siguiendo la distinción de Jenkins entre *cultura participativa* y *web 2.0*<sup>36</sup>, saca a relucir el papel

---

<sup>36</sup> El autor rescata al punto la siguiente reflexión de Jenkins de la manera que sigue: «lo que puede ser realmente radical en el

que en su seno juegan las comunidades de adeptos donde “la creatividad se convierte en una característica propia de una comunidad y la expresión surge del proceso de colaboración (lo que desplaza nociones como autoría del individuo al colectivo).” (Roig, 2011:66) De esta manera, el autor considera que:

(...) un modelo de producción colaborativa pasaría por la creación o bien de un equipo –abierto– implicado en la materialización del proyecto o, en el mejor de los casos, de una comunidad, entendida como agrupación de personas unidas bajo ciertas normas que comparten un objetivo en común. Ello se traduciría en el establecimiento de un compromiso mutuo y de algún tipo de identidad compartida (...) Se trata, en definitiva, de un proceso de creación basado en estrategias de negociación entre los diferentes agentes acerca del conjunto de la actividad, independientemente de que algunos de ellos puedan disponer de mayor peso en la toma de decisiones. (Roig, 2011: 66)

Por último, Roig hace referencia al término de cocreación al que considera como alternativo para referirse a la creación cultural basada en la participación y rescatando las teorías de autores como Banks y Potts hace la siguiente reflexión:

La cocreación hace referencia a un acuerdo de colaboración entre agentes industriales y su público potencial; para Banks y Potts (2010), se puede hablar de media cocreativos cuando un componente no trivial del diseño, la producción, el marketing y la distribución de un producto tiene lugar a través de la implicación directa de sus consumidores o usuarios (Banks y Potts, 2010: 254). Para los autores, el análisis de la cocreación exige dar cuenta de las interrelaciones complejas entre diferentes contextos, incentivos y motivaciones, así como la emergencia de nuevos mercados y las dinámicas de las instituciones (Ibíd.: 256). Estamos definiendo un modelo de participación con reglas definidas y en el que se acepta la hegemonía del agente industrial en la toma de decisiones. Lo que en este caso aparece sujeto a negociación es la naturaleza del vínculo entre industria y públicos, a menudo expresado en términos emocionales (no económicos) y de atención a las motivaciones que implican a los usuarios en el proceso de cocreación. (Roig, 2011: 67)

Asimismo, Roig habla de “un riesgo importante con relación a determinadas formas de apropiación comercial de la participación, particularmente a través de lo que Mark Deuze <sup>37</sup>

---

carácter distintivo del “hazlo tú mismo” es que el aprendizaje se sustenta *en las redes de apoyo mutuo, la creatividad se entiende como una característica de las comunidades y la expresión tiene lugar a través de la colaboración*. Bajo estas circunstancias, frases como “hagámoslo nosotros mismos” o “hagámoslo juntos” capturan mejor las iniciativas colectivas en el marco de las redes públicas» (Jenkins, 2010: 233, la cursiva es mía). (Roig, 2011:66)

<sup>37</sup> Tal y como nos dice el autor: “Para Deuze, la incorporación de los públicos definidos como colaboradores o participantes activos dentro de una lógica corporativa que no esté definida en términos de transparencia o

describe en términos de coopción, es decir, de asimilación de una tendencia o idea emergente dentro de la cultura establecida.” En este sentido, haciendo suya la tesis de Deuze, el autor denuncia que se puede “dirigir más que estimular la participación.” (Roig, 2011: 67)

Desde el mundo de la economía, Don Tapscott y Anthony Williams afrontan “la nueva era de la colaboración” en su libro *Wikinomics: la nueva economía de las multitudes inteligentes (2006)*. En éste resumen, las cuatro ideas que a su juicio son necesarias a tener en cuenta para el desarrollo de las comunidades, en los procesos de toma de decisión de la industria y en los principios de participación: *apertura* (relacionada con la transparencia en el contexto de la colaboración y la flexibilidad de acceso que tienen las personas para modificar la información y participar en la toma de decisiones); *interacción entre iguales* (que motiva la autoorganización y diluye las jerarquías); *compartir* (gestionando el equilibrio entra la defensa de la propiedad intelectual y su acceso compartido, al menos de forma parcial, en un mundo digitalizado); y, por último, *actuación global* (referido a la capacidad de conocer el mundo, entender sus mercados, tecnología y el comportamiento de las personas que faciliten el desarrollo de propuestas creativas que aprovechen las características presentes en el mundo globalizado). (Tapscott y Williams, 2007: 41-54)

Aunque pensados originalmente como principios rectores de la “Wikinomía” pensamos entroncan de lleno con los conceptos de interacción y participación en el mundo de la industria audiovisual y consideramos que estas características esenciales son aplicables al ámbito de la producción y creatividad transmedia. Como nos recuerda Antoni Roig (2010) la proliferación de proyectos audiovisuales abiertos a la implicación del público objetivo contribuyen, aunque sea de un modo parcial, a “la disolución de fronteras entre las esferas de producción y consumo, entre los circuitos culturales profesionales y amateurs.” Compartimos la opinión del autor cuando nos dice

---

reciprocidad puede esconder una estrategia con un triple objetivo: reforzar la propiedad sobre los productos (en términos de cesión de derechos del contenido generado por los usuarios «en colaboración», como sucede de hecho en muchas plataformas sociales), recurrir a la participación como forma de trabajo voluntario, fomentado a través de la noción de «trabajo como juego» y del intento de obtener un mayor conocimiento y control sobre el comportamiento de los consumidores. O sea dirigir más que estimular la participación (Deuze, 2008: 5; 10 - 11).” (Roig, 2011: 67)

En muchos casos, la apertura tiene lugar a través de la facilidad de acceso a información sobre el proyecto, a contenidos, o al establecimiento de espacios de comunicación, aspecto a veces muy cuidado por parte de sus impulsores. En otras ocasiones, el acceso a contenidos conlleva incluso una flexibilización de las licencias de uso, de manera que se permite o se anima a la remezcla y la reelaboración.

Sin embargo, apertura no significa necesariamente que nos encontremos ante un proyecto de producción participativa o colaborativa. (...) la participación tiene relación con la capacidad de influir, en alguna medida, en el desarrollo o el resultado final del proceso del cual se forma parte. Esto implica que los procesos participativos deben basarse en algún tipo de acuerdo explícito, donde queden definidas unas reglas de juego compartidas y se reconozcan las atribuciones y las motivaciones de los diferentes agentes participantes. Se trata por tanto de un compromiso superior a simplemente facilitar información, proponer consultas o favorecer la interacción; supone el establecimiento de un vínculo entre partes, fundamentado en criterios de transparencia y responsabilidad. (Roig, 2010: 112)

## | 2\_ TRANSMEDIA STORYTELLING O EL ARTE DE CREAR MUNDOS

### / 2.1.

#### EL CONCEPTO DE TRANSMEDIA STORYTELLING

El concepto de *Transmedia Storytelling*, acuñado por Jenkins, está vinculado a la creación de mundos:

La narración transmediática se refiere a una nueva estética que ha surgido en respuesta de la convergencia de los medios, que plantea nuevas exigencias a los consumidores y depende de la participación activa de las comunidades de conocimiento. La narración transmediática es el arte de crear mundos. Para experimentar plenamente cualquier mundo de ficción, los consumidores deben asumir el papel de cazadores y recolectores, persiguiendo fragmentos de la historia a través de los canales mediáticos, intercambiando impresiones con los demás mediante grupos de discusión virtual, y colaborando para garantizar que aquel que invierta tiempo y esfuerzo logre una experiencia de entretenimiento más rica. (Jenkins, 2008:31)

La narración se ha ido convirtiendo en el arte de crear mundos, a medida que los artistas van creando entornos que enganchan y que no pueden explorarse al completo ni agotarse en una sola obra, ni siquiera en un único medio. El mundo es más grande que la película, más grande que la franquicia, pues las especulaciones y elaboraciones de los fans expanden asimismo el mundo en distintas direcciones. (...) La creación de mundos sigue su propia lógica mercantil, en un tiempo en que los cineastas se dedican tanto al negocio de crear productos autorizados como a contar historias. (Jenkins, 2008:118-119)

Por su parte, Rodríguez Ferrándiz (2012), considera que las narrativas transmedia ya ha evolucionado:

(...) ya no son meras adaptaciones o transposiciones lo que tenemos: filmes que proceden de novelas o de cómics, series de televisión, cómics o novelas que proceden de filmes exitosos previos. Ni tampoco continuaciones que prolongan y serializan el producto, pero como una

estrategia a posteriori y, digamos, advenediza. Más bien se trata de un contenido ficcional que nace y evoluciona inseminado ya en múltiples soportes y plataformas, alimentado por creadores profesionales y por fans amateurs, en ocasiones extraordinariamente activos y competentes, que crece de una manera que es a la vez enciclopédica e intrigante (Rodríguez, 2012:66).

Scolari apunta a nueva realidad de las narrativas transmedia:

El IPAD brinda la posibilidad integrar totalmente todas las historias multimodales o intertextuales en un mismo paquete. La pregunta es si esto es bueno o malo... Es bueno porque hace que los contenidos sean más accesibles a una audiencia general que a veces no tiene los recursos o competencias para unir todas las piezas; pero puede ser malo porque se pierde la experiencia –hasta ahora central en la estética del transmedia– que significa encontrar y juntar los diferentes componentes. El transmedia lo crea la gente que busca y reconstruye la información. Decimos que el transmedia puede convertirse en multimedia. Esta es una tendencia que estoy observando muy de cerca, trato de entender las consecuencias a largo plazo en caso de que se presenten las piezas integradas o se mantenga el valor de la dispersión. (Scolari, 2013:35)

Por su parte las profesoras Carrera, Limón, Herrero y Sainz en su texto “Transmedialidad y ecosistema digital” (2013) ofrecen algunos rasgos capitales “que podrían asociarse al campo semántico del storytelling transmedia” y aunque según expresan no pretenden ser exhaustivas nos parecen del todo oportunos. Las autoras consideran que se trata de “una forma hipertextual de narrativa característica de Internet” al tiempo que integra tanto lo on line como lo off line y que parte del principio de la no linealidad del proceso narrativo que “se despliega a través de múltiples formatos y plataformas a partir de una historia o nodo de relato... central o desencadenante.” Asimismo, se refieren al storytelling transmedia como una narrativa participativa y cocreativa abierta a sus usuarios, haciendo especial mención en lo que se refiere a los procesos de viralización en los que estos participan que implementan y/o se apropian de la historia matriz. Igualmente, las autoras consideran relevante otros aspectos como que se trata de “un proceso narrativo en el que conviven formas espectaculares tradicionales y fragmentos de cotidianeidad extrapolados de la experiencia de lo que tradicionalmente en la teoría de la comunicación se habían considerado audiencias pasivas” en el que interviene “una gestión multiplataforma de un flujo comunicativo global y prácticamente ubicuo en el que el consumo, la creación y la ‘administración’ de mensajes se ha acoplado totalmente a la lógica de la cotidianeidad (es lo que se ha denominado ‘global intimacy’)” y resaltan que “la capacidad de generar buzz es central para una definición del storytelling transmedia” y que esta narrativa “va

más allá de los fenómenos de la convergencia, del multimedia o del crossmedia” en cuanto “no indica tanto una mezcla de medios como una nueva lógica, ésta sí de carácter unitario, fruto de la conversión de un sistema discreto de mediación de acceso restringido en un sistema continuo de acceso potencialmente universal.” (Carrera, Limón, Herrero & Sainz, 2013: 543-544)

## / 2.2.

### **PRINCIPIOS DEL TRANSMEDIA STORYTELLING**

Henry Jenkins (2009) ha señalado siete principios que debe cumplir una narrativa transmedia, los mismos que ha hecho suyos Scolari (2013). Son los que siguen:

#### *1\_ Spreadability vs. Drillability.*

La "spreadability" (Expansión) la define como el compromiso activo del público por hacer circular contenidos a través de las redes sociales, aumentando de esta manera el impacto simbólico/cultural y el valor económico de un relato-marca. Se basa en la confianza del perfil de quien difunde el contenido, es decir en su credibilidad. De esta manera, el concepto de expansión se articula con la fuerza de las relaciones sociales, no se enfoca solamente en enviar contenidos, sino en poder transmitir un mensaje propio que cuente algo sobre el perfil del usuario. Este mecanismo de promoción genera mayores niveles de credibilidad en comparación con los espacios publicitarios tradicionales, pues tiene como soporte la confianza en el otro.

La "drillability" (un concepto desarrollado por Jason Mittell, 2009) es la "perforación" dentro de las audiencias hasta encontrar el núcleo duro de seguidores de un producto cultural. El concepto se refiere, pues, a la búsqueda de mayor información sobre el universo donde se desarrolla la narrativa por parte de las comunidades de seguidores. Estos dos principios son más bien complementarios que antagónicos.

#### *2\_ Continuity vs. Multiplicity.*

La continuidad tiene que ver con la coherencia y credibilidad de los universos narrativos y es una especie de recompensa a los seguidores por su tiempo invertido. En otras palabras, los mundos narrativos transmediáticos necesitan tener una cierta continuidad o coherencia a través de los diferentes lenguajes, medios y plataformas en que se expresan. Es una condición necesaria para construir narrativas robustas que no establece diferencias con la creación de contenidos lineales o no lineales. Tiene que ver más con el control de la propiedad intelectual por parte de la industria creativa para publicar información con el rótulo de creación oficial, manteniendo el tono de comunicación y el ritmo de la historia.

La multiplicidad, por su parte, es la posibilidad de acceder a versiones alternativas de los personajes o universos paralelos de las historias, como recompensa al conocimiento que se tiene sobre el material original. La multiplicidad es más flexible porque aborda alternativas que distan del planteamiento original del autor ya que depende del interés de una comunidad de fans por realizar sus propias creaciones a partir de contenidos existentes. Este principio relacionado con la filosofía del remix se caracteriza por ser una forma de expresión que aprovecha la disponibilidad técnica para ejecutar nuevas visiones personales de los textos.

### 3\_ *Immersion vs. Extractability.*

Según Jenkins, en la inmersión, el consumidor ingresa al interior del mundo de la historia, mientras que en la extracción toma aspectos de ésta para involucrarlo en los espacios de su vida cotidiana (desde vivir la experiencia de las franquicias en parques temáticos hasta usar todo el mercado de gadgets de la misma, pasando por rasgos integrados en las comunidades de fans como el *cosplay* en caso del anime/manga).

### 4\_ *Worldbuilding.*

El desarrollo de mundos tiene una larga historia en la ficción. Un mundo ofrece la oportunidad de contar con una plataforma en la que se involucran diversos personajes y situaciones para ser desplegados en cada uno de los medios de una narrativa transmediática. En este principio, Jenkins reivindica una idea de Janet Murray (1999), que hablaba del impulso "enciclopédico" detrás de las ficciones interactivas.

La teórica de los nuevos medios Janet Murray ha escrito sobre la “capacidad enciclopédica” de los medios digitales, que conducirá a su juicio a nuevas formas narrativas, a medida que el público busque informaciones que trasciendan los límites de la historia individual. Compara este proceso de creación de mundos en los videojuegos o en el cine con Faulkner, cuyas novelas y retratos breves convergían en el retrato de un condado ficticio de Misisipí. Para hacer que estos mundos parezcan más reales, afirma, los narradores y los lectores comienzan a crear “recursos contextualizadores: caminos codificados con colores, líneas temporales, árboles genealógicos, mapas, relojes, calendarios y suma y sigue. Tales recursos “permiten al espectador entender los densos espacios psicológicos y culturales (representados por los relatos modernos) sin desorientarse”. (Jenkins, 2008:121)

El concepto de construcción de mundos se relaciona directamente con los principios de inmersión y extracción, ya que ambos representan formas en las que los consumidores se relacionan de manera directa con los mundos recreados en la narrativa, tratándolos como espacios reales que se interceptan de alguna manera con nuestra propia realidad.

#### 5\_ *Seriality.*

La construcción de una serie se basa en la creación de fragmentos significativos y convincentes de una historia para ser distribuidos a través de múltiples entregas. La narrativa transmediática entonces sería una versión hiperbólica de la serie, donde los fragmentos significativos y atractivos de información de la historia se dispersan no solamente a través de múltiples segmentos sino también a través de múltiples medios. Esta característica de la narración transmedia, según Jenkins, retoma, amplificándola, la tradición serial de la industria cultural del siglo XIX. Entre medias estaría el concepto de serialidad deudor de una economía de escala, en el caso del cine el concepto de trilogía no hace sino extender las historias en el tiempo que se traducen en considerables ingresos económicos.

Volviendo a la premisa de Jenkins, el punto más significativo de atención sucede cuando un texto termina y da inicio a otro. De esta forma se generan enigmas que mantienen la expectativa del lector y lo conducen a un seguimiento continuo del relato, a pesar de que éste se posponga hasta una nueva instalación.

#### 6\_ *Subjectivity.*

La narrativa transmediática puede aportar a la subjetividad, es decir a los distintos puntos de

vista de la audiencia respecto de una historia, mediante tres elementos: mayor énfasis en algunas dimensiones inexploradas de los mundos de ficción; La ampliación de la línea de tiempo de la historia a partir de relatos alternativos que se relacionan con el material ya publicado; y, por último, mayor visibilidad de las experiencias y perspectivas de los personajes secundarios.

Estas extensiones hacen que las audiencias interesadas realicen un seguimiento, comparen y contrasten sus múltiples experiencias subjetivas con los eventos de ficción, agregando valor y construyendo nuevas posibilidades narrativas.

### 7\_ *Performance.*

Este concepto se refiere a la importancia de lograr que el público participe de distintas formas en el desarrollo de la franquicia. Las historias deben invitar a la participación y la creación de comunidades dispuestas a invertir parte de su tiempo en resolver aspectos que no están explícitos en la franquicia. Esto implica lograr que a partir de elementos de la ficción se congreguen personas (prosumidores) para aplicar cambios en su vida cotidiana, que no dudan en producir nuevos textos e introducirlos en la red para enriquecer las conversaciones.

En este sentido se puede considerar que lo fundamental en este tipo de narraciones es la experiencia, que no sólo hace referencia a la historia objeto de la narración (en términos de protagonista, argumento, género...), sino que incluye otros aspectos a considerar como el contexto de recepción de la historia, la plataforma empleada, el lugar en el que se produce el consumo, e incluso el tipo de interactividad que se establece con el relato. En definitiva, “...*how the storyworld is revealed to the audience (timing and platforms)*” (Pratten, 2011: 37).

También, Jenkins, en una ampliación más actual de su descripción de la narrativa transmedia en su entrada más reciente “Transmedia 202: Further Reflections” (2011) de su blog señala como es importante distinguir entre adaptación y extensión, donde la adaptación toma una historia de un medio y la adapta a otro mientras que la extensión añade algo a la historia al moverse de un medio a otro. Y destaca como la mayoría del contenido transmedia sirve a una o más de las siguientes funciones: ofrece un backstory, mapas del Mundo, nos proporciona otras perspectivas del personaje en la acción; y, por último, profundiza el compromiso de la audiencia con la historia.

Por otro lado, Jeff Gomez (2007), director ejecutivo de Starlight Runner Entertainment, el mejor tipo de narrativa transmedia es aquella que invita a participar a sus público objetivo, donde su creatividad se ve incorporada al propio universo narrativo, y enumera ocho características que definirían una narración transmedia. Son las que siguen:

1. El contenido está originado por uno o unos pocos visionarios.
2. La transmedialidad se tiene que preveer al principio de la vida de la franquicia.
3. El contenido se distribuye en tres o más plataformas de medios.
4. El contenido es único, tiene que adherirse a las fortalezas específicas de la plataforma y no se haya de reutilizar de una plataforma a otra.
5. El contenido se basa en una visión única para el mundo de la historia.
6. Se realizan esfuerzos concertados para evitar fracturas y cismas.
7. Se requiere un esfuerzo vertical a través de la empresa, terceros y titulares de licencias.
8. Y finalmente, el despliegue se caracteriza por los elementos participativos por parte de la audiencia, incluyendo el portal web, redes sociales y la historia guiada por el contenido generado por el usuario. (Gómez, 2007).

La académica australiana Christy Dena (2009) en su tesis sobre la naturaleza de la práctica transmedia se pregunta qué es aquello que determina que una narración se pueda catalogar como transmedia. Revisando la obra de varios autores, Dena nota como muchos de ellos hacen hincapié en la expansión de la historia como rasgo principal. Sin embargo, este rasgo no es el factor realmente innovador en la práctica transmedia, puesto que, por un lado, “cualquier expansión puede tener lugar en una plataforma mediática o a través de plataformas mediáticas” (Dena, 2009:57), y por otro, la autora sostiene que la expansión ha sido una práctica que se ha llevado a cabo a lo largo de la historia con, por ejemplo, adaptaciones teatrales de novelas originales.

Para Dena, el elemento que hace que una determinada práctica pueda ser considerada como transmedia es “el empleo de distintos medios (y entornos) para la expresión creativa” (Dena, 2009:4), siendo sobre este rasgo en los que deben converger los demás: *expansión*, *coherencia* y

*canon*. El primero de los términos indica el hecho de que una historia rebase su propia matriz, ya sea en un mismo medio o en distintos. *Coherencia* alude a la necesidad de que las partes integrantes de la historia desarrollada en los distintos media no sean contradictorias entre ellas y aporten elementos al argumento central. Por último, *canon* refiere a los acontecimientos presentados en un texto fuente y que proporcionan el universo, la ubicación espacial y temporal y los personajes. *Canon* y *coherencia* son, por decirlo de algún modo, los “guardianes de la marca”, son los elementos que llevan a definir un producto estéticamente identificable.

Jorge Mora (2014) se preocupa por delimitar los principios narrativos en el marco transmedia revisando conceptos que encuentra en su seno tales como la *interactividad*, la *inmersión* y la *agencia* (en terminología de Jane Murray, 1999) o la *paradoja narrativa*<sup>38</sup> (y asociado con ella los de *Distancia Autor-Audiencia-DAA*, *integibilidad narrativa* y *cierre narrativo*) y concluye que para él la herramienta fundamental es el concepto de *remezcla*:

El concepto de remezcla sirve para describir cómo se consigue generar narrativas transmedia, y la linealidad interactiva generada en un mundo narrativo. La extensión narrativa se convierte así en una mezcla original que genera algo emergente en la narrativa del nuevo medio, que no existía en los anteriores, al añadir material innovador a la construcción del universo narrativo transmedia. (Mora, 2014:11)

Estas son algunas de las características de la narrativa transmedia expuestas por autores de referencia. Desde nuestro punto de vista se podría hablar de otras que no se mencionan directamente o lo hacen de una manera colateral: *gamificación*, *experiencia personalizada* y *contenidos vs multiplataforma/multiformato*.

### \_ Gamificación.

Si se quiere que los usuarios participen, que generen contenidos, que indaguen en la historia, que formen sus propias comunidades y que lo compartan en redes sociales

---

<sup>38</sup> La “paradoja narrativa” es descrita desde la perspectiva de Bruni, L.E (2013): “Con la llegada de los nuevos media y sus posibilidades para la interactividad en la generación y recepción de estructuras narrativas, surge la cuestión de la “paradoja narrativa”, en la cual la relación entre la autoría y la interactividad es percibida como inversamente proporcional. Por ejemplo: el problema de tener un mundo interactivo de libre movimiento y un autor que controla la narrativa al mismo tiempo... ...La paradoja surge en todas sus implicaciones con las posibilidades de “empoderar” de los media digitales y presupone un ideal de “enmarcar” la audiencia de la “tiranía” de el autor”. (Mora, 2014: 4)

¿qué mejor que un juego para incitar a la acción? Jane McGonigal (2011) define el juego como un intento voluntario para vencer obstáculos innecesario y considera que este activa todos los sistemas neurológicos y fisiológicos que sirven como soporte de la felicidad: atención, recompensa, motivación y memoria. La gamificación soportada por la interactividad es bastante rastreable en bastantes producciones transmedia y se puede considerar como el uso de la mecánica de jugabilidad en contextos ajenos a los juegos con el fin de que las personas adopten cierto comportamiento.

En una entrevista concedida a Scolari (2014), Susana Tosca, reconocida investigadora del mundo de los videojuegos y profesora asociada de Digital Culture en la IT University of Copenhagen (Dinamarca) considera que:

Los videojuegos ofrecen la posibilidad de “dar cuerpo” a los mundos transmediales, creando espacios navegables que permiten la interacción de los fans con lugares, personas y acontecimientos importantes del mundo transmedial. Lo más destacable es la posibilidad de actuar dentro de los videojuegos, de unir las acciones (en cierta medida mecánicas) requeridas con un contexto semántico de gran valor emocional para los fans. Los videojuegos son el medio más inmersivo en este sentido. La exploración de estos mundos, la interacción, y la posibilidad de participar en historias de importancia (en relación al canon del mundo transmedial) son lo que los fans valoran más, como nuestros estudios empíricos con respecto a, por ejemplo, *The Lord of the Rings* o *Star Wars*, han demostrado. (Tosca en Scolari, 2014)

En línea parecida se manifiesta Frank Rose (2011) cuando acuña el término “ el arte de la inmersión” y establece dentro de este los límites del juego. Para el autor, este *arte* se corresponde con un nuevo tipo de narrativa emergente que se narra desde muchos medios al mismo tiempo, de manera no lineal, y genera intensa y extensa participación de la audiencia, y que en el caso de los juegos y de lo lúdico alcanza el mayor compromiso.

#### *\_ Experiencia personalizada.*

Cuando hablamos de prosumidores nos estamos refiriendo a consumidores/usuarios capaces de generar contenidos. Si a este cambio de rol del consumidor tradicional se le une la individualización del uso de los dispositivos, del consumo mediático, no es de extrañar la importancia de la experiencia personalizada.

\_ *Contenidos vs multiplataforma/multiformato.*

El transmedia y la convergencia mediática producen mundos narrativos que se construyen a través de las distintas plataformas (internet, redes sociales, lo real, etc.) Y cada una de ellas aporta unas características diferentes a la narración y unos contenidos propios, de ahí la multiplicidad de formatos en la construcción de un proyecto transmedia.

**/2.3.**

### **LA NARRACIÓN TRANSMEDIA: EL MUNDO COMO COMPONENTE ESTRUCTURAL**

La condición principal para construir una narrativa transmediática es la implementación del mundo como una estructura que soporta la creación de diversas historias en su interior. En este sentido, las investigadoras del IT University of Copenhagen Lisbeth Klastrup y Susana P. Tosca definen el *transmedial worlds* como "abstract content systems from which a repertoire of fictional stories and characters can be actualized or derived across a variety of media forms" (Klastrup y Tosca, 2004). Se trata pues, para las autoras, de sistemas de contenidos abstractos contruidos a partir de un repertorio de todo un repertorio de historias ficticias y personajes que pueden actualizarse o provenir de una variedad de formas mediáticas y que se caracterizan porque tanto la audiencia como los diseñadores de la historia comparten una imagen mental de todos los elementos que intervienen en su esencia. Cada unidad de información facilita la incorporación de aspectos novedosos que expanden las representaciones mediáticas.

A transmedial world is an abstract idea of a world generated on the grounds of the first actualization of the world and the core elements this world contained, but not in anyway restricted by this. We must thus approach transmedial worlds exactly as worlds, not as a "texts" or any given sign system, but as imaginary constructs shared by the cult audience with an interest in the universo (...)We can take the transdiscursive idea even a step further, because the transmedial world is not just transdiscursive, generating multiple works, but also transsystemic, generating worlds which are actualized in many different sign systems. (Klastrup y Tosca: 2004)

De acuerdo con las autoras, los mundos transmediáticos dependen de tres componentes para su comprensión e incorporación en estructuras narrativas:

- *Mythos*: “he establishing conflicts and battles of the world, which also present the characters of the world. The mythos also includes stories of or rumours about certain lore items and creatures which are unique to the world.” Procura el conocimiento esencial para interactuar e interpretar los eventos que ocurren en el mundo.
- *Topos*: “the setting of the world in a specific historical period and detailed geography, such as a futuristic technological world (science fiction) consisting of desert planets; a world set in the middle ages with fantastic elements (“fantasy”) and a wild nature inhabited by raging beasts; or a crime-ridden underworld (for instance detective/gangster style) laid out in a dystopic and immense cityscape where people use both laserguns and amulets etc.” La relación espacio-temporal se puede cambiar, pero manteniendo el orden original; las actualizaciones tienen que guardar coherencia con el mythos.
- *Ethos*: viene a constituirse en el conocimiento indispensable para saber cómo comportarse en el mundo. “This is the explicit and implicit ethics of the world and (moral) codex of behaviour, which characters in the world are supposed to follow. How does the good and the bad behave, and what behaviour can be accepted as “in character” or rejected as “out of character” in that world. Thus ethos is the form of knowledge required in order to know how to behave in the world.” (Klastrup y Tosca, 2004)

Así pues, siguiendo la tesis de las autoras, por un lado tenemos una imagen mental conformada por los tres aspectos que acabamos de apuntar y, por el otro, una narrativa materializada en los lenguajes propios de los diversos medios que se utilizan para expandir el mundo.

Tosca, en la entrevista concedida a Scolari (2014) ya reseñada, actualiza su discurso y contrapone su interés por los *mundos transmediales* frente a las *narrativas transmedia* en tanto que estudiar los primeros permite centrar su mirada en el espacio de la recepción, lo que considera más pertinente:

Nuestro interés en los “mundos” se debe a que no queremos estudiar las historias concretas, no nos interesa la narrativa fija como tal. Nos interesa la ecología de ficciones que surge a partir de una narrativa concreta (por ejemplo los libros de Tolkien) y que toma cuerpo en diferentes medios (libros, películas, fan fiction, videojuegos, juegos de rol, cartas...). Hablar de “narrativas” limita, en nuestra opinión, las plataformas de las que uno puede ocuparse. Por ejemplo en uno de nuestros últimos artículos hemos analizado la interacción en Facebook de los fans de *Game of Thrones* en la época que precedió al lanzamiento de la serie televisiva, en que los fans interactuaron en sus redes sociales y con un juego publicitario creado por Campfire; combinando metodologías de humanidades y ciencias sociales. Es difícil imaginar este tipo de investigación bajo el paraguas de “narrativas”, porque tiene unas connotaciones demasiado textuales y de humanidades. El concepto de “mundo” nos permite concentrarnos además en la experiencia de los jugadores/usuarios y no tanto en la de los autores/diseñadores, y este es definitivamente nuestro campo de interés. (Tosca en Scolari, 2014)

Desde una óptica distinta, que también privilegia la creación de universos (o *multiversos*<sup>39</sup>) en la narrativa transmedia, pero que vuelva su interés esta vez en la figura del creador y en las posibilidades tecnológicas que permiten fusionar lo real con lo virtual, se pronuncian Fernando Acuña y Alejandro Caloguerea (2012). En ello ven la piedra angular de su fuerza:

Una de las razones por las cuales la narrativa transmedia es tan poderosa y resulta tan atractiva tiene que ver con el hecho de que permite crear múltiples universos de forma profunda y envolvente. En ocasiones llega incluso a simular experiencias reales. Por tanto, en la narrativa transmedia, las extensiones narrativas del universo son múltiples, desarrollándose a través de las distintas plataformas de la forma que mejor convenga a las necesidades del usuario. De lo anterior puede concluirse que los universos narrativos al alcance del creador son tantos como su imaginación lo permita. Además, el desarrollo tecnológico ha propiciado que el usuario transite por múltiples universos reales y virtuales, tomando de cada uno aquello que le sirve y creando valor añadido a los contenidos originales aportados por el creador. En el ámbito de la narración transmedia, cualquier universo imaginado por su creador puede dar lugar a múltiples universos, o multiversos. (Acuña y Caloguerea, 2012: 100)

---

<sup>39</sup> Los autores recogen el concepto *multiversos* acuñado por Joseph Pine (*La Economía de la Experiencia: El trabajo es teatro y cada empresa es un escenario*, 1999) y recorren los ocho universos que según éste combinan lo digital y lo físico de formas diferentes: *realidad*, el mundo real; *realidad virtual*, un entorno artificial donde los usuarios interactúan a través de personajes o avatares; *realidad aumentada*, la visión incrustada de forma directa en el mundo real físico; *realidad alternativa*, el Juego de Realidad Alternativa (ARG) que utiliza el mundo real como soporte; *realidad deformada*, la realidad transformada por la interpretación subjetiva; *virtualidad aumentada*, la realidad virtual mejorada; *virtualidad física*, el conjunto de atributos físicos que contienen los datos y programas en la realidad virtual; y *virtualidad espejo*, el uso de herramientas digitales para ayudar a comprender el mundo físico ligado al tiempo y el espacio. (Acuña y Caloguerea, 2012: 101- 102)

En este sentido, los autores concluyen que para “el generador de contenido, el desafío es cómo emplear todas las formas posibles de fusionar lo real con lo virtual, sin descuidar por ello la dimensión del individuo. Significa modelar el tiempo, el espacio y la materia para crear valor a través de eventos actuales y/o autónomos, en lugares reales y/o virtuales, con recursos materiales o digitales, a fin de abrir oportunidades nunca antes imaginadas de negocio y creación de valor.” (Acuña y Caloguerea, 2012: 103)

## 3\_ ESTRATEGIAS CREATIVAS DE LA NARRACIÓN TRANSMEDIA

### / 3.1.

#### RECURSOS CONTEXTUALIZADORES DEL DISEÑO TRANSMEDIA

Hay un debate importante, que consideramos de calado, cuando hablamos de diseño transmedia: si es o no pertinente (o del todo necesario) que la arquitectura del mundo narrativo sea previa a su construcción, de manera que cada historia autónoma se piense y diseñe de acuerdo a las distintas especificidades de los medios y atendiendo a las posibilidades de participación en los correspondientes espacios de la recepción.

En un principio, la posibilidad de convertir una historia monomediática en una experiencia transmediática (cosa nada rara), depende del nivel de complejidad y detalle con el que se diseñe el mundo narrativo. Cuanto más elementos se pongan en juego mayor será el potencial de expansión de los relatos. El objetivo es consolidar una franquicia en la que existan espacios de desarrollo que motiven nuevas intervenciones en distintas plataformas.

Otras estructuras de obras monomediáticas que devienen en propuestas transmediáticas son las sustentadas por la fuerza de un personaje como eje conductor. Aunque pueden ser exitosas, sus posibilidades de crecimiento siempre van a estar limitadas. Caso de *James Bond*, por ejemplo, configurando su propio género cinemagráfico con más de una veintena de entregas, videojuegos y juegos de rol. En este tipo de producciones la incorporación de nuevos elementos a la estructura narrativa es casi nula, pues los conflictos siempre giran en torno al sujeto principal, limitando la capacidad de participación y la posibilidad de explorar otras alternativas; a pesar de

que como franquicia pueden producir una gran cantidad de bienes para ser consumidos por la audiencia, son consideradas una propiedad intelectual cerrada.

En el extremo opuesto, vemos obras que nacen con vocación transmedia, esto es cuya estructura con extensiones y diseminación está pensadas de antemano. Caso de *Matrix*, donde los hermanos Wachowski son los arquitectos de ese mundo transmedial, aun cuando no son autores de las distintas franquicias en plataformas y soportes diferentes.

Otra cuestión capital en el diseño de la narración transmedia es como se interrelacionan los elementos de composición del relato. Establecer las conexiones entre las plataformas de una narrativa transmediática requiere de la implementación de técnicas que mantengan la continuidad en la historia pero que motiven la participación de las audiencias.

Estas tres cuestiones son, principalmente, las que abonan el debate mencionado sobre la necesidad o no de que la estrategia narrativa sea previa a su construcción para conseguir una auténtica estética transmedia. Al punto, Geoffrey A. Long (2007) considera que la autenticidad de una narrativa transmedia se necesita que cada elemento incorporado a un medio debe ser canónico desde el comienzo, respecto a la historia que cuenta, así como guardar coherencia con la misma. (Long, 2007: 34 - 40)

Además, para el autor, cuando se desarrolla una narrativa que va a extenderse en diferentes medios, el "mundo" debe ser considerado como un personaje principal, pues las narrativas transmediáticas no sólo responden a la historia de un personaje, sino a su contexto. El mantenimiento de la consistencia de ese mundo requiere que cada uno de los fragmentos que constituyen un relato completen los espacios vacíos del rompecabezas que al unirse recrean una experiencia inmersiva.

Frente a esta opinión, Christy Dena (2009) considera que hay que conceder menos importancia al resultado final (las diversas narrativas en diversos medios) y centrarse en la práctica, en el modo en que esas narrativas han sido concebidas y desarrolladas hasta llegar a ese resultado al tratarse, en la mayoría de los casos, de autores diferentes, de franquicias de procedencias diversas y con criterios adecuados a las especificidades de cada plataforma. (Dena, 2009: 122-123)

La investigadora australiana apunta que Jenkins, Long y otros autores consideran que los rasgos estructurales marcan la diferencia en un proyecto transmedia puesto que es necesario difundir un contenido único en cada canal. “Essentially, the argument they have put forward is that contemporary transmedia phenomena are differentiated by a specific structural trait” (Dena, 2009: 100). La autora, por su parte, defiende distinguir entre lo que considera *fenómenos transmedia intercomposicionales e intracomposicionales*, esto es, discriminar entre aquellos en que la historia va más allá de una simple extensión para incorporarse armónicamente en un modo complejo de creación a través de diferentes soportes. Todo ello lo veremos con más detenimiento en el epígrafe siguiente.

En una entrevista concedida a Scolari (2013), Antoni Roig apunta lo siguiente:

Creo que la estética transmedia tiene algo que ver con la forma de presentar el universo “nodriza” en el que transcurre la historia o que proporciona las premisas básicas para la generación de historias. Con esto encontramos conexiones con otros fenómenos afines pero distintos como la pérdida de control absoluto sobre la propiedad del relato (se habla mucho de recuperación de oralidad a la vez que se fija mucho la atención en la actividad de los fans como productores) y la aproximación de la ficción a la actividad cotidiana (los juegos de realidad alternativa, el papel narrativo de las redes sociales, la vigencia de la estética del vídeo “doméstico”), que en ocasiones realimentan la historia (...) Parecería que la estética transmedia, más allá de su estado, todavía quizás embrionario en términos de modelo de negocio y de modelos creativos en cuanto a diseño de experiencias y arquitectura, dirige mucho más que en sus inicios la mirada hacia la implicación creativa y lúdica del público: lo difícil es combinar esta apertura con la necesidad de generar una trayectoria canónica del relato y sus personajes, y revelar la información precisa sobre los mismos en los momentos que sus creadores precisen. (Roig en Scolari, 2013:110)

Compartimos esta visión, pero nuestro aporte al debate pasa por considerar fundamental y necesaria que la creación del mundo transmedial esté ideado a priori como obras o composiciones separadas y con entradas independientes, dirigidos a crear efectos diferentes y complementarios en soportes distintos, sin que uno sea la mera extensión o continuación del otro. La pureza, la autenticidad de una narración transmedia radica necesariamente en que su arquitectura sea desarrollada en toda su extensión antes de su construcción y se prevea su impacto emocional en las audiencias, así como sus mecanismos de participación y compromiso, no así su control. O al menos que el diseño contemple su propia potencialidad transmedia. Lo que viene a implicar que ello complejiza su producción, pero también salvaguarda el cumplimiento de

su función horizontal, a sabiendas de que no es algo en absoluto garante de su éxito.

### / 3.2.

## PREMISAS PARA EL DISEÑO DE MODELOS TRANSMEDIA

En los últimos años la proliferación de producciones transmedia ha recabado el interés de investigadores y profesionales que se han dedicado buena parte de sus esfuerzos a encaminar como debe operar el diseño transmedia, entre estos: Hayes (2011), Pratten (2011), Phillips (2012), Acuña y Calogueria (2012), Smith (2009), por citar a algunos de los autores de referencia. El denominador común de las teorías de estos autores en lo que se refiere a las premisas del diseño transmedia pasa por contemplar cuatro elementos capitales (que encuentran distintas traducciones en las propuestas de *biblias transmedia*): la construcción de mundos más que la narración de una historia; la elección de plataformas y soportes para su diseminación; los mecanismos de *inmersión – participación - cocreación* de las audiencias; y, por último, las estrategias de su explotación escalonada. No obstante, revisamos algunas de estas propuestas que ilustran lo comentado y abren algunas líneas de interés al respecto.

El modelo desglosado por Robert Pratten en *Getting Started in Transmedia Storytelling: A Practical Guide for Beginners* (2011) para el diseño de un proyecto transmedia contempla que este debe abarcar como mínimo los siguientes componentes (interrelacionados todos entre sí): *Story; Experience; Audience; Platforms; Business model; Execution*. “The goal is to get all six components working in harmony together – supporting and reinforcing each other.” (Pratten, 2011: 4) En realidad, estos elementos son los que conforman los estadios, de una u otra manera, al realizar una *biblia transmedia* como veremos más adelante.

En una línea similar, se expresa Marida Di Crosta, profesora de la Université Jean Moulin Lyon 3, en su artículo “Stratégies narratives transmédias. Des pratiques scénaristiques transversales?” (2013), donde vuelca su mirada en la necesidad, y la dificultad, de construir un mundo narrativo en proyectos nativos transmedia atendiendo a las estrategias de producción que favorezcan la participación de las audiencias y la cocreación.

(...) la stratégie narrative d'un projet transmédia de création originale devrait être élaborée en amont, dans une logique méta et transversale contenant l'ensemble des volets de contenu disséminé, ainsi que les différentes pratiques socioculturelles, médiatiques et performatives impliquées. Cela suppose d'aborder conjointement les questions scénaristiques, tant au niveau du contenu audiovisuel classique (film, série télévisée, émission de télé-réalité...) que du contenu lié aux formes/plates-formes nouvelles (Internet, médias sociaux, smartphone, tablette).

Nous voilà d'emblée confrontés à deux mots-clés de la scénarisation transmédia : « articulation » et « participation », et aux questions cruciales qui en découlent lorsque l'on poursuit l'objectif de proposer un univers et une histoire où se déroulent les actions et les événements liés à des personnages préconçus, mais également les actions et les événements à venir inhérents aux personnages participants.

Comment articuler le contenu narratif et les interactions entre médias (numériques ou pas), les usages, le respect d'une vision éditoriale cohérente et la morphologie ouverte et dynamique de l'œuvre collective participative ?

Comment concevoir les passerelles entre volets chronologiquement asynchrones, tout en coordonnant les différentes formes et degrés d'interactivité et de participation ? (Di Crosta, 2013: 2)

Por su parte, Aaron Smith, autor de la tesis *Transmedia Storytelling in Television 2.0 Strategies for Developing Television Narratives Across Media Platforms* (2009) centra su interés igualmente en aquellos componentes del mundo narrativo que considera claves para el diseño transmedia. Tal como los sintetiza Scolari:

**Geografía.** Una narrativa transmedia debe proponer una clara ubicación geográfica del mundo narrativo. Conocer el topos significa para el usuario poder activar su experiencia anterior de consumidor, identificar las relaciones con otros textos y entrar más fácilmente en el juego interpretativo.

**Historia.** El mundo narrativo avanza en el tiempo con todos sus personajes a cuestas. Si en los medios tradicionales (cine, televisión, literatura) las elipsis eran lo descartable, lo no importante, en las narrativas transmedia asumen un papel fundamental, lo que no se muestra en un medio se puede mostrar en otro. Dicho de otra forma: lo que importa en un medio es elipsis, en el otro es relato explícito.

**Personajes/Relaciones.** (Scolari, 2013:81)

A nuestro juicio, lo interesante de esta triada de elementos considerados por el autor es la reflexión sobre los insterticiales del mundo narrativo que vienen a significar las *elipsis* como cimentación de las historias particulares de cada plataforma/soporte; algo que nos adentra de lleno en el epígrafe que sigue.

### / 3.3.

## EL RELATO POLIÉDRICO O LA HISTORIA AMPLIFICADA

Henry Jenkins realiza en su último libro *Spreadable Media: Creating Value and Meaning in a Networked Culture* una interesante concepción etimológica del término “contenido” que vale la pena mencionar. Definido como “eso que contiene”, cuando se habla del contenido de un envase o un libro, explica que en la actualidad el contenido es todo menos eso. Esta idea, eje principal del texto, explica básicamente que en el contexto mediático contemporáneo si el contenido no se esparce, está muerto (“*if it doesn't spread, it's dead*”).

En palabras de Jenkins: “Lo que en algún momento habría podido ganar valor al ser encerrado para poder cobrar por el acceso, ahora crea valor a través de actos de circulación, por la forma en que se esparce a través de la cultura, por la habilidad de la gente de encontrarla en donde sea que estén, a menudo en mensajes transmitidos por amigos dentro de nuestras redes sociales, en vez de emitidos por redes comerciales. Así que puede que no haya más contenidos, pero las historias todavía importan, y el contenido producido comercialmente va a seguir siendo importante como un recurso compartido a través del cual las comunidades se comunican entre sí”. Este escenario nos obliga a replantear teorías y, sobre todo, a preguntarnos si debemos dejar de hablar tanto de contenido y comenzar a pensar en términos de relato. En cierto sentido ampliar la búsqueda de nuevos maridajes entre información, narrativas e interfaces para establecer historias que se adapten mejor a las audiencias actuales. (Liuzzi, 2013: 74)

Siguiendo con Jenkins, en su primera posición (luego ha ido matizando por entregas ésta), la narración expandida estimula la creación de historias basadas en mundos ficcionales complejos que pueden sostener múltiples personajes y tramas interconectadas, “añadiendo un mayor sentido de realismo a la ficción como un todo.” (Jenkins, 2007)

En este sentido, las extensiones que componen la historia enriquecen la experiencia del público, dándole acceso a distintas partes del universo ficcional. Según el autor, estas extensiones

pueden, por ejemplo, hacer que el público conozca de forma más profunda la vida de los personajes, hecho que les ayudará a comprender mejor sus acciones en otras partes de la historia. Asimismo, las extensiones también pueden “profundizar en los aspectos del mundo de ficción.” (Jenkins, 2007) Además, otro añadido que puede proporcionar una extensión es el de completar una parte de la historia que no es contada en el media principal.

Sin embargo no todas las partes de la composición tienen el mismo peso narrativo. Scolari (Scolari, 2008b:598) aporta una perspectiva narratológica sobre los textos transmedia, que distingue sus partes en varias categorías:

Así, la base narrativa de un proyecto es llamada por el autor como macrohistoria, a partir de la cual la historia se puede expandir a través de cuatro estrategias: la “creación de microhistorias” intersticiales que cuentan, por ejemplo, lo sucedido entre dos temporadas de una serie; la “creación de historias paralelas” que pueden narrar otra historia que se desarrolla al mismo tiempo que la macrohistoria; la “creación de historias periféricas”, que pueden ser pequeñas historias periféricas que tienen una relación débil con la macrohistoria; o por último la “creación de plataformas de contenido generados por los usuarios” como pueden ser fanfictions, blogs o wikis. Estos últimos entornos, suelen ser considerados una fuente de creación de historias a menudo ilegítimas, que permite a los usuarios enriquecer el mundo ficcional a partir de apropiaciones de distinto tipo.

En un nivel distinto de análisis, Christy Dena (2009) propone en su estudio sobre el diseño y la implementación de proyectos transmedia, una taxonomización ideal de tipos de transmedia. Así, la catalogación propone analizar el tipo de relación que tienen las distintas partes de los proyectos transmedia en relación a la o las *composiciones* siguiendo la teoría narrativa de Werner Wolf en su estudio sobre intermedialidad. De este modo, la académica describe dos modelos distintos (aunque no absolutos ni completamente separados) de proyectos transmedia engarzados con los *fenómenos transmedia intracomposicionales* y los *fenómenos transmedia intercomposicionales*. (Dena, 2009:96-172)

Los *fenómenos transmedia intracomposicionales*, son proyectos transmedia en sí mismos, donde hay una gran coherencia narrativa y una fuerte dependencia entre las partes. La autora habla de “distribución de un único contenido a través de diversas plataformas mediales” (Dena, 2009: 99) Para describir la relación entre las partes en los proyectos intracomposicionales, Dena explica que una historia completa está expresada a través de distintos medios de un modo que hace que cada plataforma mediática sea el equivalente a un párrafo, miembro o unidad. Aunque sean una forma de micro-ficción, difieren en el hecho que no son auto suficientes. Cada pequeño volumen tiene un alto grado de dependencia con las otras unidades. (Dena, 2009:167)

In the context of transmedia projects, though, these units are now spread across media. That is, now an entire story or game is expressed across distinct media in a way that makes each unit on each medium platform the equivalent of a paragraph, member or unit. While they are a form of micro-fiction, they differ in that each is not self-sufficient. Each small volume unit has a high degree of dependency with the other units. The total work is the sum of the all of the units spread across media. (Dena, 2009: 169)

La composición narrativa es, en estos casos, la suma de los distintos media que suele estar dirigida o supervisada por un mismo autor o equipo. Dentro de este tipo de fenómenos transmedia, encontramos dos modelos distintos: en el primero todas las unidades trabajan conjuntamente para crear una composición y tienen, por así decirlo, el mismo peso narrativo; en la segunda, la composición cuenta con una unidad narrativa principal a la que se le añaden, con un peso relativo, elementos secundarios narrativos.

Por otro lado, Dena identifica los *fenómenos transmedia intercomposicionales* como aquellos proyectos que son transmedia por la relación entre distintos trabajos. En estos casos, no hay una sola macrohistoria que integra otras, sino que cuenta con varias composiciones creadas por distintos autores. Así cada parte del proyecto es una composición en sí misma y la composición global cuenta con distintos puntos de entrada. En esta modalidad, la autora introduce la cuestión de las adaptaciones en su seno (si bien se señala que no todos los proyectos intercomposicionales son proyectos transmedia y lo propio con las adaptaciones) y recoge, al punto, “three approaches that point to a transmedia sensibility: designing adaptation-ready works for self-adaptation, self-adaptations to modulate meaning, and adaptations as points-of-entry.” (Dena, 2009: 163)

La conclusión es que en ambos casos, donde juegan los modelos inter e intracomposicionales, lo importante no es lo que tenga que decir la relación estructural, sino en qué medida cada composición trata de ser parte del proceso de creación de sentido. Así, el valor interpretativo de estos modelos recae no solo en identificar a qué tipo de fenómeno pertenece un determinado proyecto transmedia, sino de qué modo se relacionan todas las producciones y lenguajes (oficiales o no oficiales) de un universo narrativo.

### / 3.4.

## LA GAMIFICACIÓN DEL RELATO

El juego es más viejo que la cultura; pues, por mucho que estrechemos el concepto de ésta, presupone siempre una sociedad humana y los animales no han esperado que el hombre les enseñara a jugar. Con toda seguridad podemos decir que la civilización humana no ha añadido ninguna característica esencial al concepto de juego. Los animales juegan, lo mismo que los hombres. Todos los rasgos fundamentales del juego se hallan presente en el de los animales.

(...) A medida que una cultura se desarrolla, esta relación entre “juego” y “no juego”, que suponemos primordial, no permanece invariable. De una manera general el elemento lúdico va deslizándose poco a poco hacia el fondo. La mayoría de las veces pasa, en una gran parte, a la esfera de lo sagrado. Se ha cristalizado en el saber y en la poesía, en la vida jurídica y en las formas de vida estatal. (Huizinga, 2012)

A lo largo del tiempo la noción de juego ha mutado modificando nuestros hábitos cotidianos, generando nuevas formas de relacionarnos e invadiendo otros ámbitos de carácter social, educativo y científico. Ya en 1938 el historiador Johan Huizinga analizaba en *Homo Ludens* la influencia del juego como fenómeno cultural (como génesis y desarrollo de la cultura, dado que ésta tiene un carácter lúdico), intentando demostrar la insuficiencia de concepciones convencionales como “homo sapiens” y “homo faber”. Sus teorías, no obstante, quedan ahora superadas por el empuje de unas nuevas tecnologías que han conseguido forzar estos cambios de forma exponencial. Como señala la comisaria de arte y nuevos medios. Laura Biagorri:

El videojuego, en concreto, ha sobrepasado su “territorio natural” expandiéndose a otros espacios más físicos – que requieren la movilización de facto del jugador – y más conceptuales, donde se abordan temas políticos y sociales como la biotecnología, la emigración, el abuso

empresarial o la religión. El videojuego ya no es sólo ocio popular, baja cultura, sino aprendizaje, herramienta de concienciación, e incluso arte. (Baigorri, 2008: 21)

Lo cierto es que el *juego* y al *acto de jugar*, hay autores que distinguen entre ambas nociones<sup>40</sup>, permean el presente de toda nuestra vida cotidiana. Ya hemos sacado a colación la *gamificación* como uno de los principios importantes de las iniciativas transmediáticas, como reclamo para involucrar y seducir a las audiencias en sus propuestas y facilitar su participación, de la misma manera que es del todo innegable el hecho de que este elemento se ha convertido en uno de los elementos clave de la cultura contemporánea y en un factor central en las estrategias productivas de las industrias del entretenimiento en su conjunto. En este sentido, Antoni Roig (2009), revisitando la tesis de P.D. Marshall, hace una interesante reflexión sobre el papel del juego dentro de la matriz intertextual de las narrativas digitales:

Podemos considerar el juego como una combinación entre patrones predefinidos (como es el caso de las reglas) y la libertad de opciones abiertas que caracterizan lo que finalmente llevan a cabo los jugadores (este margen otorgado podría incluso facilitar que el jugador ‘transforme’ el juego a través de la transgresión de sus reglas). Para Marshall, las industrias culturales diseñan elaborados patrones de juego entre diferentes media, superando su tradicional adscripción al mundo de la infancia y los deportes. Éste es para el autor el factor clave que explica la permeabilidad entre los diferentes media, por ejemplo entre el cine y los videojuegos. Así, por ejemplo, el éxito de los videojuegos se encontraría precisamente en su capacidad de trasladar el placer de jugar, constituido tanto por elementos rituales, patrones y normas como por

---

<sup>40</sup> Al respecto, es ilustrativa la reflexión Daphne Dragona, comisaria independiente del arte de los nuevos media, en su texto “¿Quién se atreve a desacralizar el juego de hoy?” (2008): “Los veteranos académicos Huizinga y Caillois no establecen una clara diferencia entre los dos términos ya que, al parecer, las normas que institucionalizaron el acto de jugar son las mismas que han dado forma a los juegos. El acto de jugar sería la idea, el concepto, la base anárquica y espontánea, la actividad basada en la fantasía, lo que Caillois llamaba “paidía” siguiendo una denominación anterior que encontramos ya en Platón y Aristóteles según la cual los juegos serían aquellas expresiones y formas lúdicas que se rigen por las normas, exigen una disciplina, establecen unas jerarquías y precisan de restricciones espaciotemporales, aproximándose más, por tanto, al elemento ludus. Por lo general, podríamos asumir que el concepto del acto de jugar precede al de los juegos y constituye su condición previa, siendo el “instinto” de jugar lo que inspira la creación de formas (Huizinga en Wark2007: 181).

En la era actual, con la explosión de la industria de los videojuegos, los dos términos parecen englobar aspectos e ideas diferentes. Edward Castronova señala esa diferencia como sigue: “El acto de jugar es una importante e intensa acción de supervivencia que carece de seriedad. El acto de jugar es pura fantasía. El acto de jugar es un comportamiento fácil de imitar que aporta alegría. No es lo mismo juego que acto de jugar. El juego es un entorno diseñado con unos objetivos definidos pero de consecuencias imprevisibles. Es una institución social. Los juegos conforman el escenario perfecto para el acto de jugar, aunque también aparecen en circunstancias muy diferentes. Unas elecciones, el mercado de valores, las guerras son, todo ello, juegos” (Castronova 2007: 100-101).

En la era digital, los juegos -en su configuración de videojuegos- se han alejado, más aun, del acto de jugar. Al contrario que éste, los juegos pueden describirse, analizarse; convertirse en producto, en objeto de consumo; copiarse, obtener copyright y adoptar la condición de objeto de control. Según Alexander R. Galloway, el videojuego es un objeto cultural constreñido por la historia y la materialidad, consistente en un dispositivo computacional electrónico y un juego simulado en software. (Galloway, 2006: 1). (Dragona, 2008, 28)

posibilidades, potencialidades y libertad de actuación (performance) a la cultura del entretenimiento de los adultos. Partiendo de la clasificación efectuada por Janet Murray (1999) sobre los placeres proporcionados por las formas narrativas digitales, Marshall afirma que los patrones y permutaciones posibles de los videojuegos proporcionarían al jugador sensaciones de implicación, agencia y transformación. (Roig, 2009:128-129)

Como podemos deducir, estas tres “sensaciones” serían las mismas que busca una producción transmedia en sus propias audiencias. Avanzando en esto, Carlos Scolari (2013) se refiere de la siguiente manera al uso de las estrategias lúdicas en el contexto transmedia, que no solo está presente en el área de contenidos sino en el propio desarrollo de Juegos de Realidad Alternativa (ARG) como parte del despliegue de la marca:

La utilización de arquitecturas, dinámicas y estrategias propias de los juegos en otros ámbitos se llama Gamificación (Ludificación o juegoización) (...) En el campo específico de las NT la gamificación aparece no solo en los contenidos –largometrajes, cómics, etc.- que simulan las dinámicas de los videojuegos, sino en las experiencias lúdico-inmersivas, por ejemplo, en los juegos de realidad alternativa. Podríamos decir que toda NT tiene una impronta lúdica: el trabajo de recopilación, interpretación y recomposición textual que debe realizar el consumidor (por ejemplo, para reconstruir un mundo interactivo o identificar sus lógicas de funcionamiento) es similar al de un videojugador frente a la pantalla interactiva. (Scolari, 2013:297)

Del análisis de los ARGs daremos cuenta más adelante, cuando abordemos las formas de participación de los públicos. No obstante, nos gustaría reseñar aquí que hay quien considera a los Juegos de Realidad Alternativa no solo como la extensión de una producción transmedia, como una franquicia más de la marca, sino como una suerte de universo transmedia en si mismo. Así lo pone de manifiesto la propia Christy Dena en su texto “Práticas Emergentes da Cultura Participativa: uma análise das camadas criadas pelos jogadores nos alternate reality games” (2012) donde, explícitamente, dice:

Alternate reality games (ARGs), ou jogos de realidade alternativa, correspondem a uma variação do que Jenkins chama de narrativa transmidiática, na qual são oferecidos elementos próprios em uma variedade de plataformas e meios de comunicação. Neste caso, todos os seus componentes são entregues através das chamadas mídias do mundo real, como emails, fax, SMS, websites, etc. A tarefa dos jogadores é colaborar entre si para descobrir pistas e pontos de entrada, resolver puzzles, criar conteúdo, conversar e resgatar personagens, ações que podem demorar semanas emeses, perpassando mídias e continentes. (Dena, 2012:157- 158)

Una consideración ésta que nos parece desafortunada, ya que el despliegue en plataformas para nosotros no basta sin la implementación de la autonomía narrativa en las mismas propuesta por el propio Jenkins, aun cuando de lo que esté hablando es de una “variação”.

Volviendo a la gamificación, y para finalizar el apartado, traemos a colación una cita de Isadora Guardia (2013), quien reflexiona sobre lo transmediático desde presupuestos narratológicos con implicaciones sociales, desde la perspectiva del establecimiento de una relación dialéctica entre nuevos modelos de narración y las nuevas tecnologías. La autora considera un hecho que compartimos del todo: “la gamificación se presenta como el vínculo entre el usuario/espectador y el actor social. La aplicación de mecánicas de juego sobre espacios y entornos que no lo son permite que el uso de redes sociales, dispositivos móviles, etc. se conviertan en nuevos soportes al tiempo que en herramientas para la enunciación.” (Guardia, 2013: 266-267)

### / 3.5.

## **EL INTERFAZ DE LA HISTORIA. MODELOS DE DESARROLLO DE MUNDOS TRANSMEDIA**

¿Cómo se diseña una experiencia transmedia rica, que entusiasme a los consumidores y los lleve a colaborar en la expansión del relato? Trabajando sobre medios y contenidos. Cada medio o plataforma de comunicación genera diferentes experiencias –cognitivas, emotivas, físicas – de uso. No es lo mismo asistir a la muerte de un personaje en una pantalla cinematográfica – rodeados de otros espectadores – que leerlo en un cómic. Cada medio tiene su especificidad. Por otra parte, la narrativa, más allá del género, nunca debe abandonar la búsqueda permanente de la complicidad del consumidor. Para facilitar la vivencia de una experiencia transmedia enriquecedora los relatos deberían pensarse como historias más flexibles y abiertas que las tradicionales. Las obras, por un lado, deberían involucrar al consumidor pero, al mismo tiempo, dejarle un margen de maniobra para manipular los contenidos y jugar con ellos (...) (Scolari, 2013:83)

Esta planificación de medios y contenidos a las que se refiere Scolari (y que, en suma, recogen de una y otra manera todos los estudiosos del transmedia) puede traducirse, en nuestra opinión, en una suerte de *meta-interfaz líquido* por el que transitar, que comprenda todas y cada una de las bifurcaciones de la historia matriz y de sus líneas narrativas, en el que se extienden y/o diseminan las distintas entradas a cada una de las franquicias en plataformas y soportes y donde

los diferentes mecanismos de compromiso y participación de la audiencia están orquestados; sería el interfaz, al tiempo expansivo e inmersivo, del propio mundo narrativo, que se despliega como un mapa del tesoro inconcluso ante los públicos clamando la creación de nuevas topografías y, también, de nuevas coordenadas.

### 3.5.1.

#### Modelos de desarrollo

Jeff Gómez (2010), CEO de Starlight Runner Entertainment, una empresa radicada en Nueva York y dedicada a la creación y producción de franquicias transmedia, utiliza la metáfora de la *narrativa sinfónica* para hablar de desarrollo transmedia. La interpretación individual de cada instrumento-medio puede generar cosas bellas, pero hacerlos sonar juntos con la dirección correcta nos lleva a toda una composición-narración sinfónica.

Lo cierto es que no hay un modelo establecido para el desarrollo de narraciones transmediáticas. De hecho, en los últimos años han proliferado las *guías* dedicadas a cómo desarrollar experiencias transmedia desde presupuestos diferentes pero coincidentes en una serie de aspectos, fundamentalmente: la necesidad de contar con un mundo narrativo rico y potencialmente abierto a bifurcaciones y extensiones, personajes sólidos, una selección de plataformas acordes con las características de la producción y mecanismos y estrategias para que las audiencias cultiven, validen y celebren las historias en torno al mundo propuesto. Entre estas guías se encuentran algunas ya mencionadas como las de Hayes (2011), Acuña y Calogueria (2012), Bernardo (2011) o Pratten (2011) y todas parecen dirigirse a las nuevas figuras técnica emergentes de la producción transmedia y, muy especialmente, a la del *transmedia producer*.<sup>41</sup> También, estas propuestas concretan aquello que debería aparecer de una u otra manera en la *biblia transmedia*.

---

<sup>41</sup> El *transmedia producer* que, como hemos visto ya ha sido incluido en los créditos de Producers Guild Of America ([http://www.producersguild.org/?page=coc\\_nm](http://www.producersguild.org/?page=coc_nm)), no es la única figura nueva. En la web de Transmedia Lab de Orange en Francia repasan los nuevos perfiles profesionales asociados al transmedia y catalogan los siguientes además del *Story Architect / Transmedia Producer: Lead Author*, cuya misión esvelar por la coherencia entre el universo narrativo original y sus extensiones; *Experience designer*, el responsable de la interactividad como motor de la experiencia; *Transmedia planner*, que se ocupa del desarrollo de la arquitectura de los medios y su *timing*; *Storyteller Transmedia*, que asume por así decirlo el papel de *community manager* y sigue el *feedback* de la audiencia. (<http://www.transmedialab.org/metiers/>)

Al respecto, desde Colombia, Andrés Felipe Gallego recoge en su trabajo *Diseño de narrativas transmediáticas: guía de referencia para las industrias creativas de países emergentes en el contexto de la cibercultura* (2011) algunas aportaciones y reflexiones de profesionales de la industria transmedia. Entre ellos, Michael Monello (coproductor de *The Blair Witch Project* y Chief Creative Officer de la empresa Campfire), Lance Weiler (*writer, director & experience designer* y fundador de Columbia University Digital Storytelling Lab) o Ian Ginn (*creative producer, transmedia writer y experience designer*).

La propuesta metodológica para el desarrollo transmedia de Monello, que recoge Gallego, incluye cinco principios: 1) *Diseñar para experiencias comunitarias* ya que las reaccionan mejor cuando comparten en un espacio, una historia; 2) *Volver los proyectos tangibles* estableciendo conexiones directas con el mundo real que promuevan la creación de comunidades; 3) *Motivar el descubrimiento* en el seno del *fandom*; 4) *Hacer del diseño algo personal* vinculándolo con los referentes culturales de la comunidad en la que se interviene; 5) *Crear un mundo más grande que sus personajes* con el establecimiento de guías de conexión que motiven un crecimiento permanente. (Gallego, 2011:47)

Lance Weiler apunta, por su parte, las premisas del diseño transmediático a partir de seis acciones: 1) *Tomarse el tiempo para evaluar la historia que se quiere contar*, 2) *Responderse a sí mismo las preguntas difíciles*, tales como *¿Es esta la forma indicada para contar una historia? ¿Por qué las personas se van a interesar?*; 3) *Plantear su punto de vista*, caracterizando el relato con la implementación de personas y temas que reflejen su propia identidad; 4) *Pensar en cómo mostrar, más que contar*, dejando espacios a los públicos para generar preguntas e indagar sobre sus resultados; 5) *Facilitar las condiciones para que las audiencias se conviertan en colaboradores*; 6) *No dejar que las posibilidades de interacción con la tecnología sean más importantes que el desarrollo de la historia*. (Gallego, 2011:46)

Y, por último Ian Ginn describe su proceso de la siguiente forma: 1) *Crear una descripción del proyecto, generando una estructura robusta*; 2) *Crear un mundo, narrativas, elementos para compartir, personajes y temas (representación de conflictos personales)*; 3) *Diseñar y planear*

*mecanismos de compromiso y participación de las audiencias con llamadas a la acción en línea y el mundo real. 4) Especificar medios y tecnologías, incluidos juegos, dispositivos móviles y la red.; 5) Prepararse para los negocios creando presentaciones y pilotos, entendiendo los derechos, deberes y licencias.* (Gallego, 2011:46)

Como reconoce Gallego “los procesos citados concuerdan en valorar las características de la historia y la necesidad de generar los espacios para que las audiencias se involucren con la cultura participativa, un mecanismo de diseño que maximiza el papel del público en las decisiones creativas sobre los medios a implementar. ” (Gallego, 2011:47) No obstante, hay que subrayar que el segundo de los elementos se conforma en estas propuestas tanto o más importante que el primero ya que, en definitiva, el éxito de una producción transmedia depende de la capacidad de la historia para trasladarse entre plataformas junto con la audiencia. En este sentido, para un desarrollo eficiente del mundo transmedia, es obvio que todos resaltan cuidar la creación de detalles que provengan tanto de los personajes como del espacio ficcional, convirtiendo al *transmedia producer* en un constructor de la experiencia transmediática que sabe como crear dimensionalidad en estos elementos para ayudar a que la audiencia genere un vínculo estrecho con los contenidos y quiera ser parte del mundo narrativo. No basta con que el contenido se base en una única visión del mundo narrativo, evitando fracturas y disrupciones, porque al final la construcción exitosa de cualquier proyecto transmedia se obtiene gracias al vínculo de credibilidad que se establece con los públicos.

### **3.5.2.**

#### **El interfaz de la historia**

Costa y Piñero (2012), reflexionando sobre las nuevas narrativas audiovisuales digitales, reparan en la necesidad de contar historias para dar sentido al mundo que nos rodea. A partir de las narraciones conectamos hechos en secuencias lógicas de causa/efecto que tienen un inicio y un fin en esa cadena de acontecimientos. Esta es una de las cinco características que Metz atribuye

a los relatos.<sup>42</sup> Atendiendo a ello y por el contrario, en el mundo transmedia los relatos abiertos son un todo que se expanden sin acabar de encontrar su línea final.

En este sentido, la narración transmedia se vale de la fragmentación tanto de los contenidos como de las audiencias. Este nexo, dos realidades que se encuentran estrechamente vinculadas, puede remitirnos a la *tesis de nivelación* expuesta por Dena, en cuanto a que dichos puntos de entrada al relato transmedia permiten adaptar los contenidos para distintos públicos. En sus palabras, "The addressing of different audiences with different content in different media and environments is described as tiering. Tiering denotes the design of projects that facilitate different points-of-entry into a transmedia fiction through targeting different content (and in many cases media) to different audiences." (Dena, 2009: 239). Esta nivelación según la autora se lleva a cabo por dos motivos:

The reasons for tiering vary, but for this discussion I explain three rationales for this approach. The first is practiced in both inter- and intracompositional transmedia projects: it involves the recognition that people have their own artistic and media preferences and literacies and so addresses them accordingly. The second two are practiced predominately in intracompositional transmedia projects, and they include attempts to facilitate social interaction and bring remote participants together. (Dena, 2009: 240)

Así pues tenemos que las diferentes entradas se adecuan a las preferencias artísticas y capacidades mediáticas de las audiencias y, en el caso de proyectos intracomposicionales, facilitan la interacción social y la reunión de participantes remotos. De esta manera, las diversas entradas, al tiempo, se ofrecen a públicos segmentados y se conforman como una estrategia de enriquecimiento narrativo.

Hay que recordar que Christy Dena, en su tesis, se pregunta por aquello que une diversas historias y juegos, y llega a la conclusión de que lo que se comparte es el escenario (o ambiente) y los personajes. Para la autora, el término mundo ficcional es utilizado para dar cuenta de la

---

<sup>42</sup> Según recogen Costa y Piñero: Metz (2002) identifica cinco características que nos permiten definir un relato: Tiene un comienzo y un final, lo que genera la sensación de "clausura"; Se trata de una secuencia doble- mente temporal, la del acontecimiento narrado y la del acto enunciativo en sí mismo; Esto implica, entonces, que la narración es un discurso, y en esa medida remite necesariamente un sujeto de la enunciación; A pesar de que pueda ser basado en una historia real, el relato no es la historia en sí, por lo que siempre "irrealizará" el hecho narrado; Un relato muestra un conjunto de acontecimientos, y éstos son sus unidades fundamentales. (Costa y Piñero, 2012: 103 -104)

suma de todo el contenido y las proyecciones expresivas (todas las composiciones) que son construidas y adhieren a la misma lógica interna.

La noción al respecto de Dena no abarca el fan *fiction*, sino que se centra en las formas oficiales de producción cultural, es decir, en el “contenido que tiene un rol en la definición y creación de un mundo ficcional.” Para la autora, el mundo ficcional reside en la mente de los públicos. Plantea que lo que ocurre es un proceso mental desencadenado por los mundos, imágenes, sonidos y demás elementos; un proceso de construcción y reconstrucción del mundo ficcional en la mente de las personas.

Gallego (2011), en su guía ya mencionada, utiliza para hablar de esta fragmentación la metáfora del rompecabezas donde “cada fragmento de contenido en una narrativa transmediática pertenece a un sistema complejo cuya función comunicativa busca generar una experiencia. El objetivo es consolidar un mensaje que mantenga su fuerza en el tránsito entre distintos medios.” Y considera que, en aras de una planificación eficaz, la estructura del proyecto debe pivotar sobre tres elementos: el *mensaje*<sup>43</sup> (que debe ser claro y entendido como “la piedra angular sobre la que se construye el universo”); la *construcción de un biblia de producción* (como “documento maestro que facilite el seguimiento de todos los eventos al interior de una narrativa transmediática”); y, por último, la *elección de plataformas mediáticas o transmediación* (en función de una doble lógica, narrativa y económica y donde distingue entre plataforma principal y plataformas de apoyo). (Gallego, 2011: 47-52)

Acuña y Calogueria (2012), por su parte, consideran que la fragmentación de los públicos lleva a que en el desarrollo “el usuario está en el centro”; la cuestión radica en conocer a los públicos

---

<sup>43</sup> Gallego apoya la necesidad de que el mensaje sea claro y sencillo apoyándose en la tesis de Gómez (2010): “Para Gómez la mayoría de las veces los grandes universos fantásticos, por complejos que parezcan, se sustentan con un sencillo pero vital mensaje cuya variación y temática está representada por el héroe y se entreteje en cada uno de los aspectos de la franquicia. Las grandes historias no son consecuencia del azar sino de la representación de las confusas y conflictivas decisiones individuales con las que se enfrentan las personas en ciertos lugares y periodos de tiempo. Identificar estos conflictos en una narrativa es el mecanismo que conecta la audiencia con la historia.” (Gallego, 2011: 48)

objetivos y en poner en práctica las estrategias del diseño centrado en el usuario<sup>44</sup> como motor para conseguir experiencias personalizadas, algo que igualmente consideran capital:

(...) la clave de todo proyecto de este tipo radica en conocer al usuario que se quiere conquistar. Asimismo, es necesario desarrollar técnicas específicas de diseño de programas y contenido que nos permitan adaptar los contenidos y experiencias a la medida de las audiencias. El llamado diseño centrado en el usuario es una filosofía de diseño que tiene por objetivo la creación de productos que resuelvan necesidades concretas de sus usuarios finales, consiguiendo la mayor satisfacción y mejor experiencia de uso posible con el mínimo esfuerzo de su parte. (Acuña y Caloguerea, 2012: 92)

El *transmedia storyteller* Max Giovagnoli, autocitándose en su publicación *Transmedia storytelling. Imagery, Shapes and Techniques* (2011), nos dice:

“Planning a system of transmedia communication means creating stories that allow users to go from the interactivity of consultation, based on simple research of information, closer examination of media and the power of personal choice on the general completion of the project, to the interactivity of conversation, based on participation and the sharing of expressive forms and different technologies.” (Giovagnoli, 2011: 44)

Todos estos autores, y otros tantos más que veremos en el punto que sigue dedicado a la biblia transmedia, privilegian considerar la fragmentación de contenidos del mundo narrativo y de audiencias, a las que se le solicita compromiso y participación, como capitales a la hora del desarrollo de lo transmediático. Consideramos que, en esencia, estos son los principios rectores que vehiculan la arquitectura de suerte de *interfaz líquido del mundo narrativo transmedia* al que nos referíamos al principio de este epígrafe.

### 3.5.3.

#### La biblia transmedia

En principio, y salvando las especificidades propias, la *biblia transmedia* no es muy distinta de la biblia de series televisivas; se conforma como el documento marco del proyecto a nivel creativo y

---

<sup>44</sup> Tal y como recogen los autores sobre el diseño centrado en el usuario: La International Organization for Standardization define seis unidades para certificar que un diseño está centrado en el usuario (ISO 9241-210, 2010): El diseño está basado sobre la explícita comprensión del usuario, tareas y ambientes; Los usuarios participan del diseño y el desarrollo; El diseño está conducido y refinado por la evaluación del usuario; El proceso es iterativo; El diseño contempla la totalidad de la experiencia del usuario; El equipo de diseño incluye tareas multidisciplinares y perspectivas. (Acuña y Caloguerea, 2012: 92)

de producción de cara a la ejecución de los distintos puntos de entrada y plataformas que salvaguarda la unidad del mundo narrativo. Es una herramienta al servicio de un equipo multidisciplinar que describe detalladamente la información sobre todos los aspectos del universo donde tienen lugar las acciones de los personajes y el desarrollo de la historia y su uso permite tomar decisiones sobre el direccionamiento del relato y los medios en los que puede ser desplegado. Tal y como nos dice Gallego:

La biblia no se concentra solamente en una recolección enciclopédica; su aplicación maximiza los intereses de una franquicia visibilizando las oportunidades de diálogo entre los creadores de la obra y sus audiencias; esencial para una metodología de implementación transmediática. Su construcción requiere del acceso a la fuente de información original para analizar el potencial creativo y descubrir las barreras que anticipen el surgimiento de inconvenientes. (Gallego, 2011: 49)

Para este autor, una biblia, en esencia, documenta lo siguiente: “un mundo con pasado, presente y futuro con amplias posibilidades narrativas, que sea escalable y se pueda profundizar en él; un resumen del contexto histórico, los personajes y sus principales hechos vividos (incluye sus perfiles sociales, psicológicos y afectivos); una lógica interna y consistencia que responde a los cuestionamientos de la audiencia frente a la información presentada; un interés por los detalles; una línea de tiempo en la que se representan los eventos relevantes al interior del universo y se identifican las áreas para su proyección.” (Gallego, 2011: 50)

Antes de abordar otras propuestas prácticas relativas a la conformación de la biblia transmedia, en lo general coincidentes (anunciamos de entrada), nos gustaría rescatar las recomendaciones que Christina Dena realiza de cara al diseño de narrativas transmediales en su temprano texto “Towards a Poetics of Multi-Channel Storytelling (2004). En dicho texto, la autora propone una lista de requisitos que deben cumplir los modos y canales para *jugar un rol en la historia y en el mundo de la historia* que nos parecen interesante en tanto se circunscriben a dicha distinción interrelacionada:

Story channels are:

- Designed as primary source of information about characters, setting and plot;
- Designed and experienced as an entry-point to the whole multi-channel work;

- The experience of it has a strong impact in story comprehension;
- If collaborative, user participation can impact story creation;
- Consistent information about characters, setting plot;
- A product that cannot be separated from a particular fiction;
- Can be self-contained (if transmedia) or one of the primary texts (if transfiction);
- Are familiar and preferred channels;

Storyworld channels are characterised by:

- Not primary source of information about characters, setting and plot;
- Provides further information about characters, setting and plot that are primary or secondary in the story channel;
- Does not play a direct role in the unfolding plot;
- Augments story comprehension;
- Consistent with characters, setting and plot in story channel;
- Allows the fictional world to be accessed in the real world through character identification and scene extension;
- Must perpetuate story channel and not break fictional setting. (Dena, 2004)

Acuña y Caloguerea, en su pormenorizada *Guía para la producción y distribución de contenidos transmedia* (2012) que dirigen fundamentalmente hacia la figura del *producer transmedia*, distinguen entre la *biblia en papel o paper format* (de presentación del formato transmedia de cara a conseguir su financiación y realizar la producción) y la *biblia del formato* (cuando la producción ya se ha realizado y entra en fase de comercialización, es decir, que forma parte del paquete de venta). Para conceptualizar la primera, parten como ya hemos visto, de la premisa de que el desarrollo transmedia debe contemplar la absoluta centralidad del usuario y promover la creación de sus experiencias para construir el universo narrativo, y, en consecuencia, establecen como ítems de la biblia transmedia cinco áreas básicas:

1\_ *Tratamiento*. Entendido por los autores como la revelación del arco dramático de la narración que debe comprender: *Tagline; Antecedentes de la historia y contexto; Sinopsis; Plot point; Descripción de personajes y actitud de los usuarios; Guiones; Escenarios*.

3\_ *Especificaciones funcionales*. Donde se describen detalladamente la experiencia del usuario y los elementos de la interfaz (“entendida como la base arquitectónica que construye una estructura o soporte alrededor del relato”). Para los autores, se conforma como el área principal

de la biblia y debe contener las siguientes subcategorías: *Multiplataforma tipo; Normas; Plataformas y canales; Visión general de la calidad; Mapa del usuario; Eventos clave; Líneas de tiempo; Interfaz y marca.*

3\_ *Especificaciones de diseño.* Esta área “aporta *color* mediante la visualización de la historia y los componentes funcionales y los avances de diseño para cada plataforma y canal” e incluye las siguientes subcategorías: *Estética del Diseño; Introducción a los lineamientos de la Marca y el diseño; Storyboard; Wireframe o Esquema de página; Guía de estilo, color y tipografía; Diseño de estilo de medios; Lista de activos o propiedades.*

4\_ *Especificaciones tecnológicas.* “La parte del documento combina lo funcional con lo específico del diseño, y mantiene la vista en la historia y los requisitos del proyecto.” Contiene las categorías que siguen: *Visión de la plataforma tecnológica; Arquitectura del sistema; La magia implícita de la tecnología; Metodología del dispositivo; Administración del usuario; Administración de contenidos, respaldo y servidor; Códigos y estructuras; Garantía de calidad.*

5\_ *Modelos de negocio y marketing.* “Esta sección puede situarse físicamente al inicio de la guía y ser potencialmente la versión resumida de toda la biblia. Dependiendo de la naturaleza general del proyecto, la historia transmedia y el uso de aplicaciones multiplataforma debería abarcar los siguientes aspectos”: *Metas; Indicadores de éxito; Necesidades del usuario; Mercado objetivo y marketing; Modelo de negocio; Proyecciones, presupuesto y líneas de tiempo; Equipo de producción; Status y próximos pasos; Copyright, propiedad intelectual & licencias; Resumen y plan de acción.* (Acuña y Caloguerea, 2012)

El desglose de los elementos de la biblia transmedia que proponen los autores es casi idéntico al que desarrolla Gary Hayes en *How to Write a Transmedia Production Bible* (2011)<sup>45</sup> bajo el paraguas de Screen Australia, comprendiendo las mismas áreas básicas y la práctica totalidad de las subcategorías.

---

<sup>45</sup> <http://www.screenaustralia.gov.au/getmedia/2b6459ab-3d05-4607-8fc6-10e1a8fff13d/transmedia-prod-bible-template.pdf>

Robert Pratten, en su guía *Getting Started with Transmedia Storytelling* (2011), contempla en el apartado dedicado a la *Documentación* de un proyecto transmedia los siguientes elementos:

1\_ *The Headlines (The Story) / short synopsis - high concept - premise - theme – genre.*

2\_ *Transmedia Radar Diagram (The Experience) / Story (Strength, depth & authorial control) – Real World (persuasive, built around fact) – Participation (contribute, change, co-creste) – Gaming (goals, puzzles, challenges, trophies).*

3\_ *Platform Action Chart (The platform traversal/calls-to-action).*

4\_ *The Reference Guide ("The Bible" - the details). The Storyworld Bible: 1) Storyworld (Mythos)*  
*a. Timeline – events, wars, treaties; b. Topography & maps - locations/states/cities; c. Population; d. Culture; e. Religion; f. Language; g. Economy; h. Science & Technology (& Magic);;*  
*2. Series synopsis and arcs; 3. Future stories. (Pratten:2011:50-62)*

Como vemos restringe la conceptualización de la biblia transmedia dentro de lo que sería el mundo narrativo si bien toca en el resto documentos previos las mismas cuestiones que hemos visto en las conceptualizaciones anteriores. Algo que también ocurre con Drew Davidson (2010), para quien un proyecto debe abarcar como mínimo los siguientes componentes interrelacionados todos entre sí: *Narrativa; Ejecución; Experiencia; Modelo de negocio; Audiencias; Medios/Plataformas.*

En definitiva, un proyecto transmediático debe estar bien fundamentado y no partir del azar. El uso de una biblia como documento maestro permite el control de todas las situaciones que se generan alrededor de una historia para monitorear los alcances y posibles desarrollos futuros, además de la expansión a varios equipos de profesionales.

Las decisiones de promoción de los proyectos deben tener en cuenta la participación de las comunidades de fans interesadas en promover la historia. Implementar los espacios y las

herramientas que faciliten esta práctica es una forma de generar mayor exposición y establecer una relación más cercana con el público.

#### **3.5.4.**

#### **La selección de las plataformas**

Como acabamos de ver, la selección de plataformas conforma uno de los ítems más de la biblia transmedia, pero nos gustaría hacer un aparte al respecto en tanto que lo consideramos capital en cualquier estrategia transmedia para la expansión del mundo narrativo y sus formas de consumo. A efectos prácticos, tal y como señalan la mayoría de las guías de la narración transmedia, la selección de una plataforma depende de varias decisiones: capacidad técnica, presupuesto, características del contexto en el que se va a lanzar el medio, infraestructura disponible, segmentación de las audiencias y nivel de interactividad esperado. Tal y como señala Gallego (2011):

La mayoría de proyectos transmediáticos inician con una plataforma principal, que es aquella en la que se introduce la historia a la audiencia y donde ocurren la mayor cantidad de situaciones. Esta plataforma varía dependiendo de la industria y los detalles de la historia; en algunos casos puede ser una película, en otros un videojuego, o un libro. El uso del término plataforma principal puede ir en contravía de lo que pretende una narrativa transmediática al contar con múltiples puntos de entrada para las audiencias, pero factores como la influencia y exposición que el medio seleccionado tiene en la mayor cantidad de público inciden en esta decisión.

Escoger la plataforma más eficiente para transmitir un mensaje, depende de la planificación descrita previamente en la biblia. Una historia no se vuelve transmediática simplemente porque se involucran muchos medios en su desarrollo, es indispensable tener claro cómo va a ser fragmentado el relato, cómo aprovechar la estética y las características de los lenguajes de creación de cada medio y cómo se realiza la conexión entre ellos para generar una experiencia inmersiva. “El arte de una narrativa transmediática reside en la forma como la transición entre diferentes plataformas amplía la experiencia. Las piezas generan una reacción emotiva y la necesidad de alcanzar una recompensa” (McHugh, 2010b). (Gallego, 2011: 51)

En este sentido, de cara al diseño de narrativas transmediáticas se hace necesaria toda una planificación, que más que concentrarse en la implementación de múltiples plataformas o en tratar de generar valor al incorporar la tecnología, debe hacerlo en una construcción rica de la

historia, para que esta se pueda bifurcar, así como en la relación que ésta pueda establecer con las audiencias buscando la sostenibilidad de una franquicia en el tiempo. Al respecto, según Costa y Piñero (2012):

(...) cobra especial importancia el concepto de “timing” o planificación temporal para el conjunto de la trama, Se debe tener concretado el momento de puesta en marcha de cada una de las distintas plataformas - de los distintos puntos de entrada en la historia- para que sirvan adecuadamente a la finalidad para la que fueron creados. Esto implica decidir, asimismo, su ordenación temporal en la experiencia de la audiencia: simultáneamente, de manera consecutiva, paralelamente, de forma no lineal, etc. Esto implica decidir, asimismo, su ordenación temporal. La selección de una narrativa transmedia también supone implicaciones para en la experiencia de la audiencia: simultáneamente, de manera consecutiva, paralelamente, de forma no lineal, etc. También es necesario plantearse cual va a ser la experiencia de la audiencia para cada una de dichas plataformas y el grado de participación que podrá experimentar, teniendo en cuenta que una de las características fundamentales de la narrativa transmedia es la capacidad de implicación del seguidor. (Castro y Piñero, 2012: 102)

En consonancia con esto último se expresan Acuña y Calogueria (2012) cuando apuntan los criterios básicos que deben regir la selección de las plataformas. Para sus autores son los que siguen:

- Ser fiel al contenido y partir por las plataformas en las cuales el contenido se relacionará de forma más eficiente con el entorno más cercano del usuario.
- Considerar las fortalezas y debilidades de cada plataforma; buscar y conocer cuáles son las experiencias de interacción de los usuarios con cada una de ellas.
- Apoyar las debilidades de una plataforma con las fortalezas de otras.
- Considerar el desarrollo de las plataformas de forma individual.
- Considerar los cambios y evolución del contenido para ir incorporando las plataformas e ir definiendo sus lanzamientos. (Acuña y Calogueria, 2012: 131-132)

Los autores señalan a su vez varios considerandos imprecindibles al punto como: conectar las plataformas para crear una experiencia unificada (determinando las relaciones entre sí y los puntos de entrada y salida dentro del universo transmedia); concretar las *llamadas a la acción* para que las audiencias participen en las distintas plataformas y establecer incentivos para que la migración de audiencias de unas a otras (mecanismos de recuerdo, fundamentalmente); y atender al modelo de negocio del proyecto y su relación con el comportamiento de cada plataforma. (Acuña y Calogueria, 2012: 133)

Robert Pratten, por su parte, propone un itinerario a considerar a la hora de elegir que plataformas entrarán a formar parte del desarrollo transmedia:

While keeping in mind the larger iterative development process, I recommend a similar five-stage iterative approach to selecting your platforms:

- Stage 1: go with your gut
- Stage 2: consider the relative strengths and weaknesses of each platform
- Stage 3: support the weaknesses of a platform with the strengths of others
- Stage 4: consider the timing of platforms relative to each other
- Stage 5: consider changes to the story to bake-in the platforms and timing. (Pratten, 2011: 29)

Y dentro del primer nivel, el autor recomienda tener en cuenta lo siguientes aspectos con respecto a las plataformas: *Deseos personales o preconcepciones de los usuarios; Experiencia que ofrece cada una; Popularidad de la plataforma entre las audiencias; Posibilidades de recoger los pagos; Viabilidad para encontrar financiación o sponsors; Popularidad dentro de los medios de prensa tradicionales o medios alternativos; Coherencia con la historia que se quiere contar; Disponibilidad de recursos.* (Pratten, 2011: 29)

Tal y como queda reflejado en estos breves apuntes sobre la elección de plataformas es palmaria, de manera coincidente, su vinculación con las audiencias y con las posibilidades de interacción permitidas, pero como señalan Molpereces y Rodríguez (2014), analizando el impacto transmediático de alguna series de ficción, aunque "es evidente la riqueza que aportan la utilización de las diferentes plataformas, la interacción del receptor con el contenido y con otros usuarios, y la posibilidad real de fusionar el universo narrativo y el mundo del receptor, permitiendo a este último un rol de creador de contenido", no siempre, a efectos prácticos, se logra construir una verdadera experiencia narrativa transmedia. (Molpereces y Rodríguez, 2014: 40-41)

### 3.5.5.

#### La experiencia transmediática en el espacio de la recepción

“El atractivo de estas ficciones transmedia radica precisamente en su invitación a la inmersión e interactividad; son construidas, vendidas y usadas por los fans no sólo como textos para ser leídos, sino como cosmologías que invitan a entrar en ellas, experimentarlas e interactuar imaginativamente con ellas”. (Gwellian-Jones citado en Costa y Piñero, 2012: 115-116)

Ya hemos visto que es indudable que las narrativas transmediáticas suponen una oportunidad de creación interactiva que fomenta las relaciones de participación entre la industria y sus audiencias; y también, un reto de diseño, pues es necesario que cada elemento construya valor al ser consumido de manera individual y genere una experiencia completa del relato cuando todos los fragmentos se junten, pero también experiencias fragmentarias que vehiculen y refuercen el grado de compromiso de las audiencias. Pensamos que ambas cosas son capitales y connaturales a la narrativa transmedia.

Así, a la hora de desarrollar un proyecto transmedia es necesario plantearse cual va a ser la experiencia de la audiencia para cada una de dichas plataformas y el grado de participación que podrá experimentar, teniendo en cuenta que las distintas plataformas implican experiencias inmersivas distintas, según posibilidades de interacción, y grados de participación también diferentes. Aunque sobre la participación activa de las audiencia y sus grados de compromiso volveremos más adelante, nos permitimos unos apuntes al respecto.

En *Spreadable Media: Creating Value and Meaning in a Networked Culture* (2013), Jenkins, Ford y Green traen a colación, cuando hablan del compromiso de la audiencia, la clasificación de las distintas formas de cultura participativa elaborada por el lingüista americano James Paul Gee<sup>46</sup>.

---

<sup>46</sup> Los autores recogen en *notas* lo siguiente sobre James Paul Glee: “Games scholar James Paul Glee (2004) characterizes many forms of participatory culture in terms of “affinity spaces”- affinity, that is, for a common endeavor. He argues that romantic notions of community do not apply to many of these groups; engaging with one another is a secondary objective in many cases, if it exist at all. Participants in an affinity space may or may not feel a strong sense of affiliations with each other; some simply pass through, engaging with content, gathering information, and returning to their own play. Others may become more closely connected. They may participate via different modes –some active, some passive, some leading, some following other participants. Gee is interested in the informal learning taking place in relation to gaming, which often depends heavily on gamers sharing knowledge to sustain their competitions and collaborations. Such affinity spaces can motivate the production and circulation of information, which may intensify affiliation and inspire other kinds of contribution. People form nonexclusive relationships to these King of affinity spaces; they may have multiple interest and thus engage with several different affinity spaces. And, as they travel, information spreads.” (Jenkins, Ford y Green. 2013: 309-310)

Éste defiende la tesis de la pertinencia de lo que denomina "*Affinity Spaces*", espacios de afinidad por un interés común, que viene a decir que dentro de las comunidades el compromiso adquirido de unos con otros es secundario cuando no mínimo. Lo que realmente sucede en esos "espacios de afinidad" es que unos fans son pasivos, otros activos, unos lideran, otros los siguen,... y en ese intercambio o flujo circulatorio (algunos de los integrantes de los públicos pueden pertenecer además a distintos espacios de afinidad) la información se propaga. Algo que se puede poner en correlación, y también en contraposición, con la diferenciación (que los autores también recogen en otro momento) que Jason Mittel (2006) hace entre *propagación* (propia de audiencias menos comprometidas, de fans casuales por así decirlo) y *profundización* (donde las experiencias transmedia incitan a los espectadores a remover más a fondo, a investigar debajo de la superficie para entender la complejidad de una historia y la forma como se cuenta) y que instala en lo que denomina el "*forensic fandom*". Los autores no comparten del todo la dicotomía de Mittel desde el argumentario de que en las experiencias transmedia se incentiva el compromiso vía propagación (en este caso, la propagación específica por estas comunidades de "fandom forense"). (Jenkins, Ford y Green, 2013: 134-136)

Todo ello entronca, a su vez, con otra cuestión capital en la convergencia mediática, y en el propio transmedia, las estrategias de *viralización de contenidos*. El consumo de la historia en cada uno de los soportes hace que el usuario profundice más su conocimiento sobre el universo, lo que fomenta que quiera consumir el resto de la información en el resto de los soportes y, al tiempo, compartirla con otros.

Estos mismos "*Affinity Spaces*" son también aplicados por Max Giovagnoli (2011) en el capítulo *Imagine Transmedia*. Para el autor:

To create transmedia universes, marketing and advertising techniques converge in an even more emphatic way in the primacy of experience, taking advantage of the world-making techniques that I have analyzed, and enhancing, most of all, those that James Paul Gee calls "affinity spaces" that exist among the different ways of using a story. The aim, in fact, is to let multiple transmedia audiences communicate as much as possible, to provoke a more active and privileged contact with the brand. New narratives based on intermediate affinity spaces overcome the limits of traditional stories, transforming them into real multi-sensory experiences. They tend to constantly research avant-garde technological universes and

narrative experimentation to create them, together with the audience. Considering the creation of imaginative universes, the most effective “affinity spaces” for transmedia tales are *moving experiences*, *choice excitement* and the use of *expanded environments*. (Giovagnoli, 2011: 71-72)

Giovagnoli considera que uno de los requisitos básicos de la creación transmediática, favorecida por estos *affinity spaces*, es lo que denomina “*moving experiences*” y que hace referencia al consumo nómada y dinámico de los públicos, a la experiencia en movimiento que supone para usuarios errantes adentrarse en un mundo narrativo fluido de contenidos.<sup>47</sup> Con respecto al segundo de los conceptos, “*choice excitement*”, el autor refiriéndose al valor de captar la atención del usuario en su interacción con el relato, nos dice: “*choice excitement is a way to manage the tale that requires simplified and universal platforms, servers and high-quality graphic tools, able to ensure effective, gratifying and impressive experiences to authors, participants and the audience*”.<sup>48</sup> (Giovagnoli, 2011: 73)

Y, por último, “*expanded environments*”. Aplicando a la narrativa transmedia el axioma del Capítulo VI de la Poética de Aristóteles, “*es, pues, la tragedia imitación de una acción esforzada y completa*”<sup>49</sup>, el autor considera que su eficacia se ve amplificada: “*If applied to transmedia narratives, this axiom is most effective within universes of the tale based on so-called expanded environments, “augmented” real or digital places, where “to live” is the same as creating a tale by using dynamic technologies like walled gardens, augmented reality platforms and tools, devices and consoles provided with movement sensors able to react to vector forces and orientation in the space.*”<sup>50</sup> (Giovagnoli, 2011: 75)

---

<sup>47</sup> En este sentido, el autor considera la relevancia en la construcción transmedia de elementos como: “(...) the comfortableness of the tale; the plot’s simplification (that is the use of mainstream and traditional narratives of the tale); the presence of pressing rhythm in the dialogues and stories; the explicit visualization of main phases of the tale; an aesthetics with tone and visualization (textual and audiovisual) that are not too elaborate.” (Giovagnoli, 2011: 72)

<sup>48</sup> Desde la concepción dramática, Giovagnoli da preferencia, a la hora de hablar de la *elección de la emoción*, a los siguientes requerimientos: “(...) effective choice-autonomy; a seemingly provisional aspect of the general pattern of the tale, which has to be linked to an actual flexibility of the main narrative sequence in the imaginative universe of the stories; the audiences’ direct and unanimous experience of trials faced by characters, and basic stages of the story.” (Giovagnoli, 2011: 72-73)

<sup>49</sup> Y unas líneas más abajo en el texto de referencia: “(...) *la tragedia es imitación, no de personas, sino de la una acción y de una vida.*” *Poética de Aristóteles* (1974) Edición trilingüe. Madrid: Gredos.

<sup>50</sup> “On a dramaturgic level, expanded environments are characterized, above all, by: a space that is an active part of the narrative; plots or stories directly organized by the action/reaction of the audience with the environment; a tendency toward

A la relación entre posibilidades de interacción y experiencia transmedia, también se refieren Molperces y Rodríguez (2014) en su artículo alrededor de la inserción del receptor en la narrativa transmedia cuando, aludiendo a Rodríguez y Gallego (2012), definen tres tipos de interacción: *pasiva* (asociada a la narrativa crossmedia, el usuario interacciona con el producto, sin recibir retroalimentación alguna); *activa* (asociada a la narrativa transmedia, el usuario interacciona y recibe feedback que puede provenir de otros usuarios o del propio producto); y *creadora* (asociada también a la narrativa transmedia, el usuario interacciona, recibe feedback que puede provenir de otros usuarios o del propio producto y, además, crea una parte de la historia que se suma al universo narrativo). Compartimos con las autoras que esta interacción es “el grado más perfecto y complejo (y por eso el más escaso) de narrativa transmedia: la experiencia transmedia plena”. (Molperces y Rodríguez, 2014:36-37)

---

community and interpersonal communication, inside and outside the environment; the disruption or re-creation of dimensional couples typical of space interpretation: open/closed, actual/virtual, natural/fictional, and story settings.” (Giovagnoli, 2011: 75)

## 4\_ CAMBIOS OPERADOS EN EL ESPACIO DE LA RECEPCIÓN: DE CONSUMIDOR A PROSUMIDOR

El consumo es ahora individual, continuo, móvil y global. Es un cambio importante que obliga a los emisores a buscar nuevas formas de transmitir la información para una recepción heterogénea, dispersa geográficamente y cuyos intereses pueden cambiar en función de cambios en variables desconocidas para el emisor. (Canavilhãs, 2011: 22)

### / 4.1.

#### **PROSUMIDORES: CAZADORES Y RECOLECTORES**

El modelo clásico que conceptualiza la relación entre productores de contenidos y consumidores sufre una reconfiguración debido a la gran cantidad de herramientas de participación disponibles en la actualidad donde la ecuación posibilita que los usuarios se involucren directa o indirectamente en la fabricación de mensajes. Distintos autores que se han interesado por las intersecciones entre productores y consumidores en el contexto de los nuevos media (Marshall Jenkins Caldwell, O'Regan y Goldsmith, Rakow, Harries)<sup>51</sup> coinciden en señalar el incremento de la autonomía y capacidad de agencia de los consumidores, aunque no exista consenso sobre el alcance real de este incremento en relación con la industria. Otros, como Ford, McCracken, Shahani, Askwith, Long y Vedrashko, manifiestan que las industrias creativas se deben entender menos como desarrolladoras de productos y más como creadoras de universos que puedan dispersarse en múltiples canales mediáticos. Jenkins nos dice:

---

<sup>51</sup> Reseñar al respecto la obra colectiva *The Book of New Media*, editada por Don Harries (2002), con los aportes de autores como Jenkins o Marshall al lado de las contribuciones de John Caldwell, Tom O'Regan y Ben Goldsmith o Janet Wasco.

Los consumidores jóvenes se han convertido en cazadores y recolectores de información, que disfrutan rastreando la historia de los personajes y los elementos de la trama y estableciendo conexiones entre diferentes textos dentro de la misma franquicia. (Jenkins, 2008:134)

Ese cambio de paradigma que hace pivotar a las audiencias hacia el estatus de “cazadores” y “recolectores” de información hace que las producciones deban ofrecer todos los elementos que faciliten esta labor.

La industria creativa depende totalmente de las audiencias para alcanzar sus objetivos. Jenkins (2006) cita a McCracken, quien sugiere que la palabra consumidor se encuentra desactualizada y plantea que los clientes modernos deberían ser tratados como “multiplicadores”, fans que una vez comprometidos con una franquicia se encargan de incrementar el valor de una marca o un producto cultural de manera exponencial. Hablar de consumidores es considerar los medios creados como un estado final y no un elemento con la posibilidad de crecimiento en el tiempo.

Esta metamorfosis del público plantea un reto para las industrias culturales que deben concentrarse en entender los móviles de las audiencias cuando se involucran positivamente con los textos (películas, libros, series, videojuegos). Jenkins (2006a) plantea que los procesos de convergencia requieren de compañías que consideren lo que significa consumir medios. Si los antiguos consumidores eran predecibles y se quedaban donde se les decía, el nuevo perfil es migratorio, con un mayor interés en la conectividad social, hacer ruido y publicar información llegando, incluso en los entornos transmedia, a formar parte del núcleo central del proceso creativo de las producciones adquiriendo un protagonismo determinante en la creación y viralización de contenidos a través de plataformas y redes sociales. Se trata de un nuevo y decisivo avance hacia la democratización de las prácticas comunicativas y socioculturales mediante el establecimiento de nuevos mecanismos de cooperación creativa que dinamitan las viejas categorías de autor, obra y público receptor. Muchos son los autores que han dilucidado sobre esto. Para Carlos Scolari:

(...) estas audiencias se han vuelto fluidas y resulta cada vez más difícil organizarlas alrededor de un medio. Y es aquí donde las NT se perfilan como un dispositivo ideal para reconstituir las audiencias, ya no a partir de un medio en particular sino alrededor de un relato. Las audiencias del broadcasting eran media-centered mientras que ahora se han convertido en narrative-

centered. La mejor estrategia transmedia consiste en escuchar a las audiencias y ofrecerles distintos tipos de contenido y espacios de intercambio. A grandes rasgos, podemos decir que las NT deben poner sobre la mesa contenidos textuales pensados tanto para el fan del producto como para el consumidor ocasional (los investigadores anglosajones hablan del *engaged fan* y *causal viewers* respectivamente. (Scolari, 2013:221-222)

A la metamorfosis del público impulsada por el nuevo paradigma generado por la irrupción de las nuevas tecnologías y medios digitales también se refieren Acuña y Calogueria (2012). Los autores vislumbran “una ruptura radical con respecto a los patrones tradicionales de distribución y consumo de los contenidos” e invitan a repensar las audiencias como “cazadores, recolectores y multiplicadores de información”, unos “produsuarios” estos que se vuelven un elemento central en la cadena de producción al tratarse de “público activo, que se informa, opina, escucha recomendaciones, recomienda, influye y genera contenido”, que busca la pertenencia a comunidades y que ha dado lugar a nuevos modelos informales de medición de audiencias como el *mindshare*<sup>52</sup> que desbancan a las métricas tradicionales. Todo ello ha dado como resultado para los autores una mayor segmentación de la audiencia, señalando que el parámetro socioeconómico se ha vuelto el principal indicador y que “si hubiese que establecer un perfil básico de los nuevos públicos, puede señalarse que son multitarea, buscan resultados inmediatos, se dejan seducir más fácilmente por la imagen que por el texto y tienen una identidad digital.” Y destacan transformaciones en las formas de consumo donde identifican conceptos como: *ATAWAD (Any Time, Any Where, Any Device)*, que alude a la posibilidad de acceder a un contenido en cualquier momento, desde cualquier lugar y sobre cualquier dispositivo; *ATAWADAC (ATAWAD + Any Content)*, que incorpora la posibilidad de acceder a cualquier contenido; y, por último, la emergencia del *consumo multitasking o multitarea digital* por parte de los usuarios, que ha dado lugar, en la esfera de la producción, a las experiencias de doble pantalla. (Acuña y Calogueria, 2012: 34-41)

---

<sup>52</sup> Tal y como ponen de manifiesto los autores: “(el *mindshare*) cuantifica la cantidad de conversaciones o menciones en foros, medios electrónicos o redes sociales respecto de un tema, contenido o producto. Para los productores de contenido, estas mediciones son la nueva moneda de cambio frente a marcas, anunciantes, auspicios y otras formas de financiación.” (Acuña y Calogueria, 2012: 35)

## / 4.2.

**FORMAS DE IMPLICACIÓN Y APROPIACIÓN POR PARTE DE LOS PÚBLICOS**

En el plano teórico-práctico de la narrativa transmediática, cada una de las plataformas debe contar con un perfil de público bien definido, de forma que el diseño de contenidos interprete los requerimientos individuales y colectivos para conectarlo con el crecimiento de un objeto mediático, pero, tal y como se ha mencionado ya, esto supone todo un reto, difícil por momentos y, otras, imposible. Es un hecho, que aunque aunque los públicos tienen la posibilidad tácita de vincularse directamente con la creación en una producción transmedia, cuesta conseguir su implicación, compromiso y participación, y muy pocos manifiestan la motivación de realizar publicaciones alternativas al canon.

Refiriéndose a la implicación de los públicos, Rodríguez Ferrandiz (2012) cita a Scolari para describirnos tres tipos de usuario transmedia: el consumidor de textos singulares, que ejemplifica con aquel usuario que lee la novela, ve la película o es jugador del videojuego de un proyecto transmedia; el consumidor de medios singulares, refiriéndose a ese aficionado, por ejemplo, a la televisión que verá la serie completa de un proyecto transmedia; y, por último, el consumidor transmediático que recorrerá todos los medios y tenderá a “agotar todas las posibilidades narrativas, o a inventarlas”. (Rodríguez, 2012: 67)

Acuña y Calogueria (2012), al respecto, ponen sobre la mesa conceptos como “la economía de la atención y el consumo del tiempo” como factores decisivos a la hora de generar contenidos y buscar audiencias; ambos son indicadores que evidencian los cambios operados en los comportamientos de las audiencias ante la sobreoferta de plataformas, medios, contenidos y estímulos que, en primera instancia, compiten con su tiempo y, en segunda generan un cierto distanciamiento. El desafío para los autores “es es cómo ganarse un lugar dentro de la línea de tiempo cotidiana de los usuarios” para lo que es necesario valerse de la *experiencia social*, de la *social media*, de la creación y aporte de las comunidades de fans, para conseguir fidelizar a las audiencias. En su argumentación, este último objetivo (el prioritario, en realidad) sólo se consigue con una estrategia que implica tres objetivos específicos: *Descubrimiento del contenido*

(visibilidad para las potenciales audiencias); *Experiencia del contenido* (una fase que permite discriminar entre aquellos que están interesados y los que no lo están); *Exploración del contenido* (satisfacer necesidades de los usuarios, de manera que los públicos potenciales se tornen en audiencia fiel). (Acuña y Caloguerea, 2012: 41-51)

Hasta aquí nada novedoso en su argumentación, lo interesante es lo que ponen de manifiesto acto seguido al hablar de las *audiencias comprometidas* y que consideramos una realidad:

A la hora de consolidar una base de usuarios de forma que éstos se conviertan en fans, es importante considerar dos fenómenos: el volumen de la audiencia disminuye a medida que su nivel de compromiso aumenta. Pero, como contrapartida, el mayor compromiso de los usuarios es sinónimo de una mayor dedicación de tiempo, que puede traducirse en más aportes de contenido, un mayor consumo y un mayor desembolso. (Acuña y Caloguerea, 2012: 41-51)

En este sentido, los autores establecen cinco niveles de compromiso de los usuarios: *consumo del contenido*; *interacción con el mismo*; *interacciones indivisuales en la red como agregados*; *interacciones en la red como uso social*; y *entrega social de los usuarios*. Este último nivel es el estado ideal, pero estos usuarios comprometidos demandarán más atención y mejores experiencias. Por tanto, “en los procesos de interacción con públicos muy entregados, es necesario establecer premios y recompensas acordes al nivel de implicación. Del mismo modo, también es necesario establecer variables de medición del grado de compromiso de los usuarios.”<sup>53</sup> (Acuña y Caloguerea, 2012: 52-53)

Hablando igualmente del compromiso de los públicos, Hayes (2007) en una instantánea, *The myth of web 2.0 non-participation*,<sup>54</sup> distingue cinco perfiles de participantes en una comunidad:

---

<sup>53</sup> Para conseguir una fidelización exitosa, los contenidos han de plantearse como una serie de objetivos escalables y tienen que:  
 - Ser relevantes: Conseguir visionados y hits, el tiempo de visionados, el volumen de contenido visto en las distintas plataformas o contenidos: blogs, videos, twitters, TV; - Ser creíbles: Conseguir clicks, descargas, registros, intentos; - Ser excepcionales: Conseguir compras, ratings, reviews, comentarios, posts, seguidores en Twitter, Facebook y otras comunidades; - Ser extensivos: Conseguir compras repetidas, suscripciones, miembros on line, retwitts, forwards, embebidos, con encuestas de satisfacción, focus group, estudios; - Ser abiertos: Conseguir subidas, remixes, historias escritas, colaboraciones, fans, moderadores en foros, eventos realizados. (Acuña y Caloguerea, 2012: 54)

<sup>54</sup> Hayes, G. (2007). *The myth of web 2.0 non-participation* [Imagen]. Recuperado de: <http://www.flickr.com/photos/garyhayes/3251571301/in/photostream>

1. Consumidores: hacen una lectura pasiva de los contenidos.
2. Distribuidores: envían información que creen interesante a sus conocidos.
3. Críticos: realizan comentarios públicos.
4. Editores: mezclan y editan a partir de elementos creados por otros.
5. Creadores: plantean contenido original.

En esta línea, cada perfil cumple funciones específicas; los tres primeros niveles colaboran con la expansión de la propuesta narrativa en múltiples redes, mientras que los últimos, editores y creadores, tienen el potencial de realizar transformaciones al relato con la aportación de documentos respetuosos con el canon o apócrifos si no lo son. Al respecto, Gallego (2011) piensa que “las relaciones de poder entre creadores de contenidos y audiencias participativas deben superar el conflicto de interés por controlar todos los aspectos al interior de una narrativa”, porque, en definitiva, “la libertad de participación es una herramienta de apoyo al crecimiento de una franquicia, si se aprovecha la creatividad de todos los involucrados.”<sup>55</sup> (Gallego, 2011:36) El autor defiende la necesidad de que las narrativa transmedia se valga de iniciativas que procuren la participación de los usuarios. Recogiendo el pensamiento de la diseñadora transmedia Maureen McHugh nos dice:

Las narrativas transmediáticas pueden valerse de estas iniciativas para capitalizar la participación de los usuarios. McHugh (2010) cree que se debe ir más allá del modelo transmediático de George Lucas (camisetas, juguetes, películas, videojuegos) y pensar el concepto como una forma de arte omnívora en la que se da visibilidad a tres características: 1) La capacidad de aprovechar múltiples plataformas, entendiéndolas como cualquier elemento que pueda involucrarse en la historia (una pared con una frase pintada); 2) Concentrar la producción en las personas y no en los artefactos, enfocándose en los intereses de la audiencia más que en los límites de un dispositivo tecnológico; 3) Interactividad, el público quiere poner un dedo en la experiencia y ver el efecto que genera su onda.

---

<sup>55</sup> En este punto, el autor rescata el pensamiento de Jane Murray: “Ser autor de un texto no significará haber escrito algo fijo e inmutable, sino haber inventado y organizado las estructuras expresivas que componen una historia multifórmica” (Murray, 1999: 206). Y prosigue: “Estas historias multifórmicas pueden valerse de modelos de colaboración donde el usuario se involucra en distintas fases del proceso, incluso en la concepción de la historia. Propuestas como el *Tim Burton's Cadaver Exquis* (2010, @BurtonStory) permitieron que quienes utilizaran Twitter y se conectaran con el sitio web durante un período de quince días (noviembre 22 a diciembre 6 de 2010) tuvieran la posibilidad de construir un relato realizando aportes a la idea original publicando tweets. Los mensajes más interesantes y convenientes para el desarrollo fueron seleccionados; aunque en este caso operó la figura del filtro por parte del creador del contenido pues tomaba la decisión sobre cuál texto publicar para mantener la continuidad, ser co-autor aumentó los niveles de interacción y participación del público.” (Gallego, 2011: 36-37)

Este efecto establece una diferencia entre los conceptos de compromiso y colaboración; el primer término se relaciona con el seguimiento que hace un usuario a un producto, mientras el segundo implica la participación en el proceso creativo. Aunque la piedra angular de las narrativas transmediáticas es el mundo como superestructura que soporta todos los elementos que dan vida al universo, para poder lograr el salto a la colaboración se requiere de mecanismos de interactividad que fomenten el interés por involucrarse en la búsqueda de todos los detalles que amplíen la historia. (Gallego, 2011:37)

En este sentido, habría que apuntar al debate abierto sobre el control de la propiedad intelectual de las franquicias, sobre la decisión de las industrias creativas para fomentar el crecimiento del mundo narrativo de acuerdo con la flexibilidad del universo, incluyendo estrategias participativas en su propia generación. Para muchos autores implicar al público potencial desde sus inicios comporta múltiples ventajas; Antoni Roig apunta entre ellas “disponer de agentes que ayuden a contagiar interés, hacer difusión (‘evangelizadores’ del proyecto que contribuyan a la difusión viral del mismo), contribuir con contenidos, proporcionar *feedback*, aportar financiación o constituirse en audiencia que pueda utilizarse como muestra de la viabilidad del proyecto ante posibles inversores.” (Roig, 2010: 106)

Sea en los inicios de los proyectos transmedia, sea interviniendo en sus ramificaciones, cabría preguntarse, caso por caso en las producciones transmedia que conjugan la evidente intención comercial con el elemento artístico-creativo controlado férreamente por los creadores, el grado de permisividad (o de posibilidades reales) que tienen los públicos en modificar y expandir los contenidos del mundo narrativo. Con respecto a la dimensión *controlada* de estas estrategias participativas, Roig propone “distinguir dos grandes categorías en función de la capacidad de agencia otorgada a los usuarios; es decir, si la implicación de los públicos influye testimonialmente o de manera tangible en los procesos o en el resultado final.” (Roig, 2010: 106)

En la primera categoría el investigador incluye aquellas producciones en las que “se propone una ‘descentralización’ controlada de una pequeña parte de la actividad creativa, que en términos generales se traduce en unas reglas del juego predefinidas” que en su versión más sofisticada da lugar a una red hipertextual; mientras que, en la segunda, encuentra productos donde la implicación de los públicos tiene una influencia tangible en el proceso y en el productos, se trata de “proyectos impulsados con la intención de implicar de forma efectiva a su público en distintas

fases de su desarrollo”, unos proyectos estos nacidos fundamentalmente en internet, de corte independiente, “en los que las prácticas que se generan alrededor de los procesos pueden llegar a ser tanto o más importantes que el objeto final producido.” (Roig, 2010: 106)

Dentro de las formas de participación de los públicos en un universo transmedia es de obligado cumplimiento, por su especificidad, hablar de los Juegos de Realidad Alternativa (ARG), una práctica inmersiva a la que Scolari considera “un género híbrido y en plena fase de experimentación.” El propio Scolari detalla cuales son sus principios que compartimos: “(...) son una forma narrativa atomizada; se desarrollan a través de un eje temporal; combinan lo mediático y lo extramediático; son experiencias colectivas; los participantes son las estrellas de un ARG; se fundan en el secreto, el descubrimiento, la inmersión y la colaboración.” (Scolari, 2013: 265)

Vicente Gosciola (2013) también se refiere a ellos como un producto derivado de la narrativa transmedia citando a autores de referencia como Jenkins, Szulborski o Gosney:

Os ARGs são jogos que alternam realidades, dramas interativos jogados via web e nos espaços do mundo real, durando semanas ou meses, em que até centenas de jogadores participam, em redes sociais colaborativas, trabalham juntos para resolver um mistério ou enigma que seria impossível de ser resolvido sozinho (Jenkins, 2006b: 280). Também chamado de live transmedia storytelling, o ARG, deliberadamente, torna quase imperceptível a linha entre a ficção e a realidade (Szulborski, 2005: 1-17) e dilui a linha entre as experiências de dentro do e de fora do game (Gosney, 2005: 2). John W. Gosney complementa com a relação de elementos que têm sido incorporados à trama dos ARG: e-mail, sites conectados ao game, chamadas telefônicas, cartas, notícias ou classificados de jornais, chat, mensagem instantânea, canais de IRC, artefatos do mundo real relacionados ao game, eventos do mundo real, etc. (Gosney: 2005, 2-3). (Gosciola, 2013: 275)

Christy Dena, cuya definición de los ARGs ya hemos reseñado, considera igualmente a estos como una variación de la narración transmedia, una práctica inmersiva que se distingue frente a otros juegos al incluir códigos estéticos de realidad: “Partindo de um arcabouço criativo que inclui ficção e cinema vérité, os ARGs adquirem sua verossimilhança pela remoção das marcações ficcionais e por estruturar heurísticas de jogabilidade.” (Dena, 2012:166)

La autora considera igualmente que la *fragmentación transmedia* ayuda a conseguir esa “verossimilhança.”<sup>56</sup> En su artículo, en el que también repasa las conductas de las audiencias de los ARGs, Dena concluye que los Juegos de Realidad Alternativa están llenos de lagunas y defectos:

Os designers removem os sinais de ficcionalidade, heurísticas de jogabilidade e, nos termos de Jill Walker (2004), abalam unidades dramáticas através da distribuição temporal (fatos distribuídos ao longo do tempo), espacial (não há lugar singular onde a narrativa como um todo pode ser experimentada) e aural (nenhum autor ou grupo de autores tem controle total da narrativa). A produção dos jogadores pode ser percebida depois de equilibrar ou preencher essas fragmentações textuais. Se este processo revela os elementos necessários para realizar um trabalho artístico coerente e completo, ficam evidenciadas as condições necessárias para a experiência casual do conteúdo, caracterizando o desejo da maioria dos públicos de ARGs. Designers podem melhorar a acessibilidade dos projetos, porém isto eliminaria importantes gatilhos para a produção e diversão dos jogadores hardcores. (Dena, 2012:166)

En el mismo libro, *Realidade Sintética: jogos eletrônicos, comunicação e experiência social*, Luis Adolfo de Andrade firma el texto “*Dinâmicas Participativas nos Jogos Socialmente Expandidos*” (2012), donde estudia el proceso de inmersión de los jugadores de los ARGs. Para el autor, el mecanismo de inmersión de estos juegos es operado por cuatro elementos fundamentales, *espacio - tiempo - emoción - movilidad*, al tiempo que “o processo de imersão típico dos jogos pervasivos só é possível graças à sua espacialização característica, que cria lugares temporários envolvendo os jogadores de um modo original.” (De Andrade, 2012: 152)

---

<sup>56</sup> Dena introduce dos apartes dedicados a la fragmentación transmedia en relación con los ARGs:

1) Fragmentação: anacronias transmidiáticas (“O narratologista Gerard Genette (1980) introduziu o termo anacronia nos estudos da narrativa para identificar quando ocorre uma diferença na ordenação temporal na estrutura da história (fábula) e do discurso. Em outras palavras, a sequência de eventos da narrativa pode ser diferente da ordem em que eles são entregues. Nesse sentido, os fãs têm conduzido, há muito tempo, o que eu tenho chamado de auditoria de anacronia: a reordenação do discurso em outros eventos que ocorrem dentro do mundo da história. Edgar Governo (2007) listou 386 linhas de tempo ficcionais que sustentam sua proposta de produção de fãs. Eu defendo que essas atividades tendem somente a aumentar o contexto das formas transmídia.” (Dena, 2012: 169-170)

2) Fragmentação: kernals órfãos. (Outra condição que aciona a criação de conteúdo é a fragmentação extrema de uma história transmidiática. Os ARGs possuem uma razão de coerência na segmentação que é equivalente aos parágrafos em um livro. Cada segmento não é um episódio de TV, filme ou novela: eles têm um volume menor, como um e-mail, uma postagem em blog, um SMS, etc. Estes fragmentos são diferentes das micronarrativas emergentes porque cada componente não é autônomo. Existe um aumento da segmentação em diferentes plataformas midiáticas e uma expansão da esfera de coerência – a narrativa torna-se dependente de cada componente. Neste sentido, estes elementos são equivalentes ao que o narratologista Seymour Chatman (1978) chama de kernals.” (Dena, 2012: 170)

## / 4.3.

**COMUNIDADES DE FANS**

Fan es una forma abreviada de la palabra fanático, que tiene su raíz en el vocablo latino *fanaticus*. En su sentido más literal, *fanaticus* procede de *fanus*, que significa básicamente de o perteneciente al templo, un servidor del templo, un devoto, pero rápidamente adoptó unas connotaciones más negativas, ... y fue evocado a menudo por los críticos a las creencias políticas contrarias y más tarde, de forma más general, a la locura como la que puede resultar de estar poseído por una deidad o demonio (*Oxford English Dictionary*). Su forma abreviada (fan), apareció por primera vez a finales del siglo XIX en descripciones periodísticas que describían a los seguidores de equipos de deporte profesionales (especialmente baloncesto) (Jenkins, 2010: 24)

Como podemos comprobar en la cita que precede, la concepción de *fan* en un principio tenía un cierto sesgo negativo. A día de hoy esta consideración ha cambiado, los fans, organizados en comunidades con intereses comunes, son objeto de atención por parte de los departamentos de marketing de las corporaciones mediáticas al crear corrientes de opinión sobre los productos. Tal y como nos dice Teresa Bellón a la hora de definirlos, “es importante diferenciar entre el consumidor de un producto y el fan, que Ross (2008:252) centra en el compromiso emocional, junto a cierto grado de participación (que hace que tengan un sentido de la posesión con respecto la producción); y por supuesto, su pertenencia a una comunidad.” (Bellón, 2012: 29)

Para Jenkins las comunidades de fans actúan en el sentido de las comunidades del conocimiento de Pierre Lévy, donde se maneja el concepto de inteligencia colectiva ya reseñado, erigiéndose en líderes de opinión. “En el reino de la cultura popular, los fans son los verdaderos expertos” (Jenkins, 2010: 110) y vierten sus recomendaciones a través de los *social media* convirtiéndose en una suerte de “tastemakers” (Álvarez Monzoncillo, 2011: 124), o también en los llamados “*early evangelists*” o “*carriers*” o “*influencers*”. Los argumentos en torno a la importancia o no de estas comunidades de fans en el consumo cultural han sido y son objeto de debate.

El fandom denota una relación compleja con el consumo cultural, suma de entusiasmo, dedicación, implicación, socialización, afectividad, apropiación lúdica y en ocasiones incluso productividad, que es precisamente mi principal punto de interés. Esta complejidad ha favorecido visiones muy contrapuestas de la condición del fan, que ha llegado a ser visto como un inadaptado social, como un agente de resistencia lúdica y transgresión ante la maquinaria

industrial y también como ‘consumidor ideal’ o ‘mano de obra cultural’ al servicio (in)voluntario de la propia industria. No es de extrañar, por lo tanto, encontrar posicionamientos altamente polarizados, desde los que valoran al fan como uno de los principales motores de transformación de la producción cultural (como es el caso de Henry Jenkins) y los que los consideran como una clase ‘estándar’ más de espectadores (como es el caso de la propia Barbara Klinger), pasando por diversas opciones intermedias. (Roig, 2010: 213)

Otro debate abierto en torno al fenómeno fan responde a la importancia concedida a las aportaciones de los fans-prosumidores. Al respecto, Scolari enlaza la visión del crítico francés Nicolas Borriaud sobre el “remix artístico”, en la que nos viene a decir que ha caracterizado a muchos artistas de la última década del siglo XX<sup>57</sup>, con la identidad de los proyectos transmedia y su irremisible vinculación con el universo fan:

(...) esa lógica posproductiva que era patrimonio de las vanguardias artísticas se ha desplazado hasta ocupar un espacio relevante en la industria cultural. Hoy resulta imposible producir contenidos sin tener en cuenta a los fans, de la misma manera que no se puede gestionar un mundo narrativo sin considerar la producción a cargo de los usuarios. Todo proyecto transmedia está obligado a proponer espacios de intercambio con la comunidad de fans y, llegado el caso, habilitar plataformas para que distribuyan sus contenidos. (Scolari, 2013:224-225)

En este sentido, Jenkins (2008) cree que la construcción de historias por parte de los fans puede ser vista como una expansión no autorizada de las franquicias de medios en nuevas direcciones; éstas reflejan los deseos de los lectores por “completar las brechas” que han descubierto en el material producido comercialmente. Según el investigador de la *University of Southern California*, las ambiciones enciclopédicas de los textos transmedia:

(...) a menudo generan lagunas o excesos en el desarrollo de la historia: es decir, introducen guiones potenciales que no pueden ser totalmente desplegados o detalles que hacen pensar en más de lo que es revelado. Los lectores, por lo tanto, tienen un fuerte incentivo para seguir desplegando estos elementos de la historia, trabajando sobre ellos gracias a sus especulaciones, que adquieren una vida propia. La *fan fiction* puede ser vista como una ampliación no

---

<sup>57</sup> “Un número cada vez mayor de artistas interpretan, reproducen, reexponen o utilizan obras realizadas por otros o productos culturales disponibles. Ese arte de la posproducción responde a la multiplicación de la oferta cultural, aunque también respondería a la inclusión dentro del mundo del arte de formas hasta entonces ignoradas o despreciadas. Podríamos decir que tales artistas que insertan su propio trabajo en el de otros contribuyen a abolir la distinción tradicional entre producción y consumo, creación y copia, ready-made y obra original.” (Borriaud, 2004)

autorizada de estas franquicias mediáticas hacia nuevas direcciones que reflejan el deseo del lector de “llenar los vacíos” que han descubierto en el material producido con fines comerciales. (Jenkins citado en Scolari, 2013:233)

El autor también plantea que el control de la franquicia hasta ahora ha funcionado correctamente en proyectos independientes donde el mismo artista formula la historia sobre todos los medios involucrados, o en proyectos donde la colaboración (o co-creación) es parte de la filosofía de trabajo de las diferentes divisiones de una compañía.

La poca confianza frente a la creación de historias alternativas por parte de las audiencias tiene como fuente el control de la propiedad intelectual y evitar la descontextualización del relato. Por ejemplo, reanimar a un personaje que previamente fue eliminado o cambiar los rasgos de su personalidad (comportamiento inesperado). La relación entre el autor y el usuario se manifiesta por las propiedades que el primero ofrece al segundo; uno construye a partir de la arquitectura del otro. En este sentido, una reflexión de Díaz Noci y Tous Rovirosa (2012):

En el campo de la ficción es la fanfiction la manifestación más palmaria de la narrativa participativa: a partir de propuestas “de autor” como películas o series de televisión, los fans continúan la historia de múltiples maneras, proponiendo finales alternativos, desarrollando tramas o personajes y transformando la obra de muy diversas formas. Se trata de prácticas –que también tienen antecedentes muy antiguos– que casi siempre son polémicas cuando no se tiene en cuenta al autor de la obra original. Recordemos las varias segundas partes del *Lazarillo de Tormes*, de muy distinto jaez y calidad literaria, o el caso bien representativo del *Quijote de Alonso de Avellaneda*, seguramente un seudónimo, cuya segunda parte, anterior a la del propio Miguel de Cervantes, provocó la ira de éste ante la “apropiación indebida” de sus personajes.

La regulación jurídica de los contenidos generados por los usuarios, los cambios en la estructura del mercado de la información –especialmente en los medios y grupos de comunicación–, así como la tendencia creciente a la convergencia mediática, han planteado nuevos problemas de propiedad intelectual de las obras informativas (y de ficción: Perryman, 2008). Si los usuarios adquieren la condición de autores de varios de esos contenidos –comentarios a textos, fotografías y vídeos–, y teniendo en cuenta la internacionalización y armonización de las normas jurídicas sobre propiedad intelectual y derechos de autor, es indispensable abordar mediante un análisis jurídico comparativo (Doutrelepoint, 1997; Reimann; Zimmerman, 2008) cuáles son las soluciones adoptadas para poder incluir dichos contenidos producidos por los usuarios –y especialmente aquellos que desarrollan la obra original– en el conjunto de la obra colectiva que son los medios de comunicación. Nuestra hipótesis principal es que, a mayor extensión de internet, más control tratan de ejercer las

personas jurídicas en la adquisición y gestión de los derechos de explotación de las obras. En este mismo sentido se están llevando a cabo reformas legislativas que, además de armonizar sistemas jurídicos y leyes nacionales, acentúan la posibilidad de la cesión exclusiva de contenidos para su mejor posicionamiento y más fácil negociación de ulteriores sesiones a terceros, en un mercado cada vez más global. (Díaz Noci y Tous Rovirosa. 2012: 459-450)

#### / 4.4.

### LLAMADAS A LA ACCIÓN

Dada la función nuclear de la participación de los públicos en la narrativa, muchos son los autores que consideran que debe potenciarse siempre, tal y como hemos reseñado ya, las *llamadas a la acción*. Tal y como lo expone Max Giovagnoli:

The most important narrative dimension of a transmedia project always consists of the way in which the audience interacts with it (call-to-action). Without a correct action process the whole system is bound to collapse. Therefore, the ‘intervention principle’ of a cross-media project’s audience has three stages: motivation to act (primer), sense of the action (referral) and personal reward for the action done by the audience (reward). (Giovagnoli, 2011: 43)

Sobre los mecanismos de cómo hacer realizar estas llamadas a la acción se han pronunciado investigadores y diseñadores transmedia diversos. Como recoge Scolari, “Según la investigadora y productora australiana Christy Dena, para involucrar a las audiencias – y hacer que pasen de ser simples consumidores a activos prosumidores – se debe implementar un Call to Action que consta de tres fases: Detonación. En esta fase se prepara y motiva la participación de la audiencia; Remisión. En esta fase se brinda toda la información para que la audiencia pueda participar; Recompensa. En esta fase se reconoce el trabajo de las audiencias y se las premia. (Dena citada en Scolari, 2013:90)

Pero hablar de *call-to-action* tiene su contrapartida en el potencial compromiso que la audiencia adquiere en respuesta. Robert Pratten desglosa tres etapas de compromiso - *Discovery, Experience & Exploration* – y establece cinco niveles para el aumento de la participación: *Attention; Evaluation; Affection; Advocacy; Contribution*. (Pratten, 2011: 23) Sea como sea, nadie

duda de que las llamadas a la acción forman parte de cualquier iniciativa transmedia que se precie, al ser una acuciante necesidad la colaboración de los usuarios en su proceso expansivo.

## / 4.5.

### **CONTENIDOS GENERADOS POR LOS USUARIOS**

A pesar de las dificultades que supone fijar los rasgos distintivos de una realidad en continuo proceso de transformación como es el caso de los “contenidos generados por los usuarios”, Fernández Castrillo (2014) se atreve con la siguiente definición:

El Contenido Generado por el Usuario (CGU) engloba todos aquellos formatos de contenido, disponibles a través de redes sociales y plataformas online, creados y distribuidos por uno o varios individuos no profesionales. El resultado final puede ser tanto la invención de una nueva obra, como la adaptación de propuestas anteriores, siempre de forma libre y voluntaria. Este tipo de producciones se caracterizan por su alto componente creativo, por lo general son de carácter transmedia y fruto de dinámicas colaborativas en la web. (Fernández Castrillo, 2014:60)

Lo cierto es que el debate está abierto alrededor de la cuestión de la productividad de los públicos en lo que se refiere a su alcance real, cualitativo y cuantitativo, así como en lo que respecta a su impacto en las industrias culturales; lo mismo sobre lo que significa y comporta esta nueva ética de producción (individual y colectiva) de contenidos al margen de su institucionalización comercial e industrial. En primera instancia, Roig detecta un problema a la hora de referirse a los fans como productores:

(...) un problema habitual a la hora de referirse a los fans como ‘productores’ reside en su ambigüedad: en ocasiones se habla de ‘producción’ para identificar la capacidad productiva o productividad de los fans, pero en otras se utiliza para distinguir a los ‘productores profesionales’ con relación a los consumidores, situados tradicionalmente al margen de las prácticas industriales. Así, la primera acepción puede llegar a ser demasiado extensa, hasta el punto de que en ocasiones cualquier espectador puede llegar a ser en cierta manera ‘productor’, mientras la segunda resulta demasiado restrictiva, intentando delimitar la esfera de la producción exclusivamente dentro de la actividad industrial y respondiendo a estándares ‘profesionales’. (Roig, 2009:202-203)

Roig recupera la clasificación que efectúa John Fiske (1992) sobre las formas de productividad en las que éste distingue básicamente entre:

- Productividad semiótica: creación de significado que se realiza durante el proceso de 'lectura', teniendo lugar a un nivel intrapersonal.
- Productividad enunciativa: referida a las formas de interacción social motivadas por el consumo de un determinado objeto textual. Esto incluye desde foros de discusión a rumorología, tertulias o conversaciones informales entre amigos, pero también formas de comunicación no verbal como determinadas muestras externas de afecto (pins, camisetas, pegatinas) o incluso formas de imitación (como copiar un peinado determinado o una prenda de ropa, pasando por la impersonación de una estrella o personaje popular).
- Productividad textual: hace referencia a materiales y textos creados por fans y que se manifiestan a través del hecho de que han de ser de alguna manera escritos, editados o filmados, como es el caso de los fanzines, la fanfiction (entendida como ficción escrita) o las fanmovies. Atendiendo a las formas de productividad textual propias de la era digital deberíamos añadir objetos como los juegos, blogs o websites. (Roig, 2009: 297)

Jenkins, en su estudio pionero sobre los fans de la ficción televisiva *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture* (1992), arroja su mirada sobre los fans como centro de la producción cultural y nos traslada algunas ideas que consideramos interesantes; dos de ellas remiten al espíritu y comportamiento crítico de los fans. Así, la primera hace referencia a los fans como individuos altamente informados, que asumen una postura crítica ante la cultura popular mediática dominante y que al organizarse en una comunidad convierten a ésta en una suerte de institución teórica y crítica. La segunda idea entronca con aquello en términos generales que buscan los fans de los textos mediáticos a los cuales se vinculan y que el autor traduce en que no sólo tengan "consistencia interna", sino igualmente un "realismo emocional", con lo cual le pueden dar un sentido a su vida cotidiana, a su propia experiencia de vida.

Estas dos ideas preceden a una tercera, bastante reveladora en nuestra opinión, que aparece en el capítulo cinco, con el ilustrativo título “*Scribbling in the Margins: Fan Readers/Fan Writers*”: los fans se mueven los márgenes de los textos; una conducta que responde a una condición dual, de admiración por el desarrollo del relato y de frustración porque no se les muestra aquello que quisieran ver y en este sentido dan rienda suelta a su imaginación atendiendo a aspectos desconocidos o incidentales, recuperando intereses no cubiertos ni explorados. A partir de esta evidencia, como resultado de una exploración en fanzines, Jenkins señala diez estrategias de interpretación, apropiación y reconstrucción de textos fuente realizadas por fans: *recontextualización* (ficciones que intentan llenar posibles vacíos presentes en los textos fuente y proporcionar explicaciones adicionales sobre la conducta de los personajes); *expansión temporal* (intervenciones en la línea de tiempo donde se vislumbran acontecimientos a modo de precuela de una serie determinada o versiones de las vidas futuras de los personajes); *refocalización* (ficciones que se alejan de los personajes principales para centrarse en otros secundarios, a menudo mujeres o miembros de minorías étnicas, lo que les otorga una destacable dimensión crítica y reivindicativa); *realineamiento moral* (ficciones que subvierten o cuestionan el universo moral del texto fuente); *cambios a géneros narrativos alternativos* (los fans proponen una lectura del texto a través de tradiciones genéricas alternativas); *traslado y cruces de textos* (crossovers, ficciones que rompen las barreras entre diferentes textos y cruces, en consecuencia, entre diferentes géneros y personajes); *dislocación de los personajes* (por ejemplo, extrayéndolos de sus respectivos universos espacio-temporales para situarlos en realidades alternativas); *personalización* (ficciones reducen la distancia entre el espacio ficcional y la experiencia personal); *intensificación emocional* (el interés de los fans en el aspecto de la motivación de los personajes y su psicología se traduce en este tipo de ficciones que se centran en momentos de crisis, donde las relaciones entre los personajes y sus propias identidades, por momentos, son puestas a prueba); y, por último, *erotización* (ficciones que exploran la dimensión erótica de las vidas de los personajes, habitualmente ignoradas por las series). (Jenkins, 1992: 223)

Carlos Scolari, por su parte, propone una categorización de contenidos generados por los usuarios a partir de las estrategias de expansión y compresión narrativa surgidas alrededor de la serie televisiva *Lost* (2004-2010) que, en esencia, son aplicables a otras ficciones televisivas y, por momentos, a otras producciones transmedia. Entre ellas: *Sincronizaciones / synchros*

(reconstrucción de algunos momentos clave de la historia elegida y edición sincronizada de los vídeos de los usuarios mediante una estética multipantalla); *Recapitulaciones / recaps* (sumario de episodios o temporadas precedentes); *Parodias* (propuesta de nuevos montajes a partir del material original, en algunos casos "remixados" con otras producciones, para generar nuevas interpretaciones paródicas); *Finales alternativos* (circulación de finales alternativos tras la emisión de la versión oficial); *Falsos avances/re-cut trailers* (vídeos "remixados" que anuncian una película inexistente o cambian el sentido de un filme conocido); *Falsos opening* (muestran el comienzo del episodio como si fuera un producto de la década de los sesenta o setenta); *Mashup* (existen diferentes modalidades, mediante la combinación de imágenes y bandas sonoras de varios largometrajes o series, o mezclando fragmentos de escenas de varias producciones); *Adaptaciones* (se vuelve a contar una escena pero utilizando otra estética o lenguaje). (Scolari, 2013: 244-248)

Estas tipologías de formatos de los *Contenidos Generados por los Usuarios*, que hemos apuntado nos remiten, pensamos, al hecho de que sus distintas naturalezas dependen, muy mucho, de la identidad de género/formato de las propias producciones transmedia, encontrando invariablemente su plataforma ideal en la WEB 2.0, que se alza como una pequeña galaxia textual dentro del universo transmediático de cualquier franquicia, y, ahora también, en los *social media* que canalizan buena parte de ellos. En este sentido, los antiguos grupos de fans se han convertido en comunidades online en las que la viralización de contenidos mediante las redes sociales resulta una práctica común. Entretanto, la industria intenta integrar de distintas maneras estos contenidos producidos por los usuarios en su maquinaria, y en medio, entre la industria y el territorio de los usuarios, hay una gran zona gris poblada por diferentes tipos de textos híbridos y prácticas culturales marginales.



CAPITULO IV >  
**INTERACTIVIDAD Y  
TRANSMEDIALIDAD,  
IMBRICACIONES EN EL  
GÉNERO DOCUMENTAL  
Y ESTRATEGIAS  
CREATIVAS**

Toda tendencia grande tiene que crear su propia forma –esa forma en que deja de ser vista en calidad de ‘[arte] de tendencia’.

Walter Benjamin. *El mayor monstruo, Los celos y Herodes y Mariene*. Obras II, 1.

«La obra de arte», ha dicho uno de los intérpretes de Valéry, «no es nunca una creación: es una construcción cuyos protagonistas son el análisis, el cálculo y el plan».

Walter Benjamin. *Paul Valéry*. Obras II, 1.

## | 1\_ DOCUMENTAL INTERACTIVO Y PRODUCCIÓN TRANSMEDIA. ACTITUDES MULTIMEDIALES FRENTE A ACTITUDES TRANSMEDIA

### / 1.1.

#### **Introducción.**

En este capítulo, que viene a su poner el mayor grado de nuestra aportación original en lo que se refiere al objeto de estudio, abordamos, en primer lugar, la realidad del documental interactivo, para luego pasar a la puesta en crisis del posible establecimiento de una conceptualización del *documental transmedia*, abarcando asimismo el universo relacional que podría establecerse entre ambos. Decir, en este punto, que no consideramos al *documental transmedia* como un género propio y específico inserto en la realidad de la industria actual o en la nueva ecología mediática, aún cuando, en estos momentos, su consideración conceptual generalizada (al tiempo que escasa) sea de *género en estado emergente o en proceso de construcción*. Si atendemos, de entrada, al despliegue del corpus de obras, de modelos y formatos de producción, que se autoidentifican con la etiqueta *documental transmedia* (e, incluso, se amparan bajo el subtítulo *documental transmedia interactivo*) y, luego, a la existencia de estudios que pretenden inscribir su conceptualización dentro de un único ambiente, con la inclusión de obras o ejemplos en su seno que pivotan más sobre estrategias hipermedia o *cross-media* que transmedia, observamos que las dificultades de conceptualización obedecen a las premisas de partida y contextualizadoras empleadas.

Desde nuestra visión, compartimos la tesis y argumentos de Henry Jenkins (2008, 2009, 2011, 2013) sobre lo que significa e implica la narrativa transmedia y, en menor medida, de las aportaciones al respecto de Robert Pratten (2011) y Christy Dena (2009, 2012), lo que nos lleva a

defender que es un equivoco hablar de *documental transmedia* (de la misma manera que no deberíamos hablar de *videojuego transmedia*, *animación transmedia*, *serie transmedia*, etc.) en lugar de *producciones fundamentadas en la narrativa transmedia* sin más; *producciones transmediáticas* éstas que, unas veces, escoran más hacia el territorio de la ficción y, otras, al de la no ficción. Dicho de otro modo, consideramos que lo pertinente es hablar de *narrativa o narratividad transmedia* como motor de cualquier producción (haga el uso que sea de los medios y plataformas digitales – aún cuando se primen unos más que otros – para la expandir el relato y buscar la participación de los prosumidores) y no de *narrativas transmedia* (en plural) que buscan su propia especificidad en el contexto de la ficción, el periodismo, el documental, la animación, el videojuego, el *branding*, etc.

Asimismo, tras establecer estas conceptualizaciones y su problemática asociada, abundamos en cómo opera la narrativa transmedia en el seno de la producción de ficción y en el propio de la producción documental, a modo de comparativa, para entresacar las conclusiones resultantes pertinentes y, así, poder analizar y visualizar los principios que, a nuestro entender, componen el universo de la narrativa transmedia de corte documental y que, dicho sea de paso, pensamos no se alejan ni un ápice de los propios principios matriciales de ésta misma, sino que tan solo adoptan, por así decirlo, una suerte de prelación y una leve reconfiguración.

## **/ 1.2.**

### **Acerca del documental Interactivo.**

El documental interactivo nace fruto del medio digital, cuando éste, tras su fase de concienciación, se da cuenta que puede contener géneros audiovisuales tradicionales pero con la interactividad como factor clave, novedosa y emergente. También la voluntad de tratar la información más como divulgación cultural que como medio informativo hace que los creadores o autores de interactivos empiecen a "ensayar y experimentar" con obras básicamente financiadas por la museística y de otros ámbitos de la cultura y el espectáculo. (Gifreu, 2013: 41-42)

En la obra *El documental Interactivo. Evolución, caracterización y perspectivas de desarrollo*, Arnau Gifreu, tras hacer un repaso conceptual exhaustivo de autores como Gaudenzi (2009, 2012), Wintonick (2011), Lietaert (2011), Almeida & Alvelos (2011), Nash (2011), entre otros, nos propone la siguiente definición sobre el mismo:

Se trata de un género emergente, el cual se enmarca en un formato en parte virgen, pendiente de exploración y de delimitación, y fruto de una doble hibridación: entre audiovisual - género documental - e interacción - medio digital interactivo -, y entre información - contenidos - y entretenimiento - interfaz navegable -.

Los documentales interactivos pretenden documentar, representar a la vez interactuar con la realidad, lo que conlleva la consideración y la utilización de un conjunto de técnicas o modos para hacerlo (modalidades de navegación e interacción), los cuales se convierten, en esta nueva forma de comunicación, en el elemento clave para alcanzar los objetivos del documental. La estructura del interactivo puede partir de una o de diferentes perspectivas, y puede terminar en un punto determinado para el autor, pero también admite una estructura multidesarrollo, que contemple diferentes recorridos y desenlaces. La idea final consistiría en complementar, expandir y amplificar la experiencia documental ofreciendo nuevos sistemas de percepción en la experiencia inmersiva del interactor en el medio digital interactivo. (Gifreu, 2013: 148)

Gifreu, que hace una profunda incursión teórica sobre el documental interactivo para acercarnos su evolución y consolidación, se adentra en las particularidades de éste género, categorizando sus características esenciales y estableciendo una taxonomía dentro del mismo, siempre desde la base conceptual de que éste comporta una negociación con la realidad basada en una triple ecuación y/o relación: el autor, el discurso y el interactor.

En este sentido, el autor, asumiendo el carácter abierto y complejo de un género permanentemente sujeto a cambios y variaciones cuyo discurso de conocimiento vinculado a lo real se mueve en la frontera entre los ámbitos cinematográfico e interactivo, define el corpus de "(...) documentales interactivos como obras interactivas en línea o fuera de línea, realizadas con la intención de representar, documentar y construir la realidad con los mecanismos propios de los documentales convencionales – las modalidades de representación –, y otros nuevos que llamaremos modalidades de navegación y de interacción, en función del grado de participación e interacción que contemplen." (Gifreu, 2013: 148) Dentro de esta concepción, hay que retomar

una puntualización del propio autor referida a su relación al discurso documental, “el documental interactivo no se basa en un documental audiovisual como condición necesaria para su existencia. Es más (...) muchas veces ni siquiera el referente fílmico real existe.” (Grifreu, 2013: 144)

Antes de pasar a revisar la caracterización que Gifreu realiza del documental interactivo, no queremos dejar pasar la concepción que el autor tiene sobre el documental web o webdoc<sup>58</sup> al incluirlo dentro del primero, cuando señala que “como representante destacado del género documental interactivo, se ha convertido en una vía reconocida de la producción documental, un modo ya en parte consolidado de producción documental.” (Grifreu, 2013: 141)

En lo que se refiere a las características básicas del documental interactivo, Gifreu traza un paralelismo con el punto de partida conceptual triple a la hora de definir el documental de Bill Nichols (1997)<sup>59</sup> (realizador – texto – espectador ) para agruparlas en torno a las figuras del

---

<sup>58</sup> En relación al *webdoc*, dejar tan solo constancia de un par de definiciones citadas por el autor en su texto por cuanto nos parecen más que aclaratorias de su misma identidad y de la relación que establece con el género documental: la primera recoge las ideas de J.M. Catalá, “En la clase magistral ‘*Flujos de lo visible: la expansión del documental*’, Josep Maria Catalá definió el término, haciendo referencia a su especificación para soporte web, de la siguiente manera: ‘El webdocumental no es más que un film ensayo expandido’. Y lo caracterizó argumentando que son obras que están constantemente replanteando las formas de exposición, empujando para romper la linealidad, un tipo de ensayo fílmico consistente en construir arquitecturas que en el ámbito interactivo reaparece. Según Catalá, 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, sobre todo a través de una movilidad generalizada, a los puramente visuales que habían dominado el eje formado por la pre-fotografía, la fotografía y la post-fotografía. El webdocumental conlleva un nuevo tipo de imaginación, es decir, obliga a pensar las cosas de manera diferente. Aquí, según Catalá, entrarían en juego los mapas mentales o pensamientos visuales, los mapas de conceptos: a partir de un determinado concepto, aparecen toda una serie de radiales que relacionan lo central con los elementos que tiene que ver y a partir de ahí obtenemos un mapa sobre el que el interactor piensa o construye.” (Gifreu, 2013: 139) ; la segunda, retoma una conceptualización que consideramos bastante clarificadora, “La definición del documental web o interactivo según el estudio de la *Documentary Network* se centra en aclarar que el documental web es ‘una forma de documental concebida específicamente para la web y la difusión en línea. Es navegable e interactiva, y se caracteriza generalmente por la narrativa no lineal, un tipo de guión especializado y el contenido multimedia.’ (Gifreu, 2013:133-134)

<sup>59</sup> Recordamos el punto de partida de Nichols para el establecimiento de su triple definición del documental: “Un buen documental estimula el diálogo acerca de su tema, no de sí mismo. Éste podría ser el lema de más de un documentalista, pero pasa por alto lo cruciales que son la retórica y la forma a la hora de alcanzar este objetivo. A pesar de un lema semejante, los documentales plantean una amplia gama de cuestiones historiográficas, legales, filosóficas, éticas, políticas y estéticas [...]. En vez de una, se imponen tres definiciones de documental, ya que cada definición hace una contribución distintiva y ayuda a identificar una serie diferente de cuestiones. Consideremos pues el documental desde el punto de vista del realizador, el texto y el espectador.” (Nichols, 1997:42)

autor (en vez de directo o realizador) de la narración o discurso (de carácter interactivo no lineal o multilineal) y de interactor (como espectador con atributos activos, contributivos y generativos).

Así desde el punto de vista del autor, identifica dos rasgos principales:

- *“Pérdida del control por parte del director y regeneración del sistema”* por cuanto “el nuevo género y las nuevas modalidades de navegación y de interacción resultantes cuentan con características generativas por parte del usuario, y en este punto el autor pierde parcialmente el control sobre el flujo de su obra y el género adquiere connotaciones desconocidas.”
- *“Rol asistencial del autor”* al tratarse de una autoría compartida con el interactor y ceder el primero “el control del flujo lineal y no lineal.” (Grifreu, 2013: 153)

En segundo lugar, el autor concreta las características propias del documental interactivo desde el punto de vista de la narración o el discurso:

- *“Terminología variada para referirse a proyectos similares”* (al ser consideradas por la industria alejadas del ámbito documental), encontrándose dentro de la misma etiquetas como: “aplicaciones multimedia, aplicaciones de hipermedia, hiperdocumentos, aplicaciones interactivas multimedia, o simplemente interactivos o hipertexto.”
- *“Aplicaciones interactivas multimedia divulgativas y documentales.* Los documentales interactivos se pueden encuadrar dentro de un género interactivo más general, que se podría definir como el de las aplicaciones interactivas multimedia de carácter divulgativo y documental.”
- *“Tipo de formato vinculado a los géneros de no ficción”* de carácter interactivo, que “se articula a partir de una voluntad de transmisión de conocimiento a partir de la educación informal, es decir, la focalización recae sobre proyectos que muestren una clara intención de divulgación.”

- *“Documentación de una realidad concreta”*. Para el autor, “uno de los requerimientos sine qua non de la aplicación para pertenecer al género estudiado es que debe mostrar una voluntad de representación de la realidad, con la intención de documentar una situación de una manera concreta.”
- *“Hipertexto, nodos y enlaces”* al responder “la estructura del documental interactivo responde a un esqueleto hipertextual constituido de nodos, vínculos y anclas. Lo que varía es el tipo de medios manipulados, que pasan de ser puramente textuales a ser una mezcla de diferentes formatos (imagen, sonido, texto, etc.).”
- *“Esquema nodal y bifurcado del discurso narrativo”* frente a la linealidad propia de este dentro del ámbito audiovisual.
- *“Narración no lineal”* abierta a la autonomía del usuario que puede albergar una posible problemática marcada por la constante regeneración y reestructuración del discurso original. (Grifreu, 2013: 154-157)

La tercera tanda de características del documental interactivo que Arnau Gifreu concreta se refiere a aquellas que le son propias desde el punto de vista del interactor:

- *“Recepción en línea o fuera de línea”*: la primera hace uso de “un soporte virtual como la web” y se muestra más flexible y abierta a la participación del interactor; la segunda modalidad, “se localiza en soportes físicos” y se asocia “a una red con atributos colaborativos y generativos para parte del interactor.”
- *“Interacción basada en la toma de decisiones para avanzar (modalidades de navegación) y relación con la obra y los demás (modalidades de interacción).”*
- *“Nuevos receptores que configuran un nuevo tipo de audiencia”*, referida ésta a nativos digitales entrenados en la interacción y educados antes pantallas de ordenador más que de televisor.

- *"Sistema abierto y generativo: sistema vivo que se adapta a un entorno."* Una característica ésta que recoge "una de las aportaciones de Gaudenzi (2009)<sup>60</sup> a la hora de considerar el documental interactivo como un mecanismo "autopoiético" u organismo vivo que se relaciona con su entorno a través de los diferentes modos de interacción. Aquí está la diferencia principal entre el relato lineal y el interactivo digital."
- *"El espectador cambia de estatuto: es un usuario-interactor-participante-contribuidor activo (...)* Incorporan las condiciones de usuario, en el sentido de que forma parte de un sistema preestablecido y lo utiliza para sus intereses; de interactor, porque interactúa con los modos y la interfaz para avanzar en el desarrollo propuesto; de participante, ya que participa activamente en el desarrollo, escogiendo la ruta que le parezca más adecuada, y de contribuidor, porque contribuye a la generación del sistema y aporta conocimiento a base de contenidos o impresiones subjetivas." (Grifreu, 2013: 157-159)

Tras marcar las características del género, Gifreu cierra una taxonomía general propia del documental interactivo partiendo de lo que considera sus dos atributos esenciales: la interactividad y la multimodalidad.

Estos dos aspectos básicos, "interactividad" y "multimodalidad", contribuyen de manera determinante a la hora de enriquecer el documental interactivo y en general las obras de no ficción. Estas nuevas obras de frontera integran una combinación de lenguajes y sistemas de comunicación (multimodalidad), junto con nuevas experiencias interactivas donde los usuarios adquieren un papel fundamental (interactividad). (Gifreu, 2013: 148)

Nos parece relevante, no obstante, al punto resaltar que el autor comparte el análisis que de la narrativa interactiva en el contexto del medio digital hace Janet Murray (1999) donde considera,

---

<sup>60</sup> En palabras de la autora: "This is one of the differences between linear and interactive documentaries: digital interactive documentaries can be seen as "living systems" that continue to change themselves until collaboration and participation is sustainable, or wished by the users, or by the systems that compose it. In order to see the documentary as a system in constant relation with its environment, and to see it as "a living system" I propose in this research to use a Cybernetic approach, more precisely a Second Order Cybernetic approach, and to see the documentary as an autopoietic entity with different possible levels of openness, or closure, with its environment."(Gaudenzi, 2009:6)

como hemos mencionado anteriormente, los conceptos de interactividad e inmersión como las dos características definitorias del entorno digital y de lo que ello comporta, según su opinión, con respecto al espacio de la recepción en la ficción y en la no ficción.

(...) coincidimos con Murray en la afirmación de que inmersión (conseguida a partir de las modalidades de navegación) e interactividad (articulada a partir de las modalidades de interacción) son los dos componentes básicos que diferencian y aportan valor añadido el medio digital. La razón por la que cuesta tanto conseguir que la gente se implique y interactúe, en el sentido fuerte, con este tipo de proyectos puede deberse, en parte, a las diferencias que se establecen en la recepción de los productos lineales y los no lineales. Como se ha comentado al inicio de estas conclusiones, es diferente tener que enfrentarse a un tipo de consumo lineal - más sencillo en términos de visionado - que a un tipo de consumo no lineal - más complicado en términos de visionado -. Mientras la primera opción ofrece una historia ordenada y secuencial, la segunda proporciona un eje narrativo general y diferentes historias que se bifurcan y se interconectan. En cierto modo, se podría considerar que la versión interactiva nos cuenta la misma historia que en el caso lineal pero con más información - riqueza de matices - y de una manera más "desordenada", en términos de visionado. El problema básico radica en el hecho de tener que enfrentarse con la secuencialidad lineal cuando el usuario se encuentra en el estatuto de espectador-lector. Por ello, el género interactivo no funciona en un cine, ya que estamos acostumbrados a un discurso lineal grupal/global, pero a un consumo interactivo más individual (ordenador, casa).

Sin embargo, la no ficción interactiva, al poder abarcar temas relacionados sobre todo con el activismo y las problemáticas sociales (además de otros), cuenta con una ayuda temática ideal para, en esta época de cambios y movimientos a través de la red , mostrarse potencialmente apta como una herramienta diseñada específicamente para motivar e incentivar el intercambio, la colaboración y la interacción en la web social conectada. Respecto a la interacción, el hecho de que a la gente le cueste de implicarse activamente y de interactuar con los proyectos de esta naturaleza puede responder a cuestiones técnicas, motivacionales o competenciales. (Gifreu, 2013:226)

El autor, en su taxonomía, desglosa diferentes modalidades de navegación e interacción. Entre las primeras, que pueden ser definidas como aquellas que soportan "un itinerario coherente entre el material audiovisual y argumento", distingue las siguientes modalidades (que, a su vez, presentan submodalidades): "navegación partida" por una línea de contenidos organizada en partes temática de secuencias ; "navegación temporal" por el eje cronológico, con una o más líneas de tiempo simultaneas; "navegación espacial (...) metáfora gráfica de la recreación digital de un escenario físico descrito o que mantenga relación con el contexto y/o tema del documental"; "navegación testimonial" a través de los propios personajes; "navegación ramificada" en la que el interactor debe elegir caminos y que puede ir implementada con un mapa interactivo; "navegación hipertextual" fundamentada en el esqueleto narrativo como

conjunto de contenidos articulados a partir de nodos, vínculos y enlaces; “navegación audiovisual” que estructura el conjunto de los media; “navegación preferencial” que permite elegir al interactor exposición secuencial y lineal, partida, etc.; “Navegación sonora (...) en forma de reproductor de música o de webcast de audio; y, por último, “navegación simulada-inmersiva (...) basada en los parámetros de simulación e inmersión que proponen los videojuego.” (Gifreu, 2013: 191-195)

En lo que se refiere a las modalidades de interacción, fundamentadas en la presencia del interfaz como “estructura que permite articular un sistema de interacción en torno al proyecto audiovisual”, Gifreu señala las que siguen: “modalidad de interacción social 2.0.” en la que el interactor participa en el sistema pudiendo aportar su punto de vista o utilizando otras plataformas para comunicarse con el interactivo; “modalidad de interacción generativa” en la que “el usuario-interactor actúa como emisor de contenidos y el director de la pieza, como filtrador de calidad”; y, en última instancia, “modalidad de interacción física-experimentada (...) metáfora de la participación del interactor en el sistema a partir de su desplazamiento físico o a partir de ciertas acciones físicas sobre el mismo dispositivo”, entrando aquí desde la geolocalización a la realidad aumentada, pasando, entre otros mecanismos, por la interacción con los dispositivos móviles. (Gifreu, 2013: 196-198)

En las conclusiones finales del exhaustivo y profundo trabajo realizado por Arnau Gifreu nos encontramos con que algunas nos son de sumo interés para proseguir con el desarrollo de nuestro objeto de estudio. Al respecto, el autor señala como primeros apuntes que “el nuevo escenario narrativo propuesto por el documental interactivo ha transformado los procesos y las lógicas de producción, distribución y exhibición de los documentales, y sobre todo la manera de relacionarse en la recepción espectador y texto” y que éste nacido del proceso de convergencia del género documental y los medios digitales “se ha posicionado como uno de los formatos por excelencia de la no ficción interactiva.” (Gifreu, 2013: 207)

También considera el autor que la producción expansiva de documentales interactivos en los últimos años permite la elaboración de “un marco conceptual sistemático, diferenciado y coherente dentro del género documental” y que el documental interactivo se está configurando

como una forma audiovisual específica que pretende incorporar nuevas lógicas de representación de realidad al que se pueden atribuir un conjunto diferenciado de categorías propias”, siendo, como se han mencionado ya, las esenciales la interactividad y la multimodalidad. (Gifreu, 2013: 207)

Gifreu señala, asimismo, otras cuestiones como que “el documental interactivo afecta y transforma los roles de los tres componentes principales (emisor, texto y receptor) del documental convencional”, que “se encuentra actualmente en fase de transición donde conviven las formas tradicionales de producir y distribuir documentales con las nuevas formas de expresión, de circulación y de intervención que permite el medio digital” y cuya evolución previsible “vendrá determinada por la confluencia de varios factores como: la potenciación de los sistemas abiertos y generativos,<sup>61</sup> la utilización del lenguaje HTML5, la incorporación al documental de componentes lúdicos (ficción) y la expansión de un modelo de negocio centrado en la TV interactiva.” (Gifreu, 2013: 208) Y sitúa dentro de estos últimos aspectos, quizás, la proyección que nos es de mayor interés y sobre la que, de momento, evitamos pronunciarnos en un sentido de refutación o apoyo, cosa que haremos un vez hayamos conceptualizado la producción documental vinculada a la narración transmedia:

El documental interactivo de los próximos años será un tipo de meta-género insertado en la estrategia transmedia tanto en el ámbito de la ficción como de la no ficción interactiva. Superadas las fases de aparición, emergencia y constitución, en la actualidad todo parece indicar que durante este proceso de institucionalización inicial, el género del documental interactivo se está convirtiendo en un meta-género al conformarse como un género contenedor que abarca diferentes géneros, formatos y discursos del ámbito de la ficción y la no ficción audiovisual e interactiva. (Gifreu, 2013: 208)

Entre la batería de documentales interactivos nos podemos encontrar con una amplísima variedad de modos y formatos, tales como: *Welcome To Pine Point* (Paul Shoebridge y Michael Simons, 2011) el retrato multimedia de una pequeña ciudad canadiense creada en los años sesenta al calor de asentamiento minero, hoy literalmente desaparecida; los experimentos narrativos interactivos de los franceses Uopian, entre los que destacan la obra inmersiva y poética

---

<sup>61</sup> En este sentido, apuntar por cuanto nos parece importante que Gifreu señala que estos “sistemas abiertos y generativos” comportan “un fuerte carácter social y colaborativo.” (Gifreu, 2013: 208)

*Thanatorama* (2007) sobre la cultura de la muerte que mezcla documental, navegación gamificada (al estilo “elige tu propia aventura”), fotografía y vídeo con animación en *Flash* o la obra inmersiva *Prison Valley*, igualmente desde presupuestos de videojuego, que retrata la vida de una ciudad de Colorado que vive de las trece cárceles que hay a su alrededor; el documental interactivo sin referencia audiovisual *We Feel Fine* (Jonathan Harris, 2006), donde el artista neoyorquino propone una pieza que bucea en la emoción desde la programación, el diseño y la visualización de datos recabados a partir de un motor de búsqueda de Google que rastrea, en tiempo real, las frases escritas en blogs que empiezan por “*I feel...*”; la triada paradigmática de obras colaborativas que comienza con *Life In A Day* producido por Ridley Scott para *Youtube* que recoge la vida en un día de la Tierra a través del montaje de imágenes enviadas por los usuarios, continua con *Man With A Movie Camera: Global Remake*, un proyecto colaborativo que re-versiona continuamente la película de Vertov con imágenes remitidas por personas de todo el mundo en su interpretación de la misma y que cada día rotan para que el montaje nunca sea el mismo y termina con *RIP! A Remix Manifesto* (Brett Gaylor), un proyecto en el que su autor ofrece a los espectadores la oportunidad de hacer remezclas de su película bajo el concepto de *open source cinema*; *The Whale Hunt* (Jonathan Harris & Andrew Moore) una obra que, en palabras de sus autores, “*is an experiment in human storytelling*” en la que se narra la convivencia de Harris con un pueblo esquimal durante la caza de la ballena a partir de una base de datos fotográfica con imágenes capturadas cada cinco minutos desde el inicio del viaje hasta el final; el proyecto de *locative media*, producido por David Lynch, *The Interview Project* (Austin Jack Lynch, Jason S., 2009), una road movie por un universo de más de un centenar de entrevistas breves realizadas en Estados Unidos y cuya producción que se ha extendido a Alemania, *Interview Project Germany* (2011); *Deeper They Bury Me: A Call from Herman Wallace*, una excelente producción interactiva del National Film Board de Canadá que pone en entredicho el sistema judicial de Estados Unidos a partir de la radiografía del caso de unos miembros de los panteras negras confinados, en régimen de “segregación restrictiva” en la cárcel de Angola (Misisipí) por un crimen que no cometieron; *A Machine To See With* (2010), un experimento de *locative cinema*, realizado para la Bienal de San José en colaboración con el Banff For New Media y el Instituto Sundance, donde se critica el consumismo y la crisis financiera a partir de una película sin imágenes en la que los usuarios se convierten en protagonistas de un atraco; los proyectos interactivos del prolífico estudio británico Blast Theory que suelen mezclar realidad, narrativa,

juego y acciones en el espacio físico; o, por último, *Collapsus: Energy Risk Conspiracy*, una experiencia narrativa que explora el futuro de la crisis energética y que combina la interactividad, con ingredientes de animación on-line, vídeos de ficción y narración documental.

### / 1.3.

#### **Una aproximación conceptual a la *producción transmedia documental* vs. *documental transmedia*.**

En línea con algunas de las ideas expuestas en el epígrafe anterior por Arnau Gifreu, el profesor Carlos Scolari traza lo que para él supone un recorrido natural que va desde el documental interactivo al documental transmedia:

Las nuevas formas de comunicación digital hicieron que el documental tradicional evolucionara hacia el llamado “interactive documentary”, un nuevo tipo de relato de base hipertextual (o sea, no lineal) en el cual el contenido se fragmenta y el usuario debe navegar en una red de textos escritos, fotos, vídeos y grabaciones de audio. La llegada del CD-ROM multimedia en la década de 1990 y la progresiva consolidación de los contenidos audiovisuales en la web (por ejemplo gracias a la tecnología flash) permitieron abordar las temáticas clásicas del documental en entornos interactivos y navegables.

Si el documental interactivo encontró en la web un espacio privilegiado de expresión, el documental transmedia va más allá y lleva sus contenidos a otros medios y plataformas, buscando siempre la complicidad de los prosumidores. (Scolari, 2013:197-198)

Desde un punto de vista similar, el argentino Alvaro Liuzi, profesor en la Facultad de Periodismo y Comunicación Social en la UNLP, en una entrevista recogida en el texto de Scolari, *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan* (2013) nos comenta:

La utilización de las narrativas transmedia diseñadas para la producción de documentales aporta hoy perspectivas muy interesantes para un género emergente que debemos seguir de cerca. Esta evolución remixa el formato audiovisual tradicional con plataformas digitales interactivas influye directamente sobre el modo en que se proyectan y producen los nuevos documentales, y a su vez sobre la forma en que estos llegan a la audiencia. Inaugurado con el filme *Nanook of the North* (Robert Flaherty, 1922), el género documental mantuvo durante casi un siglo similares dinámica de producción y consumo. Se imponía la figura del director, una estructura discursiva lineal (de principio a fin) y espectadores que solo participaban de manera cognitiva interpretando lo que visualizaban en pantalla durante un periodo estructura

de tiempo (...) En el nuevo escenario, la figura del director se sustituye por la del autor, el cual libera el contenido a la audiencia y la acompaña en su recorrido, cumpliendo así una función asistencial durante el proceso.

La narrativa, por su parte, pasa de ser lineal a multilineal e interactiva, por lo que los usuarios ahora toman decisiones frente al contenido y crean su propia experiencia documental a medida que avanzan a través del discurso y las plataformas. (Liuzi en Scolari, 2013: 210)

Esta conceptualización del discurso transmedia colonizando el formato documental, en el que éste expande sus contenidos por medios y plataformas en busca de la complicidad de los prosumidores como paso más allá del documental interactivo, se presenta a los ojos de otros autores como un campo de discusión, no tanto por cuestionar la propia constitución del género como de cerrar el estadio en que esta se encuentra o marcar sus fronteras y principios. Tal y como nos dice Denis Renó en su texto "*Formatos y técnicas para la producción de documentales transmedia*" (2014) en el que analiza algunos casos de documental transmedia<sup>62</sup> :

Así como ocurre actualmente con diversos contenidos comunicacionales, la producción audiovisual pasa por momentos de transición especialmente en el tema lenguaje desde el surgimiento de la narrativa transmedia, antes mismo de la consolidación del cine interactivo, que empezó su destaque con el advenimiento de la tecnología digital, a pesar de ser un "*hype frustrado*", como defiende el teórico Peter Lunenfeld. (...) Para atender a los nuevos modelos narrativos desarrollados por la sociedad, consolidados por las posibilidades tecnológicas y adoptados por los medios de comunicación es importante producir contenidos que atiendan a este formato de lenguaje. Ahora esto es el desafío enfrentado por el productor de documentales: juntar en un único *plot* narrativo, además de diversas posibilidades narrativas, innumerables historias reales, independientes entre sí, en plataformas distintas (geográficas o de lenguaje, como defiende Jenkins) y producidas también por y para dispositivos móviles. Estas características están presentes de manera intensa en contenidos de ficción y publicidades, pero son pocos los ejemplos de documentales sobre eso, aunque existan intentos académicos y de mercado para desarrollar algunos productos. (Renó, 2014: 135)

---

<sup>62</sup> Denis Renó analiza en este escrito los modelos documentales, de carácter transmedia, de *Calles Perdidas* (Fernando Irigaray, 2013), *Morreu o Demo, acabouse a peseta* (Pello Sola, 2012), *Galego-português* (Denis Renó, 2013) y *Tras los pasos de El Hombre Bestia* (Fernando Irigaray, 2013) para concluir diciéndonos: "Los modelos presentados aquí en el texto no son definitivos, y tampoco únicos. El documental transmedia es un género que surge y se consolida a diario, con nuevas experiencias y resultados. Mientras tanto, es una forma de orientar a nuevos estudios y producciones para que tengamos, en algún tiempo, nuevos formatos transmedia para obtener una narrativa documental." (Renó, 2014: 144)

Scolari en su libro *Narrativas transmediáticas. Cuando todos los medios cuentan* (2013) dedica un capítulo al *documental transmedia* (y así reza el título) donde recoge los *principios* del mismo, si bien hay que decir que entre los ejemplos con los que el autor ilustra sus ideas mezcla indistintamente obras puramente interactivas con otras que se aproximan más al concepto transmedia o a las premisas *cross-media*, refiriéndose a ellas textualmente como “*producciones documentales interactivas*” en referencia a un género (el documental interactivo) que considera en permanente expansión y que puede ser visto desde la perspectiva de las NT (en la terminología que emplea el autor). En sus propias palabras:

Podemos asegurar sin temor a equivocarnos que el documental interactivo está construyendo a ritmo acelerado un canon de obras que en poco tiempo se convertirán en clásicas. Desde la perspectiva de las NT –entendidas como un relato que se expande a través de múltiples medios y en el cual los consumidores juegan en esa expansión – casi todas las obras presentadas en esta sección tienen dos características: por un lado, la expansión transmedia a menudo se limita a un par de medios (documental televisivo/cinematográfico y la web); y por otro, la colaboración de los usuarios suele estar gestionada y hasta cierto punto filtrada por el equipo de producción. Sin desmerecer la creatividad ni los objetivos político-sociales de estas propuestas, los *user-generated contents* que proponen tienen poco que ver con las reapropiaciones – a veces salvajes – de los textos de ficción que a veces encontramos en *Youtube* o *Fanfiction*. Se trata de dos acercamientos diferentes y complementarios a las NT. (Scolari, 2013: 204-205)

Entre las obras que Scolari cita en este capítulo nos encontramos, entre otras, con las que siguen: *JFK Reloaded*, una obra polémica a mitad de camino entre el periodismo, el documental y el videojuego, donde el usuario puede ponerse en lugar de Harvey Lee Oswald y disparar al presidente J.F. Kennedy en Dallas; la multipremiada producción del National Film Board de Canadá *Highrise* (Katerina Cizek) que “explora la vida en las grandes torres que caracterizan a las metrópolis contemporáneas” y que “incluye un documental (*One Millionth Tower*), una serie de videos complementarios, un blog, diferentes espacios en redes sociales, emisiones radiofónicas, instalaciones interactivas, varias webs, una aplicación vinculada al sistema *Google Street View* que permite visitar las torres de todo el planeta, y quizás la joya de la corona, el vídeo interactivo a 360º *Out of my window*”<sup>63</sup>; *Malvinas30* (Alvaro Liuzi), “un documental interactivo sobre el conflicto entre Argentina y Reino Unido por las islas del Atlántico Sur (...) que cuenta con dos

---

<sup>63</sup> La obra en la Web del National Film Board of Canada se presenta como *Highrise. The Towers in the world, world in the tower*. “An Emmy-winning, multi-year, many-media, collaborative documentary experiment at the National Film Board of Canada, that explores vertical living around the world.” (<http://highrise.nfb.ca>) Y como podemos comprobar en la misma, el proyecto se sigue expandiendo, ahora cuenta con un documental 3D interactivo: *Universe Within. Digital Lives in the Global Highrise*.

cuentas en *Twitter* – una destinada a las informaciones de los medios argentinos e internacionales (@malvinas30) y otra donde un soldado cuenta la experiencia en las islas (@soldadoM30) –, páginas en las redes sociales (Facebook, Google+), videoconferencias a excombatientes, historiadores, periodistas y demás actores sociales y políticos del momento” y que introduce en su narrativa el concepto del *real time*; *Always in season* (Jacqueline Olive, 2015) “un documental dedicado a la represión sufrida por la comunidad negra en Estados Unidos construido a partir de entrevistas, fotografías, y testimonios (...) y una isla en la comunidad virtual *Second Life* – llamada *Always in Season Island* – para que los participantes pudieran examinar el contexto y las circunstancias que llevaron a los linchamientos”; *Beyond 9/11*, una producción de la Revista *Time* sobre el traumático atentado de las torres gemelas, mitad de camino entre el documental y el periodismo de investigación, que incluye fotografías, entrevistas, declaraciones, artículos periodísticos y el documental coproducido con la HBO *Beyond 9/11 - Portraits of Resilience* (Kira Pollack, 2011); *Bridge the Gulf* que versa sobre la huella dejada por el huracán *Katrina* en el golfo de México y que “se compone de un documental principal y decenas de videos con entrevistas, declaraciones y testimonios a los cuales se puede acceder a través de un mapa interactivo”; *To be Heard* (2010) un proyecto que recoge la labor del profesor Roland Legiardi-Laura quien dirige talleres de poesía y escritura creativa para adolescentes marginales del Bronx de New York City y que cuenta con un documental, un portal web y una aplicación para dispositivos móviles (*Power Poetry*); y, por último, *Waterlife* (Kevin McMahon, 2009), un documental, al que el autor tilda de transmedia, que describe el serio peligro de colapso ecológico al que se enfrenta la zona de los grandes lagos, en la frontera entre Estados Unidos y Canadá, y que acompaña de una web que “es un impresionante ejemplo de interfaz inmersiva (...) al mundo narrativo que construye el documental”. (Scolari, 2013: 204-205)

El comentario anterior de Scolari en el que nos habla de obras de naturaleza interactiva (que comparten, mayormente, una expansión en dos plataformas y un control y filtraje dirigidos por sus autores de los contenidos generados por los usuarios) y que el autor sitúa en línea con las narrativas transmedia, nos aboca a preguntarnos si éstas son o no realmente obras transmedia o, más bien, escoran hacia sus estribaciones. Esto es, nos lleva al debate de cuales son los principios que debe cumplir un documental para ser considerado como *documental transmedia*;

nos conduce a la puesta en crisis de los principios constitutivos del documental transmedia como género (o subgénero).

Scolari termina su capítulo dedicado al *documental transmedia* con lo que denomina “una exploración del género documental con algunos principios o recomendaciones que seguir” (Scolari, 2013: 205) y para ello retoma, con modificaciones, el texto *Exploring Transmedia in Documentaries* (2011) del periodista, escritor y director Edward J. Delaney. Entre ellos desglosa los que siguen:

- “*Utilizar la web para expandir la narración y enriquecer el contexto*”. Para el autor, esto significa no supone otra cosa que “brindar contenidos adicionales”, recopilados sobre el proceso de investigación y que “exceden el espacio narrativo documental”, para que puedan ser explorados por los espectadores interesados en la Web.
- “*Extender el relato utilizando material fílmico adicional*”. En la exposición de este principio, Scolari incide en el posible uso de material de rodaje o brutos de grabación que han sido descartados en el montaje de la obra, un material éste que “convenientemente editado y distribuido, enriquece la narrativa principal.”
- “*Interactividad a través del compromiso de la audiencia*”. Textualmente: “El documental habla de historias reales y las audiencias pueden querer decir algo al respecto. No se puede seguir concibiendo el documental como una comunicación unidireccional. Hay que crear espacios para que las audiencias cuenten sus historias (y no simplemente para que hablen del documental).”
- “Las aplicaciones y los dispositivos móviles ponen al transmedia al alcance de nuestras manos”
- “No pensar en la música, pensar en la banda sonora.” Aquí nos dice Scolari, “la banda sonora de un documental también puede tener vida propia y ser comercializada como otro subproducto del proyecto”. (Scolari, 2013: 206)

El autor cierra su exposición de los principios del documental transmedia de esta manera:

Como se puede observar, las conversaciones sobre el documental transmedia tienden a ser cine-céntricas: si el documental tradicional era un género cinematográfico, en normal que el salto a la interactividad y la transmedialidad se produzcan a partir de las producciones destinadas a la gran pantalla. No podemos dejar de coincidir con Delaney cuando sostiene que lo que está cambiando es la definición de “medio”. Las narrativas ya no están limitadas por las fronteras “*hard*” del viejo sistema de medios de comunicación. Los creadores que mejor exploren y exploten las posibilidades que ofrece el nuevo ecosistema mediático – y esto vale tanto para el documental como el periodismo o la ficción – tendrán mayores posibilidades de obtener reconocimiento profesional y éxito comercial. (Scolari, 2013:206-207)

Una vez expuestos los presupuestos teóricos de Scolari, no podemos sino mostrar nuestro desacuerdo (hemos de decir que parcial) tanto en lo que se refiere a su conceptualización como a los rasgos o principios que desglosa, fundamentalmente, porque el autor diferencia y disecciona distintas *narrativas transmedia* (e incluye entre aquellas que pivotan sobre la no ficción al *documental transmedia* como género, si no constituido del todo, al menos si en construcción). Sin entrar a rebatir o comentar los principios o recomendaciones reseñadas por el autor una a una, señalar la que nos parece bastante fuera de lugar: la referida a la banda sonora como subproducto por cuanto queda enmarcada, más que en una estrategia transmedia, en la lógica económica dominante con la integración horizontal de las empresas audiovisuales o de la comunicación. Si bien se nos podría decir al respecto que la transmedialidad de las franquicias, buena parte de las veces, obedece (o no es ajena) a ésta misma lógica mercantilista, cosa que consideramos cierta, pero de ahí a marcar esta cuestión como rasgo identitario (aunque éste sea tangencial) hay un paso. En otras palabras, una cosa es que desde la lógica empresarial se favorezca y promueva la narración transmedia como expansión de las historias en medios y plataformas con fines económicos y otra bien distinta que se encuentre en su carta de naturaleza.

Tal y como apuntábamos al inicio de este capítulo, no compartimos de entrada que el *documental transmedia* sea un género propio, desde el momento en que consideramos que solo existen producciones transmedia que hacen uso de géneros, medios y plataformas vinculadas mayormente a la ficción o a la no ficción, sin que ello sea óbice para su mestizaje. La suma de un

documental convencional (ni tan siquiera de naturaleza interactiva), con un videojuego y una arquitectura de aplicaciones en dispositivos móviles, por ejemplo, a nuestro juicio pueden conformar una *producción transmedia* siempre y cuando se cumplan los requisitos propios de la narrativa transmedia expuestos por Henry Jenkins, cuya conceptualización sobre la misma en el marco de la cultura de la convergencia y la convergencia mediática, compartimos plenamente. Este es nuestro punto de partida: un relato, convertido en mundo narrativo, que se expande en distintos medios y plataformas, con autonomía narrativa propia en cada uno de los mismos que suma al conjunto de la historia, y que alienta y favorece la participación en el espacio de la recepción.

En el post de su blog *Confessions of an Aca-Fan* "Transmedia 202: Reflexiones adicionales" (2011), que desde nuestro punto de vista no tiene desperdicio, revisa la significación del concepto de narración transmedia expuesta anteriormente<sup>64</sup> y reflexiona sobre el estado de las cosas que localiza a su alrededor, no sin antes evidenciar lo que se esconde tras la ebullición teórica actual sobre la transmedialidad y la necesidad de acotar el concepto. Con respecto a la conceptualización de lo transmediático en el plano teórico actual y en el de sus prácticas, el autor nos dice:

Dado el elevado nivel de gente que ha adoptado (¿y se ha aferrado, incluso?) lo transmediático, no nos debería sorprender que:

1. Diferentes grupos de personas están definiendo un concepto aún emergente de forma diferente con diferentes propósitos para públicos diferentes en contextos diferentes.
2. Algunos de aquellos que hablan de transmedia están menos sumergidos en los escritos y pensamientos anteriores de lo que sería deseable y por tanto pueden empañar en cierta medida el concepto.
3. Algunos grupos están fuertemente motivados a expandir o difuminar el alcance de la categoría con el fin de autopromocionarse y alcanzar sus propias metas. (Jenkins, 2011)

---

<sup>64</sup> En este post del blog *Confessions of an Aca-Fan. The oficial weblog of Henry Jenkins* (<http://henryjenkins.org/2014/09/transmedia-202-reflexiones-adicionales.html>), el autor revisa algunos aspectos de uno anterior *Transmedia Storytelling 101* (2007), del que ya dimos cuenta en el capítulo anterior. Tal y como nos dice: "considera lo que sigue como *Transmedia 202*, en honor a mi post anterior, *Transmedia 101*." (Jenkins, 2011)

Con respecto a lo que comporta conceptualizar la narrativa transmediática, Jenkins defiende la expansión controlada de la definición al tiempo que su propia acotación desde el momento en que la considera como una realidad en movimiento, “en periodo de experimentación e innovación”:

Siento que esto haya acabado volviéndose tan complicado, pero creo que parte del problema surge de que mucha gente está buscando fórmulas simples y una definición que sirva para todos los casos, intentando así delimitar lo que se considera como transmediático. Pero aún estamos en un período de experimentación e innovación. Nuevos modelos surgen a través de prácticas de producción y debates críticos, y necesitamos estar abiertos a un amplio abanico de variaciones de lo que significa el término transmedia en relación a distintos proyectos. Escribí en *Convergence Culture* que las prácticas de convergencia, en el futuro previsible, no serán más que soluciones torpes, intentos hechos con prisas para conectar distintos medios entre sí, mientras intentamos averiguar qué está pasando y qué funciona correctamente.

No existe ninguna fórmula transmediática. Transmedia se refiere a una serie de elecciones que se hacen acerca de cuál es el mejor enfoque para contar una historia particular a un público concreto en un contexto determinado conforme a los recursos disponibles a unos productores concretos. Cuanto más expandamos la definición, más rico será el abanico de opciones que tendremos disponibles. Esto no significa que debamos expandir lo transmediático hasta el punto en que cualquier cosa pueda valer, sino que necesitamos una definición lo suficientemente sofisticada para tratar con todo tipo de ejemplos totalmente diferentes. Lo que quiero excluir de esta definición son los proyectos “típicos” que no están explorando el potencial expandido de lo transmediático, sino que están simplemente adhiriéndose la etiqueta transmedia en las mismas prácticas de franquiciamiento que llevamos viendo durante décadas. (Jenkins, 2011)

Consciente de todo ello y en un intento de “capturar mi propia concepción cambiante de qué es lo transmediático”, Jenkins afronta en este nuevo post la definición de narración transmediática como sigue:

He escuchado algunos rumores de que Jenkins iba a mostrar una “nueva definición” de “transmedia”: la verdad es que el cambio que propongo no es ni de lejos tan dramático, tan solo propongo algunas clarificaciones y rectificaciones en las definiciones. Esta definición aún cubre, más o menos, a lo que me refiero como narración transmediática:

La narración transmediática representa un proceso en el que los elementos integrales de una obra de ficción se esparcen sistemáticamente a través de muchos canales de distribución con el propósito de crear una experiencia de entretenimiento unificada y coordinada. Lo ideal es que

cada medio proporcione su propia contribución original al desarrollo de la historia. (Jenkins, 2011)

Hay que resaltar en esta definición que Jenkins solo alude a “los elementos integrales de una obra de ficción”, frente a su acepción, nosotros si que consideramos que se puede aplicar la misma conceptualización intercambiando el termino de *ficción*, por el de *no ficción*. Dicho esto, recordemos la propuesta de Carlos Scolari sobre la transmedialidad, que ya recogíamos en el capitulo anterior:

(...) Podemos definir las NT como un tipo de relato donde la historia se despliega a través de múltiples medios y plataformas de comunicación, y en el cual una parte de los consumidores asume un rol activo en ese proceso de expansión. (Scolari, 2013:46)

Si hacemos una comparativa entre ambas definiciones, nos encontramos con una primera diferencia, mientras que Jenkins habla de narración transmediática (en singular), Scolari se refiere a “narrativas transmedia” (en plural) con todo lo que ello implica a efectos de dispersión en géneros; la segunda es que éste último obvia *la contribución original al desarrollo de la historia* en su expansión mediática de la que nos habla Jenkins y que, a nosotros, nos parece esencial.

En este nuevo *post* Jenkins apunta otras reflexiones que nos parecen más que relevantes y que compartimos en su práctica totalidad. El punto crucial del mismo podríamos centrarlo en estas palabras:

Para mí, una obra necesita combinar intertextualidad radical y multimodalidad con el propósito de tener una comprensión aditiva para ser una historia transmediática. Por ello, reducir el término “transmedia” a “una historia a través de distintos medios” no logra más que distorsionar la discusión. (Jenkins, 2011)

Previamente a esta declaración de, el autor revisa los conceptos de *comprensión aditiva*, *intertextualidad radical* y *multimodalidad*. Vamos uno a uno.

La *comprensión aditiva*, que el autor sitúa en la distinción entre adaptación y expansión (considerando a la segunda como propiamente transmedia), es “un término prestado del

diseñador de juegos Neil Young, para referirse al grado en que cada nuevo texto aumenta nuestro conocimiento de la historia en sí." Y en este sentido, el autor abunda diciéndonos que "la mayor parte del contenido transmediático sigue una o más de las siguientes funciones: ofrece una historia de trasfondo; delinea el mundo; nos ofrece la perspectiva de otros personajes sobre las acciones que ocurren; profundiza la interacción de la audiencia" (Jenkins, 2011) y comenta lo perturbador que le resulta encontrarse "con escritores que quieren reducir el concepto transmedia a la idea de múltiples plataformas mediáticas sin ahondar más profundamente en las relaciones lógicas entre dichas extensiones mediáticas." (Jenkins, 2011)

Con respecto al concepto *intertextualidad radical*, Jenkins considera que ésta existe cuando "hay un movimiento entre textos o a través de estructuras textuales dentro del mismo medio", ya que si aumentásemos el número de medios estaríamos hablando de una historia transmediática. (Jenkins, 2011)

El nivel superior de la *intertextualidad radical* es, en opinión de Jenkins, el tercer término en discordia la *multimodalidad*.<sup>65</sup>

El punto central aquí es que los distintos medios requieren distintas formas de representación – así pues, Linterna Verde presenta apariencias distintas en los cómics, una película, un juego, o una serie de televisión animada. Cada medio tiene distintos tipos de *affordances* – el juego facilita formas diferentes de interactuar con el contenido que un libro o una película. Una historia que se desarrolla a través de distintos medios adopta modalidades diferentes. Una franquicia puede ser multimodal sin ser transmediática – la mayoría de aquellos que repiten los mismos elementos básicos de la historia en cada media formarían parte de esta categoría." (Jenkins, 2011)

Esto último que el autor comenta encuentra su espejo en lo que éste nos dice sobre la *serialidad*, "la mayoría de las historias transmediáticas son muy seriales en estructura, pero no todos los seriales son transmediáticos." Para Jenkins, la noción de *serialidad* "implicaría el desarrollo de una historia a través del tiempo, normalmente a través de un proceso de despedazamiento (crear pedazos significativos de la historia) y dispersión (dividir la historia en entregas interconectadas)." (Jenkins, 2011) Visto todo lo cual el autor nos viene a decir:

---

<sup>65</sup> En palabras del autor, (...) un término acuñado por Gunther Kress para hablar de cómo el diseño educativo trata sobre las *affordances* [acciones posibles] de distintos medios instructivos, pero Christy Dena las aplica para hablar de narrativas transmediáticas. (Jenkins, 2007)

Hasta ahora, nada de esto implica que se deba usar ningún medio en particular para que algo se convierta en transmediático. Uno puede construir un sistema transmediático de alto calibre (una gran película taquillera o programa de televisión y sus extensiones) o un sistema transmediático de bajo calibre (una película de bajo presupuesto y/o independiente, un cómic o serie en línea que sirva de trampolín para algo que pueda incluir representación en vivo o narración oral...). Algunos han intentado argumentar que los videojuegos son un componente central de lo transmediático, pero no quiero priorizar extensiones mediáticas digitales sobre otras formas de práctica mediática.

Por este motivo, es posible encontrar antecedentes históricos para lo transmediático que anteceden a las redes computarizadas y el entretenimiento interactivo. No me preocupa la novedad de lo transmediático. El empujón actual de ello ha emergido gracias a los cambios en las prácticas de producción (moldeadas por la concentración mediática, en algunos casos) o prácticas de recepción (la emergencia de la Web 2.0 y los medios sociales), pero también procede de la emergencia de una nueva comprensión estética de cómo funcionan los textos populares (moldeados en parte por el alzamiento de los *geeks* y fans a posiciones de poder en las industrias del entretenimiento). (Jenkins, 2011)

Sobre “la participación del público en el desarrollo de la propiedad transmediática”, Jenkins revisa dos puntos centrales, el primero tiene que ver con la diferencia entre *interactividad* y *participación* que el autor expresa de la siguiente manera:

Para mí, la interactividad tiene que ver con las propiedades de la tecnología y la participación tiene que ver con las propiedades de la cultura. Evidentemente, en la práctica, ambos pueden aparecer en el mismo texto. Así, por ejemplo, un juego de ordenador enfatiza la interactividad y, por tanto, experiencias de entretenimiento preprogramadas. La cultura fan tiene altos índices de participación, ya que los fans toman los recursos ofrecidos por un texto y los empujan en todo tipo de direcciones que no son ni preprogramadas ni autorizadas por los productores.

Cuando la gente afirma que la interactividad es un elemento central de la experiencia transmediática, me gustaría asegurarme de que están usando el término de la misma forma. Podemos imaginar un abanico de diferentes relaciones que los fans puedan tener con la propiedad transmediática. En un extremo estarían las prácticas de caza y recolección para encontrar las piezas de información dispersas y averiguar cómo se pueden juntar entre sí para formar un todo con sentido. En el otro extremo, podemos tener el jugar a través del nivel de un juego, superando diversos obstáculos, matando jefes, y recolectando objetos. Pero también podemos pensar en distintas formas de representación de los fans—desde el *fan fiction* hasta el *cosplay*— que son más participativas y abiertas y menos dependientes en las elecciones de diseño de los productores transmediáticos. (Jenkins, 2011)

La segunda cuestión sobre la participación del público que el autor aborda lo sitúa en la dicotomía establecida por él mismo *continuidad vs. multiplicidad*. Su reflexión al punto es la que sigue:

La mayor parte de las discusiones sobre lo transmediático ponen un gran énfasis en la continuidad asumiendo que las narraciones transmediáticas requieren un alto nivel de coordinación y control creativo y que todas las piezas tienen que estar cohesionadas en una narrativa o mundo consistentes. Ésta es una práctica bastante difícil de llevar a cabo a través de las múltiples divisiones del mismo equipo de producción, y resulta difícil para los fans contribuir directamente al desarrollo de una narración que pone un gran énfasis en la continuidad. De hecho, muchos proyectos que afirman emplear “contenido generado por los usuarios” lo hacen en formas que protegen la “integridad” de la continuidad a expensas de permitir múltiples perspectivas y una participación más abierta. Hacen que el autor o algún agente designado se convierta en un árbitro de lo que se considera canónico. Por otra parte, hay formas de transmedia producida comercialmente que celebran abiertamente la multiplicidad que surge de ver a los mismos personajes e historias contados de formas radicalmente diferentes. Este centrarse en la multiplicidad nos deja abierto un espacio para que veamos medios producidos por los fans como parte de un proceso transmediático mayor, incluso si entonces queremos intentar aclarar cómo diferentes elementos se marcan como canónicos o alternativas de los fans. (Jenkins, 2011)

Todavía hay dos aspectos teóricos de Jenkins que nos gustaría revisar antes de abordar la imbricación que supone todo ello en la producción transmedia documental. El primero es el concepto de *adaptación*, que también es visto por otros autores como Scolari, quien como ya hemos visto, se muestra tajante al respecto. Recordamos la cita a la que hicimos una breve referencia en el capítulo anterior:

¿Debemos considerar las adaptaciones como parte del fenómeno transmedia? Investigadores como Henry Jenkins y profesionales como Jeff Gómez siempre han insistido en la calidad expansiva de esas narrativas a través de múltiples medios y plataformas. Uno de los principios de Gómez hace referencia a esta característica: en la NT el contenido ‘no es reutilizado en una plataforma y otra.’ Como ya hemos visto, uno de los rasgos distintivos de las NT es precisamente la expansión del relato a través de la incorporación de nuevos personajes y situaciones. En este contexto las adaptaciones no aportarían nada nuevo al mundo narrativo y, por lo tanto, deberían ser excluidas de las NT. (Scolari, 2013:47)

Desde otra perspectiva, Jenkins afronta la *adaptación* y su posible relación con la transmedialidad enlazándolo con el de *extensión*. En el *post* reseñado nos dice:

Básicamente, la adaptación toma la historia en un medio y la cuenta de nuevo en otro. Una extensión busca añadir algo a la historia ya existente al trasladarla de un medio a otro. Christy Dena desafía esta distinción tan clara. Las adaptaciones pueden ser altamente literales o profundamente transformativas. Cualquier adaptación representa una interpretación del trabajo en cuestión y no simplemente una reproducción, con lo que todas las adaptaciones, en mayor o menor grado, añaden nuevos significados al abanico que ya tiene la historia original. Tal y como señala Dena, los cambios entre medios significan que nos enfrentamos a nuevas experiencias y aprendemos cosas nuevas. Trasladar Harry Potter de un libro a una serie de películas conlleva pensar mucho más profundamente en qué apariencia tiene Hogwarts y, por lo tanto, el director artístico/productor de diseño ha expandido y extendido significativamente la historia en el proceso. Quizá sea mejor pensar en la adaptación y la extensión como parte de un continuo en el que los dos polos son tan solo posibilidades teóricas y en donde la mayor parte de la acción tiene lugar en algún punto intermedio. (Jenkins, 2011)

Otra cuestión a la que se refiere Henry Jenkins es cómo debe operar la expansión de la historia a través de medios y plataformas para que ésta se encuadre dentro de la narrativa transmedia. En este sentido, hay que recordar que algunos teóricos como Pratten (2011) sitúan en los principios de la producción transmedia que, para que adopten esta naturaleza, los contenidos deben expandirse al menos en tres plataformas/medios. Jenkins muestra su desacuerdo sobre dicha cuestión desde el momento en que a él lo que le interesa, en definitiva, “son las formas narrativas emergentes que aprovechan el flujo de contenido a través de los medios y las redes de reacción de los fans.” (Jenkins, 2011) Así, en una entrevista concedida a Scolari se pronuncia de esta manera:

Creo que los medios son la variable menos importante de la ecuación. Para mí lo esencial es que en la obra exista una intertextualidad radical – o sea, que las diferentes partes estén conectadas entre si de algún modo -, lo cual tiene que ver con el concepto de multimodalidad y el hecho de ser diseñado para una cultura en red. (Jenkins en Scolari, 2013:34)

En resumen, compartimos, como decíamos antes, los principios de Jenkins a la hora de caracterizar la narrativa transmediática y consideramos que el hecho de que ésta se trate de una estructura narrativa de múltiples partes autónomas, en múltiples entradas, desde diferentes medios y plataformas que apelan a diferentes tipologías de usuarios (consumidores y prosumidores) es susceptible de ser aplicada tanto a las historias de ficción como a las historias de lo real o a la propia mezcla de ambas, sólo que en cada una de estas *aplicaciones* conlleva

aparejada especificidades concretas que son objeto de análisis en apartado en el que ponemos frente a frente a la *producción transmedia de ficción* y la *producción transmedia documental*. En este sentido, no negamos, por tanto, que la narrativa transmedia puede aportar gran riqueza a la producción documental, sino la constitución o configuración del *documental transmedia* como género en si mismo ya que en una misma estrategia transmediática podemos mezclar (simultáneamente o en un economía de escala) medios y géneros diversos contrapuestos como el videojuego, la ficción, los *social media* o el documental.

Por abundar un poco más en ello. En la entrevista que Carlos Scolari realiza a Siobhan O'flynn, profesora de la *University of Toronto en el Canadian Film Centre's Media Lab*, ésta nos dice:

Un documental interactivo puede consistir en crear una experiencia en una única plataforma, y por lo tanto es diferente de un documental transmedia. Este tipo de producción puede seguir el modelo transmedia de las obras de ficción, distribuyendo el contenido en diferentes plataformas digitales y en el mundo real. Las extensiones transmedia pueden ser construidas alrededor de un documental lineal disponible en una Web (como *Caine's Arcade* o *Kony 2012*) o el proyecto puede ser definido como *native transmedia* e incluir experiencias interactivas en línea, en el mundo real y en otros contenidos distribuidos en blogs, Twitter, Flickr, Tumblr, Vimeo, novelas gráficas, etc. Con la difusión de redes sociales se incrementó la importancia de fenómenos como el intercambio de contenidos y las comunidades de fans, los contenidos generados por los usuarios y las plataformas que soportan estas actividades. (O'flynn en Scolari, 2013: 211)

Suscribimos la opinión de la autora salvo en lo que respecta al uso del término *documental transmedia*, al entender nosotros que hablar de *producción transmedia documental* es más preciso, por cuanto la especificidad real se encuentra en la carta de naturaleza de la narrativa empleada, la transmediática, y no en el corazón de el/los medios o géneros o utilizados.

## / 1.4.

### **Relaciones entre el documental interactivo y la producción transmedia documental**

Antes de abordar las relaciones que se pueden establecer entre el documental interactivo y lo que denominamos la producción transmedia documental queremos incidir en la confusión que reina en el uso de términos o etiquetas alrededor de la producción actual. Así, nos encontramos con documentales interactivos que no son transmedia pero que se denominan como tal o con producciones transmedia, y también *cross-media*, que hacen uso del documental interactivo como una extensión más del proyecto.

Si atisbamos la relación de obras reseñadas en los dos epígrafes anteriores podemos constatar esta realidad en los descriptores de sus webs. Hay casos en que las propias producciones se amparan bajo el paraguas de una u otra denominación e incluye, a su vez, otras más, valga como ejemplo el subtítulo del proyecto *El hombre bestia* (Fernando Irigaray, 2013) que según reza en su Web es un "*documental multimedia interactivo lúdico*"; otras veces se aúnan las dos concepciones a la par (*documental transmedia interactivo*) cuando dentro de la estrategia del proyecto transmedia se incluye un documental de naturaleza interactiva; y, por último, nos encontramos en ocasiones con producciones que se autodefinen directamente como *proyecto crossmedia*, como ocurre, por ejemplo, en *Las simsombrero* (Tània Ballo, Serrana Torres, & Manuel Jiménez, 2014)<sup>66</sup>, una obra coproducida por Intropía Media y Yolaperdono en colaboración con TVE sobre las figuras femeninas de la Generación del 27 que incluye: un webdoc o documental interactivo, un documental TV, un proyecto educativo en colaboración con el Ministerio de Educación, un Wikiproyecto que reúne toda la información generada a su alrededor (traducida a varios idiomas), presencia *social media* (a través de Facebook), una exposición y un libro con la recopilación de las artistas rescatadas en formato papel.

En este sentido, como aclaratoria, volvemos por un momento a la cartografía terminológica asociada con el rescate de conceptos que realiza el profesor y documentalista Alvaro Liuzi, en su

---

<sup>66</sup> En la web de la producción se autodefine de la siguiente manera: " LAS SINSOMBRERO, es una producción única en España, un proyecto crossmedia, que utiliza diferentes formatos y plataformas (televisión, internet y publicación), con el objetivo de recuperar, divulgar y perpetuar el legado de las mujeres olvidadas de la primera mitad del siglo XX en España. Desde las figuras femeninas de la Generación del 27 hasta todas aquellas mujeres que con su obra, sus acciones y su valentía fueron y son fundamentales para entender la cultura y la historia de un país que nunca las reivindicó." (<http://www.lassinsombrero.com/#!proyecto/c10fk>)

texto “El Documental Interactivo en la Era Transmedia: De Géneros Híbridos y Nuevos Códigos Narrativos” (2015):

La analogía de la orquesta sinfónica es la que mejor le cabe a las Narrativas Transmedia. En ella, cada instrumento puede catalogarse como un medio que desarrolla un fragmento de la obra, una melodía, que puede ser apreciada de forma individual con toda lógica pero cobra mayor sentido si se contempla de forma coordinada con los demás instrumentos que la componen.

Tomando las definiciones en perspectiva es importante comprender el concepto introducido por Jenkins como una evolución de al menos dos términos que lo precedieron: Multimedia y Crossmedia.

En este sentido, hablamos de Multimedia cuando la misma historia se narra en diferentes soportes, ya sea por yuxtaposición o integración, manteniéndose dentro de los marcos limitantes del clásico sitio Web. Y de Crossmedia cuando la historia se lleva hacia distintos soportes que solo tienen sentido si se consumen en su totalidad, es decir, el relato cruza plataformas pero no se extiende.

En este contexto evolutivo, las Narrativas Transmedia agregan la extensión y fragmentación del relato hipertextual, y sobre todo la interactividad con la audiencia. Es decir, aprovechan lo mejor de cada plataforma para expandirse y generar una experiencia mucho más completa que se logra cuando los usuarios participan activamente en la construcción del universo narrativo. (Liuzi, 2015: 108)

Ya hemos visto que Arnau Gifreu considera al documental interactivo como un género claramente establecido, al que augura en un futuro próximo su expansión a lo que sería un meta-género en el seno de la estrategia transmedia. También hemos referido que Carlos Scolari da por sentado que el documental transmedia es la evolución natural del documental interactivo y marca sus principios desde la conciencia de que se trata de un género en estado de construcción, no del todo constituido. Nuestra posición al respecto es que, si bien suscribimos el hecho de que el *documental interactivo* es un género establecido (e incluso podemos ver que su marca evolutiva nos lleva o nos conduce a la transmedialidad) y aunque no estamos de acuerdo con la categorización genérica de lo que los autores conciben como *documental transmedia*, consideramos que éste mantiene puntos de encuentro y también claros desencuentros con lo que nosotros denominamos *producción transmedia documental*. Las diferencias sustanciales, en nuestra opinión, estriban en las respuestas a estas dos preguntas: ¿Cuanto de autonomía narrativa tiene la historia en cada uno de sus medios y/o plataformas? ¿Cuál es el rol verdadero que juegan los usuarios frente a esa narrativa expandida?

En el plano tecnológico la conexión entre documental interactivo y lo transmediático es evidente. Ambas realidades hacen uso de la tecnología en el seno de la cultura de la convergencia, en la sinergia permanente entre medios y plataformas que es absorbida por una amplia masa crítica de consumidores, sólo que lo hacen desde presupuestos distintos. En este escenario, el documental interactivo, y sus formas derivadas, privilegian el principio de interactividad con el usuario que se abre, en distintos grados, a su participación. Por ejemplo, en el documental interactivo de carácter colaborativo la *llamada a la acción* forma parte de su misma identidad como pieza, se apela a eso mismo, a la *colaboración* de los usuarios o consumidores, pero recordemos que *colaboración* no es igual a *participación*.

Por el contrario, en la producción documental que se asienta en la narrativa transmedia prima la participación sobre la interacción, aunque se podía decir también, como ya hemos visto, que su naturaleza es de pleno derecho interactiva al requerir la participación del espectador en ir recopilando la información de los diversos medios donde la narrativa se difunde. Pero el matiz en este caso cuenta mucho, lo segundo es más valioso que lo primero. Una de las cosas verdaderamente importantes (e interesantes) de un relato transmedia, como ya hemos visto, es que cada medio o plataforma se constituye como un acceso de entrada a todo un mundo narrativo abierto sistémicamente a la participación de los prosumidores con todo lo que ello implica. Así caracteriza Roberto Igarza (2013) el papel del usuario en el escenario transmedia y sus imbricaciones en la misma:

Aun cuando admite como provisional epicentro un contenido, un lenguaje o un soporte, el usuario reorganiza dinámicamente el contexto de la experiencia otorgando preeminencia a uno u otro en una secuencia imprevisible, reconfigurando permanentemente el ecosistema. Recrean la relación de la trama con las subtramas latentes, mediante una combinación dinámica de articulaciones y bifurcaciones de escenas y biografías, explotan las remisiones entre recursos que facilitan la pluralidad de representaciones, entrecruzan estéticas y tecnologías diversas, ponen en juego perspectivas, géneros y formatos diferentes. Una secuencia imprevisible de experiencias (intervenciones) individuales y colectivas que corrompen la genética de los contenidos produciendo transformaciones en las condiciones de acceso, recepción y participación, más allá incluso de lo previsto por los autores. El resultado es mucho más que la historia contada de distintas maneras en diferentes plataformas (multisoporte), que el enriquecimiento del contenido (hipermedialidad), que la transformación de un espacio cerrado en algo compartido (participación), es mucho más que la adaptación del original a múltiples escenarios o plataformas, de un libro en un vídeo, de un cuento a videojuego (adaptatividad). El producido no es algo estable (variabilidad), dado que mediante

intervenciones cruzadas los usuarios expanden (cocreatividad diferida) el contenido con nuevos personajes, subtramas y escenas, construyen un sistema estético, narrativo y tecnológico personalizado (individuación) que puede poner en contacto, además de las parcialidades de una misma obra, varias obras diferentes (multisistémica). (Igarza, 2013)

Y en esta misma línea se pronuncia Fernando Irigaray, que también recoge el pensamiento de Igarza en su escrito "La ciudad como plataforma narrativa. El documental transmedia *Tras los pasos de El Hombre Bestia*", cuando nos dice:

Entender este tipo de narrativa necesita pensarla desde una mirada holística y transversal, como una vuelta de tuerca a las narrativas más conocidas. Es más que un relato multiplataforma, adaptado, enriquecido o participativo.

No es una narrativa estable dado que mediante intervenciones traspuestas, los usuarios prosumidores expanden el contenido con nuevos personajes, tramas secundarias y multiplicidad de escenas. De esta forma se construye un nuevo sistema estético, narrativo y tecnológico personalizado que pone en contacto obras diferentes pero imbricadas.

Un relato transmedia supone un acceso desde diferentes puntos de entrada a la historia. "Cada vía es una mediatización diferente que se traduce en experiencias de recepción diferentes, que pueden incluir modelos de apropiación distintos los que, a su vez, pueden transformar la obra original en múltiples obras derivadas." (Igarza, 2012)

Para recrear una comunidad ubicua de fans, las diversas plataformas intentan captar la atención de distintos perfiles de usuarios prosumidores en contextos y tiempos diferentes.

La expansión del mundo narrativo transmediático integra el relato oficial o narrativas desarrolladas dentro del contexto "real" de la historia (canon), así como ciertos eventos, personajes y hechos claves que tienen una existencia lógica dentro de ese universo, con el fandom (contracción de Fan Kingdom -Reino Fan-), referido al conjunto de aficionados que aportan a ese universo canónico con nuevas historias, tramas y personajes. (Irigaray, 2014: 109)

Y en el mismo sentido se expresa, igualmente, el guionista, director de televisión y periodista español Daniel Tubau en su libro *El guión del siglo 21: el futuro de la narrativa en el mundo digital*:

Henry Jenkins definió la narrativa transmedia como aquella que a través de diferentes medios ofrece puntos de vista de una misma historia que enriquecen la experiencia del usuario. La narrativa transmedia es compleja y sofisticada y no consiste simplemente en inundar los

diversos medios de piezas relacionadas con una misma historia, sino que se debe proporcionar al usuario diferentes ‘puntos de entrada’” (Tubau: 2011, 331).

En este sentido, la transmedialidad se nos aparece como toda una dimensión narrativa, propia de que atraviesa medios y plataformas en la era de la *second screen* potenciando siempre la participación e interconexión de los prosumidores desde una perspectiva lúdica, de búsqueda y bajo premisas de co-creación. Cabría resaltar, en este sentido, las palabras de Igarza en las que viene a decirnos que este espacio narrativo emergente:

(...) es el resultado de quitar el cerrojo convencional a la tensión dialógica entre la intención autoral y la intención lectora gracias, por un lado, a la diversidad de encuentros promovidos por los múltiples lenguajes y vías de acceso a los objetos compartidos que facilitan la empatía con los públicos, y por otro, a la bidireccionalidad de los canales que vuelve no estructurada la conversación en la que protagonistas y operadores (mediatizadores) se entremezclan tanto en la producción de discurso como en la producción de sentido. (Igarza, 2013)

Esta exigencia a la participación activa en el espacio de la recepción va más allá de la solicitada por el documental interactivo. Mientras que en éste la interactividad procura la participación del usuario-consumidor, que se sumerge en una historia y navega por ella de una forma personalizada, lo que aquí se busca es que la participación del prosumidor ayude a la propia construcción de los elementos de la historia y, en este sentido, también hace uso de la interactividad, de una interacción personalizada que se desplaza (de una manera igualmente no lineal) no por un único relato (como sería el caso del documental interactivo, aunque sea con accesorios narrativos multimediales e hipertextuales), sino por todo un mundo *histórico* y siempre en expansión, a través de distintos medios y diversas pantallas, que estos pueden ensanchar y reconfigurar con sus propias aportaciones. Así, la estructura y la lectura no lineales del relato propias del documental interactivo como de las señas de identidad del mismo, encuentran su espejo o se ven desplazadas en este deambular no lineal por diversos medios y plataformas en los que se construye y reconstruye la totalidad de la historia.<sup>67</sup>

---

<sup>67</sup> El investigador argentino Sebastián Castro Rojas revisa, en su texto “Los microrrelatos en Twitter. Una mutación híbrida en el enjambre digital”, las formas de la no linealidad y como ésta (entendida como la ruptura de las convenciones relacionadas con los conceptos de espacio, tiempo y espacio) pasa a darse en diversos medios y de diferentes formas. “La no-linealidad se ha desarrollado de la mano de las artes y de las letras para encontrar su reino en los nuevos medios electrónicos como un recurso que explora la multimedialidad y las redes. Se reconocen tres tipos de estructuras no lineales, la primera es la ‘destemporización’

Esta no linealidad en la elección de medios y plataformas por parte del usuario se ve implementada por una cierta linealidad y/o circularidad de los contenidos o elementos que trazan la historia. Como nos dice el investigador Jorge Mora, en su ponencia “Elementos Narrativos que Sirven para Generar Convergencias e Inteligibilidad en Narrativas Transmediáticas o Narrativas Interactivas Lineales” (2014), la narrativa trasmedia “genera un universo narrativo de posibilidades lineales y/o circulares, donde las historias comienzan y acaban retroalimentándose y experimentadas una de cada vez en el tiempo. La linealidad de la interactividad en este sentido es entendida como el flujo coherente comunicativo inmersivo multinivel: estético, narrativo y emocional.” (Mora, 2014)

De otro lado, un claro punto de encuentro entre el documental interactivo y la producción documental vinculada a la estrategias transmedia es la tendencia a elegir temáticas de lo real estrechamente relacionadas con presupuestos sociales, políticos, culturales y/o etnográficos. Rescatamos una cita de José M. Catalá, de su texto “Reflujos de lo visible. La expansión post-fotográfica del documental” (2011) en el que defiende al *webdocumental* como expresión del *documental post-cinematográfico* enclavado en la *era de post-verdad*<sup>68</sup>, que nos sirve de antesala para desarrollar el apego a las temáticas referidas. En ella nos dice el autor:

Hay dos elementos sustanciales que siguen sosteniendo los pilares del nuevo cine documental contemporáneo por encima del mar de variaciones que lo caracteriza. Una de ellas es su proverbial relación con la realidad (no con el realismo o la verosimilitud, que se refieren al cine de ficción) y la otra su necesario compromiso crítico. Se trata, es cierto, de dos categorías de distinta entidad, puesto que si bien la primera tiene un carácter epistemológico, la segunda es claramente ética. (...) El documental clásico, en todas sus variaciones, se ha caracterizado por

---

que es la alteración en el orden de acontecimientos de la historia (escenas en desorden o en orden reversible, etc.). La segunda es la ‘multiperspectividad’ en donde múltiples puntos de vista sobre un acontecimiento o tramas múltiples que se cruzan. La tercera es la ‘multiseccionalidad’, donde coexisten tramas paralelas simultáneas, pueden ser explícitas o tácitas de acuerdo al medio en el que se presenten.”(Castro, 2014:26)

<sup>68</sup> En el citado texto, Catalá se refiere de esta manera al *webdocumental*: “Si el cómic documental era básicamente post-fotográfico, 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, sobre todo a través de una movilidad generalizada, a los puramente visuales que habían dominado el eje formado por la pre-fotografía, la fotografía y la post-fotografía. El montaje descriptivo o el dialéctico, que habían guiado las formas reflexivas del movimiento en el cine, es decir, las que iban más allá de la simple mimesis del movimiento, dan paso a formulaciones paratáxicas (de simple yuxtaposición) que, a pesar de su aparente simplicidad, son la antesala de arquitecturas constelativas no lineales mejor preparadas para la complejidad. De esta manera, el fundamento ontológico de la fotografía se combina con otros elementos post-fotográficos para delimitar el régimen de una nueva post-visión de carácter reflexivo en la que intervienen de forma primordial los mecanismos de la imaginación.” (Catalá, 2011:61)

privilegiar esencialmente la primera parte de este tándem, la que establece el compromiso con lo real, y ha relegado a un segundo término el componente crítico que ha quedado supeditado a una visión esencialista de la realidad a la que sólo es posible acercarse desde la interpretación de la misma, de ahí que la crítica, en ese tipo de documental, se haya limitado a ser política y muy ligada, por tanto, a las circunstancias.

Las diferentes intencionalidades que fundamentaban los dos pilares de la fenomenología del documental han fomentado, por lo tanto, el distanciamiento entre ambas y la consecuente imposibilidad de una fecunda interacción entre ellas en un plano de igualdad. El documental se planteaba la posibilidad de criticar lo real en su versión transitoria, histórica, confiando simplemente, la mayoría de las veces, en la versión testimonial de la misma, sin reparar que, desde esa perspectiva, su opinión sobre lo real estaba encerrada en la ontología que esa realidad proponía como única posible. Por el contrario, en el documental de lo que se ha denominado la *era de la post-verdad*, los polos han cambiado: ahora se privilegia la crítica epistemológica de la ontología de la realidad y su representación, desplazando a un segundo término la voluntad mimética, testimonial. Con ello, la función crítica, incluso política, cobra un nuevo significado, mucho más profundo. Sin embargo, las nuevas propuestas, que son formalmente más radicales, corren el peligro de perder de vista la posibilidad de esa crítica política que caracterizaba los documentales de la *era de la verdad*, a menos que comprendan las posibilidades que le ofrecen los nuevos postulados y los dirijan en la dirección adecuada, el de un formalismo ético y político. (Català, 2011: 45-46)

Català resalta la profundización en la función crítica operada en las nuevas propuestas documentales, sobre todo aquellas más arriesgadas formalmente, no sin señalar que el compromiso con la realidad no se pierde por el hecho de que no haya vínculo analógico con esa realidad: “la huella dejada por la realidad sobre un soporte ya no es la base del documentalismo expandido contemporáneo, sino que en el cine de lo real existe el compromiso de explorar a fondo esa entidad ambigua y compleja a la que denominamos realidad. El cine o el cómic de ficción buscan darle realismo a lo imaginario, mientras que las nuevas vertientes del documental lo que persiguen es moldear imaginativamente algo que fue concebido como real en algún momento.” (Català, 2011:49) Cuando el autor habla del documentalismo expandido contemporáneo se está refiriendo a modalidades como el webdocumental (que es un forma del documental interactivo), pero también nos sirve en el caso de la producción documental transmedia porque el vínculo con la realidad, su relación con ella, se adapta a las singularidades y retóricas de los propios medios y plataformas utilizados.

Quizás la razón por la que tanto el documental interactivo como la producción documental

transmedia opten, a día de hoy, mayormente por temas escorados hacia las temáticas históricas. político-sociales y culturales se deba a las posibilidades que ofrece esa *capacidad enciclopédica* propia de los medios digitales que se trasladan a las ficciones interactivas del que habla Janet Murray (y que Jenkins reivindica como *impulso enciclopédico* de la narrativa interactiva, como comentábamos en el capítulo dedicado anterior), y que encuentran un nicho interesante con el encuentro de la ficción, el documental y, también, el periodismo de investigación. La otra lectura es que ocurra como en el documentalismo (en la corriente documental vinculada al espacio artístico) y la constelación narrativa interactiva o transmedia acuse de nuevo su valor como documento en el desplazamiento hacia esa “política de la verdad” planteada por Hito Steyerl en su ensayo *La política de la verdad. Documentalismo en el ámbito artístico* (2010) a la que aludíamos en el capítulo segundo.

El último rasgo compartido de esta confrontación que nos gustaría sugerir se refiere a la pérdida del control autorial que se da en el documental interactivo y la producción transmedia documental, aunque en grados distintos. Se da por sentado que los contenidos generados por los usuarios (CGU) forman parte indisoluble e identitaria de la segunda y que pueden aparecer en el primero cuando el proyecto documental hace uso de medios y plataformas adicionales como los *social media*, por ejemplo. En este sentido, Alvaro Liuzi al hablar de las nuevas audiencias en el bosque digital y su relación con las nuevas narrativas considera que:

(...) la irrupción de los dispositivos móviles, la masificación de las Redes Sociales y el fenómeno de la “Segunda Pantalla”, entre otros, han conformado el caldo de cultivo necesario para establecer audiencias caracterizadas, en diferentes niveles, bajo estos cinco conceptos:

- Fragmentación: Practican modos de consumo fragmentado, estableciendo nuevas fronteras de espacio y tiempo mediático.
- Itinerantes: Acceden al contenido en todo momento y en todo lugar.
- Producción/Consumo: El proceso se da alternando roles, se produce y se consume contenido indistintamente.
- Participación: Son audiencias que valoran el contenido permeable y diseñado para la participación.
- Replicación vs. Expansión: Reconocen rápidamente cuando un relato es repetido en distintas plataformas interpretando la expansión narrativa como un valor a destacar. (Liuzi, 2015: 114-115)

En este universo de participación de los prosumidores, nos parece que la narración transmedia,

como estructura narrativa de diversas partes autónomas, en múltiples entradas, desde diferentes medios y plataformas por diferentes usuarios, adquiere fuerza cuando se aplica a historias de realidad, donde cada usuario no sólo agrega una parte de contenidos a la misma, sino donde da cuenta real de su propia experiencia con la realidad propuesta y, por lo tanto, transcodifica permanentemente todo el producto, actualizándolo y potenciando en él su impacto personal y social. Pero quizás esta fuerza, a día de hoy, se encuentre menos explorada que en el territorio de la ficción, más allá de tener en su contra otras variables como veremos a continuación.

## | 2\_ PRODUCCIÓN TRANSMEDIA DE FICCIÓN VS PRODUCCIÓN TRANSMEDIA DOCUMENTAL

Si atendemos al corpus de obras transmedia que se mueven en el entorno de la ficción frente a aquellas que campan por el territorio del documental, nos encontramos, a nuestro modo de ver, con algunas diferencias sustanciales, quizás no tanto referidas a la esencia de la transmedialidad aplicada y de los principios que sustentan ésta en la reconfiguración de ambos espacios (aunque también hay una zona de grises en esta afirmación que retomaremos en el epígrafe siguiente), cómo en las posibilidades y resultados de su misma práctica cuando opera sobre la ficción o lo documental.

Antes de abordar estos sesgos diferenciales nos gustaría recordar la aportación de los autores Montoya, Vásquez y Salinas (2013), que no solo nos parece interesante, sino que asumimos en su totalidad, en la que distinguen entre lo que denominan “obras seminales” y “obras núcleo”, considerando las segundas como las verdaderamente dinamizadoras del nacimiento y expansión de una narración transmedia. Esto es algo que podemos comprobar en muchas de las producciones actuales, como es el caso, por ejemplo, de *Juego de Tronos*, donde la eclosión del universo transmedia parte no tanto del indudable éxito de la saga literaria, como del fenómeno creado en torno a su adaptación a serie televisiva por parte de la cadena/productora HBO. Si bien es cierto que en torno a los libros ya había toda una comunidad de fans, ésta se ha multiplicado exponencialmente temporada tras temporada de la serie, convirtiendo la *marca* en un verdadero paradigma de producción transmedia. Es ésta, la serie televisiva de la fantasía épica, la que procura el surgimiento de toda una constelación transmediática que incluye cómics, juegos de mesa, videojuegos, aplicaciones para dispositivos móviles, ARGs (Juegos de realidad alternativa), etc., así como múltiples y variadas acciones transmedia locales, repartidas a lo largo y ancho del planeta, ligadas a las campañas y estrategias publicitarias de las distintas temporadas de la

serie.<sup>69</sup>

Este fenómeno, el de una producción monomediática que transmuta su naturaleza, de forma imparabable, para convertirse en una producción transmedia ya lo hemos visto antes (y lo seguimos viendo a día de hoy) con *Star Wars*. Ambas son obras que nacen con vocación monomediática (*Juego de Tronos* como saga literaria, *Star Wars* como saga cinematográfica) y que se expanden hacia la galaxia transmedia a raíz del éxito alcanzado por las mismas, pero también influye en esta transmutación un factor que consideramos capital: ambas se pertenecen al territorio de la fantasía. Quizás esto no baste pero ayuda bastante. En este sentido, el investigador Jorge Mora (2014) al enfrentarse al análisis de la producción transmediática en torno al universo de *Batman* concluye:

(...) la preexistencia de narrativas seriales y bases de datos amplias en un media que incluya elementos narrativos modulares de ciertos personajes reconocibles por su apariencia, capacidades o personalidad y que realizan acciones familiares y/o nuevas en espacios y tiempos originales, no realizados antes, sirven como materia prima, mundo narrativo potencial, para generar nuevas narrativas transmedia mediante la aplicación del concepto de remix culture. Así se generan narrativas que extienden ese mundo mediático a un universo transmedia. (Mora, 2014: 19)

La profesora María del Mar Grandío en una entrevista concedida a Carlos Scolari que éste recoge en su libro *Narrativas Transmedia. Cuando todos los medios cuentan* (2013) se pronuncia de esta manera:

Son las narrativas de ciencia ficción las más proclives a generación de un universo transmedia debido a su esencia ontológica: son mundos de ficción complejos que permiten crear narrativas derivadas para su profundización tanto sincrónicamente como anacrónicamente. Ofrecen más posibilidades creativas que el género del drama o la comedia. (Grandío en Scolari, 2013:51)

Suscribimos en su totalidad el pensamiento de la investigadora y con ello apuntamos hacia la primera de las diferencias que observamos en la ficción transmedia y la producción transmedia documental: las particularidades en la *construcción del mundo narrativo* o, en terminología de H. Jenkins, en el proceso de "la creación de mundos ficticios complejos que fomentan un impulso

---

<sup>69</sup> En España, sin ir más lejos, Canal + ha puesto distintas iniciativas desde aplicaciones móviles a propuestas como la aventura inmersiva "*Si lo vives es verdad*", ligada a la cuarta temporada de la serie y dentro de la que se encuentra el juego *19 Reinos* que transforma el mapa del España en un gran lienzo donde trazar toda una ambiciosa experiencia transmedia de entretenimiento de gran calado en la comunidad de fans.

enciclopédico” (Jenkins, 2007). En el primero de los casos, este mundo narrativo ficcional desde una óptica transmedia sólo encuentra sus límites en la coherencia y la verosimilitud, lo mismo que ocurre en la ficción convencional (permítannos sacar a colación aquí aquel intersticial de pensamiento de Truman Capote cuando decía “La diferencia entre realidad y ficción es que la ficción debe ser coherente”), mientras que en la construcción del mundo narrativo documental lo que está en juego es su vinculación con la real o, mejor dicho, la propia construcción de la realidad a la que se mira, en este caso, desde una prisma poliédrico por el caleidoscopio de medios y plataformas utilizado, y esto si que denota un cambio con respecto a las estrategias y retóricas documentales que reinan en la contemporaneidad, principalmente porque la relación entre autor – obra – receptor cambia ostensiblemente, porque se produce un desvío en la inmersión en *el relato de lo real* al partir de presupuestos distintos.

En otras palabras, la construcción del mundo narrativo en una estrategia transmedia no cambia con respecto al de la ficción convencional al descansar sobre los mismos pilares de la coherencia y la verosimilitud. Obviamente hay adaptación de este mundo narrativo, que se bifurca y expande, a las necesidades de estéticas y tecnologías empleadas, a la pluralidad de representaciones diversas deudoras del uso de géneros y formatos, pero en lo sustancial no hay transformación alguna. Esto último, claro está cuando hablamos del proceso constructivo, del *work in progress* creativo, otra cosa es atender a las variaciones genéticas de los contenidos que se puedan producir en el plano experiencial, individual y colectivo, que originan transformaciones en las condiciones de acceso, recepción y participación, más allá de lo previsto por los propios autores. En este sentido, los profesores João Carlos Massarolo y Dario Mesquita, en su texto dedicado a la narrativa transmedia y sus vinculaciones con las series de televisión “Estratégias contemporâneas do storytelling para múltiplas telas” (2014), señalan las posibilidades creativas de esta narrativa fundamentada en la autoría compartida :

Normalmente, os textos transmidiáticos são construídos com lacunas e são esses espaços vazios que ativam a crença do usuário. Segundo Geoffrey A. Long, as lacunas funcionam como ganchos narrativos e fornecem ‘pistas migratórias’ pelos quais vários caminhos da narrativa são marcados pelo autor e localizados pelo público. A construção estratégica de lacunas cria uma dinâmica dentro da narrativa que leva o sujeito a se envolver com a história, enquanto a fabulação preenche de sentidos as lacunas da narrativa, num processo de construção de mundos de histórias.

O modelo de storytelling baseado na autoria compartilhada permite interagir com o texto ficcional de uma ‘obra em andamento’. O texto aberto, sujeito a múltiplos olhares, institui a visão de uma serialidade que transcende o texto para dialogar não somente com o storyworld da narrativa canônica, mas também com o contexto cultural da comunidade de fãs no qual é criado, como um trabalho em progresso. Os mundos de histórias demandam interpretações textuais que não se esgotam em si mesmas, o que faz da serialidade e da dispersão textual, ferramentas narrativas importantes para o entendimento da migração das audiências de uma mídia para outra em busca de informações sobre suas histórias preferidas. (Massarolo & Mezquita, 2014: 54)

Por el contrario, cuando hablamos de producción transmedia documental, la construcción de la historia parte de los mismos principios estructurales que el *cine de lo real*, que pretende explorar esa entidad ambigua y compleja que es *la realidad*, donde las historias se despliegan ante nosotros asentadas en los dos pilares reseñados por Catalá: “la proverbial relación con la realidad (no con el realismo o la verosimilitud que se refieren al cine de ficción) y (...) su necesario compromiso crítico.” (Català, 2011: 45) Sólo que, en este caso, esa documentación/interpretación de la realidad va mediatizada por la elección de materiales, medios y plataformas y por las variables introducidas por lo transmediático en el espacio de la recepción, en el que se otorga a los *prosumidores* el estatus de co-creadores, lo que viene a trazar una brecha en la construcción y reconfiguración de la representación esa realidad con respecto a lo que sucede en el documental contemporáneo, independientemente de las retóricas y estéticas utilizadas, porque el *pacto con el espectador* es ya otro y las posibilidades abiertas muchas. De otro lado, el vuelco a la subjetividad operado en el seno documental contemporáneo, en sus distintos modos fílmicos, es algo prácticamente inexistente en las obras transmedia que pivotan sobre lo real, quizás porque la perseguida disipación de la autoría del texto en lo transmediático hace imposible la traslación de estos nuevos modelos de subjetividad del documental convencional.

En lo que respecta a los *Contenidos Generados por los Usuarios* (CGU) y a las propias *Comunidades de Fans* también observamos una ligera diferencia. Compartimos el pensamiento de María del Mar Grandío cuando nos dice que “el consumidor de ciencia ficción es muy proclive a la participación y creación de material: aventuras generadas en los manuales de juegos de rol, cómics, novelas o audiovisuales (videoclips, cortometrajes). La actuales tecnologías proporcionan al aficionado un sinfín de herramientas que pueden ser utilizadas para la creación de nuevos

relatos. (Scolari, 2013:52). Es una realidad que, en torno a las obras pertenecientes al género fantástico, de terror o ciencia ficción, se generan comunidades de fans masivas de forma mucho más fácil que en otros géneros ficcionales y, por supuesto, que en el territorio del documental. Esto se puede explicar, fundamentalmente, por dos motivos.

El primero de ellos tiene que ver con la propia construcción del mundo narrativo que encuentra en la ciencia ficción y la fantasía épica, como siempre ha ocurrido en estos géneros (y, por ende, en el de terror), un gran poder de atracción del público objetivo al ofrecer un grado de inmersión experiencial de mayor grado, una inmersión en el relato que en la narrativa transmediática crece en su conexión con la interactividad siendo entendida, en línea con la definición de Mateas y Murray (2004), como “el sentimiento de estar presente en otro lugar y comprometido con la acción que allí ocurre” que conduce a lo que los autores denominan “agencia”, el placer de la interactividad que se ve compensada cuando el mundo responde expresiva y coherentemente con nuestro compromiso con él.<sup>70</sup>

La segunda cuestión que hace más fácil la integración y participación dinámica de los prosumidores en la construcción y reconfiguración de las historias de ficción frente a las historias de realidad consideramos que tiene que ver, en gran medida, con la lógica de mercado, donde se apoyan las franquicias de éxito aprovechando sus sinergias para la propia construcción de la marca. En esta línea se expresan Massarolo y Mesquita:

(...) nas franquias cinematográficas atuais predomina a noção de high concept (Wyatt, 1994): histórias baseadas em um enredo ou ideia facilmente comunicável e impactante. Essa estratégia de marketing evidencia a prerrogativa dos aspectos econômicos sobre a complexidade narrativa, atraindo nichos de mercado que frequentam as salas de cinema para verificar as atualizações das suas personagens preferidos das HQs (Batman), Literatura (Harry Potter) e Videogames (Resident Evil), entre outros. As franquias baseadas no high concept desenvolvem que buscam expor o produto filmico como uma ‘marca’, aproveitando a sinergia entre os produtos de mídia para alavancar seus negócios. Em termos de propaganda e marketing, um

---

<sup>70</sup> De acuerdo a Mateas & Murray (2004), “Immersion is the feeling of being present in another place & engaged in the action therein. Immersion is related to Coleridge’s “willing suspension of disbelief” when a participant is immersed in an experience, they are willing to accept the internal logic of the experience, even though this logic deviates from the logic of the real world” (Mateas & Murray, 2004:21), mientras que “Agency is the term I use to distinguish the pleasure of interactivity, which arises from the two properties of the procedural & the participatory. When the world responds expressively & coherently to our engagement with it, then we experience agency.” “...agency can be intensified through the dramatic effect.” (Mateas & Murray, 2004:10).

filme pode ser visto tanto como produto quanto uma marca, e o storytelling das marcas atende as demandas da lógica comercial de exploração dos itens associados ao composto da franquia. (Massarolo & Mezquita, 2014: 55)

En este punto, quizás cabe reseñar los peligros que entrañan estas prácticas de apropiación comercial de la participación como nos dice Antoni Roig:

Existe un riesgo importante en relación con determinadas formas de apropiación comercial de la participación, particularmente a través de lo que Deuze describe en términos de co-opción, es decir, de asimilación de una tendencia o idea emergente dentro de la cultura establecida. Para Deuze, la incorporación de los públicos definidos como ‘colaboradores’ o participantes activos dentro de una lógica corporativa que no esté definida en términos de transparencia o reciprocidad puede esconder una estrategia con un triple objetivo: reforzar la propiedad sobre los productos (en términos de cesión de derechos del contenido generado por los usuarios ‘en colaboración’, como sucede de hecho en muchas plataformas sociales), recurrir a la participación como forma de trabajo voluntario, fomentado a través de la noción de ‘trabajo como juego’ y de intento de obtener un mayor conocimiento y control sobre el comportamiento de los consumidores. O sea dirigir, más que para estimular la participación. (Deuze citado en Roig, 2010: 111)

Así, nos encontramos con *comunidades de fans* mucho más proactivas e involucradas en la narrativa transmedia de ficción que en la documental. Lo cual no quiere decir que en ésta última no existan prosumidores, sino que el reto para captarlos es mucho mayor y su impacto social bastante menor.

El tercer punto que consideramos pertinente en ésta confrontación, *ficción transmedia vs. transmedia documental*, tiene que ver con las extensiones generadas alrededor de una “obra núcleo” (en el sentido que atribuíamos antes a este concepto) cuya naturaleza puede ser en el tándem que nos ocupa: de ficción o documental. Dando por sentado que no hay una producción transmedia pura a día de hoy, como la propuesta de un mundo narrativo donde todas y cada una de sus extensiones tengan autonomía plena y sumen al conjunto del mundo-historia y en la que la pérdida del control del autor sea total, es importante comprobar el grado de todo ello en las producciones concretas para confirmar si estamos hablando de transmedia de calado diverso, o más bien de crossmedia.

Dicho esto, nos encontramos con dos elementos relevantes cuando nos referimos a las extensiones. El primero tiene que ver con la propia elección de las mismas a la hora de crear

historias multidimensionales que se capten y comprendan de forma aditiva. En este *storytelling* sinérgico, la aportación de cada medio en el entramado que se crea para relatar la historia permite y debe añadir siempre algo nuevo a la narración, complementario, sin repeticiones ni redundancias, y, al mismo tiempo, las potencialidades de cada medio elegido se combinan para generar ideas nuevas, aportando cada uno de ellos especificidades propias. La segunda variable tiene que ver con esto último, ya que los contenidos han de pasar de un medio a otro para ser reconstruidos en una historia completa y en este tránsito cada plataforma aporta sus propias especificidades, las comunidades a las que se dirigen pueden ser distintas, pueden ser targets concretos que hay que aunar en un mismo plano experiencial con la dificultad que ello conlleva. El profesor de la Universitat Oberta de Catalunya Antoni Marin recoge en su artículo "Reflexiones sobre la narrativa transmedia" (2011) los pensamientos de Massimo Martinotti, presidente de Mia Films, en los que este diferencia entre diversas textualidades en la estrategia transmedia:

Básicamente nos encontramos con tres tipos de contenidos: textos, paratextos e hipertextos.

En primer lugar los textos, los documentos y aplicaciones que presentan el contenido principal. Se trata de una concepción amplia de texto desde el momento que no lo restringe a un contenido textual sino que incluye también en esta categoría productos como películas, episodios web, cortometrajes, videojuegos o aplicaciones interactivas. El texto es el producto que transporta el contenido nuclear de una historia.

En segundo lugar nos encontramos con los paratextos. Se trata de los contenidos que envuelven el contenido principal y apuntan hacia él. Puede tratarse de promos o trailers, pero también de contenidos generados por las comunidades de fans a través de foros, blogs, Facebook, Flickr o YouTube. Son contenidos que circulan desde el exterior hacia el interior del mundo creado. Son contenidos, por tanto, que van de la periferia al interior.

En tercer lugar tenemos los hipertextos. También aquí la significación semántica del término no se adecua a la denominación tradicional del mismo. Los hipertextos son los contenidos que permiten al usuario profundizar en los temas. Pueden consistir en videojuegos, vídeos, música, nuevos contenidos audiovisuales, hipervídeos,... A través de ellos pueden seguirse tramas paralelas, ampliar las biografías o historias de los personajes principales, colocar en estos contenidos todo aquello que no cabe en la línea principal. Permiten a los fans profundizar de forma voluntaria en las tramas y contribuyen por tanto a incrementar el interés de los mismos, ayudan a fidelizarlos. (Marin, 2011)

Hechas estas salvedades, si atendemos a las obras de ficción transmedia nos encontramos con que hacen uso de todo tipo de medios y plataformas, incluyendo en buena medida al propio

documental, mientras que si volvemos la mirada hacia la producción transmedia documental la realidad es más parca. Estas obras utilizan mayormente de extensiones de la historia en las redes sociales y, si acaso, recurren a la gamificación del videojuego, pero nunca o casi nunca a la ficción. Se da, por así decirlo, una suerte de descompensación que tiene que ver con las variables anteriormente expuestas y que guarda cierta coherencia con los posibilidades ofertadas a los prosumidores dada la propia naturaleza de las historias de ficción o de documental.

Pongamos como ejemplos representativos, el universo de Batman en el caso de la ficción transmedia y, por intentar jugar en la misma liga en el transmedia documental, la producción emblemática del National Film Board of Canada *Highrise* (Katerina Cizek) ya reseñada. En el primero de los casos nos encontramos con: las distintas entregas de cómics de Batman (*The Man Who Falls*, *The Long Halloween*, *The KnightFall*, *Birth of the Demon*, *Cotagion*, *No Man's Land*, *The Killing Joke* y *Batman: The Dark Knight Returns*); la saga cinematográfica que va desde lo artístico-comercial a lo comercial para terminar integrándolos ambos en las superproducciones firmadas por Christopher Nolan (*Batman*, *Batman Returns*, *Batman Forever*, *Batman y Robin*, *Batman Begins*, *The Dark Knight* y *The Dark Night Rises*); los videojuegos (Batman Arkham Archives, 2009; *Injustice Gods Among Us*, 2013); las películas *machinema* de los fans basadas en estos videojuegos; el transmedia viral marketing en *www.whysoserious.com*; las series de televisión y de animación; los documentales *Batman Desenmascarado: La Psicología del Caballero Oscuro* (The History Channel, 2008) y *Legends of the Knight* (Brett Culp, 2013), entre otras extensiones, a las que habría que añadir todo un sinfín de contenidos generados por las comunidades de fans.

En el caso de la producción documental transmedia *Highrise* (Katerina Cizek) tenemos: un documental (*One Millionth Tower*), una serie de videos complementarios, un blog, diferentes espacios en redes sociales, emisiones radiofónicas, instalaciones interactivas, varias webs, una aplicación vinculada al sistema *Google Street View*, el vídeo interactivo a 360° *Out of my window* y, el ultimo en llegar, un nuevo documental 3D interactivo, *Universe Within. Digital Lives in the Global Highrise*.

La comparativa basta por si sola para sacar conclusiones en lo que se refiere a la naturaleza de las extensiones empleadas, pero además arroja luz sobre una cuarta distinción, que nos parece

capital, a la hora de valorar la transmedialidad en la ficción y la propia en el entorno del documental: de entrada, el nacimiento de proyectos con vocación transmedia nativa tiene mucha más presencia en la esfera del documental que en la de la ficción. Si bien es cierto que las producciones transmedia documentales, aquellas que utilizan la realidad como materia dramática, se mueven en un espacio de cierta marginalidad en la industria audiovisual y que, por momentos, se deslizan hacia planteamientos puramente artísticos, al menos tienen la vocación de proyecto transmedia en los inicios de su creación, son nativas por así decirlo. Frente a esto, nos encontramos con que la mayor parte de las estrategias transmedia ficcionales, sobre todo en lo que se refiere a películas y series de TV, se realizan a partir del éxito de obras monomediáticas que transmutan su naturaleza siguiendo las directrices y la lógica de mercado. Caso distinto es el de la industria de la animación y el videojuego, cuya fácil interconexión favorece la existencia de producciones transmedia nativas.

### | 3\_ PRINCIPIOS DE LA PRODUCCIÓN TRANSMEDIA DOCUMENTAL Y ESTRATEGIAS CREATIVAS APLICADAS

Para cerrar este capítulo, una vez identificadas y analizadas algunas de las dinámicas de la producción transmedia documental confrontadas con las propias del documental interactivo y con la ficción transmedia, se trata de establecer cuales son los principios que la caracterizan. En primer lugar, vamos a extrapolar los principios establecidos por Henry Jenkins en *"The Revenge of the Origami Unicorn: The Remaining Four Principles of Transmedia Storytelling"* (2009) publicado en su blog *Confessions of Aca-Fan* y las posteriores caracterizaciones que este ha hecho de la narrativa transmedia para evaluar el grado de cumplimiento que se da en la producción transmedia documental entendida de forma global. Aunque estos principios ya los reseñamos en el capítulo anterior, los vamos recordando a continuación.

1\_ *Expansión (Spreadability) vs. Profundidad (Drillability)*: Como ya hemos visto, estos dos conceptos son complementarios. El primero se refiere a la propagación viral de la narrativa a partir de las redes sociales, aumentando de esta manera el capital simbólico y económico del relato, y, el segundo, a la tarea de penetración dentro de las audiencias que el productor desarrolla hasta encontrar el núcleo duro de seguidores de su obra. Las producciones transmedia documentales hacen, por lo general, uso de las redes sociales para involucrar a los públicos en la historia, buscar su participación y crear opinión, sobre todo teniendo en cuenta que las temáticas políticas, sociales y culturales abundan en este tipo de producciones. Ejemplos paradigmáticos, en este sentido, las ya reseñadas *Malvinas30* (Alvaro Liuzzi, 2012), donde las redes sociales sirven para narrar en tiempo real el conflicto entre Argentina e Inglaterra, publicar voces en primera persona de sus protagonistas y generar participación e interactividad con los usuarios (todo buscando que el usuario re/viva los acontecimientos de la Guerra de Malvinas tal como

sucedieron durante el año 1982) , o *Always in season* (Jacqueline Olive, 2015) creando dentro del proyecto una isla en la comunidad virtual *Second Life*.

2\_ *Continuidad (Continuity) vs. Multiplicidad (Multiplicity)*: *Continuidad* a través de los diferentes lenguajes, medios y plataformas de los que hace uso la historia para expandirse y *multiplicidad* con la creación de experiencias narrativas aparentemente incoherentes respecto al mundo narrativo original. En este sentido, las producciones transmedia que bucean en lo real construyen una narrativa coherente y continua que se dispersa por las distintos medios y plataformas e, igualmente, propone a los prosumidores su participación. No encontramos diferencias con la ficción transmedia más allá del calado algo minoritario de los contenidos generados por los usuarios en relación a su impacto mediático y/o social y de que en el uso de plataformas y medios de lo documental no se recurra casi en ningún momento a los formatos de ficción.

3\_ *Inmersión (Immersion) vs. Extraibilidad (Extractability)*: Inmersión entendida como primera experiencia individual de inmersión narrativa (y que recordamos según la concepción de Murray es producto de la interactividad y puente hacia la participación activa de los usuarios al abundar en su compromiso con lo que se está contando). En este sentido, consideramos que la inmersión narrativa en las producciones transmedia documentales son más débiles que las que se producen, no solo en el campo de la ficción transmedia, sino del propio documental contemporáneo (que activa, en mayor grado, mecanismos inmersivos como la identificación). Desde nuestra visión, le falta esa pulsión.

De otro lado, el concepto de extraibilidad que Jenkins ejemplifica en su post con determinadas fórmulas de *product-placement* como la cerveza *Duff* en *Los Simpsons* que traspasa los límites de la narración para entrar en el mundo real, el universo del *merchandising* que traslada elementos de la historia al mundo cotidiano con los que los niños pueden jugar o lo experiencial de los parques temáticos, no es aplicable a la producción documental transmedia porque entran de lleno en el mundo de la ficción. Otra cosa es que entendamos esta extraibilidad de la historia para involucrarse en la vida cotidiana con el hecho de promover el cambio de actitudes de los consumidores, a través de la concienciación y llamada a la acción transformadora, algo que es propio de determinados exponentes del documental convencional y que, consideramos, podemos rastrear también en la producción documental transmedia toda vez que, a día de hoy, sus

temáticas se mueven entre el retrato y la crítica de situaciones de índole político-social, etnográfico-cultural, etc.

4\_ *Construcción de mundos (Worldbuilding)*: Con este concepto, Jenkins se refería a la creación de un mundo narrativo que propone una *suspensión de la incredulidad* en términos de verosimilitud. Ya hemos hablado sobre la verosimilitud como propia de la ficción y ajena, casi por completo, a la narrativa documental, sea ésta convencional o vinculada a estrategias transmedia. Y decimos casi porque en aquellas formas documentales que hacen uso de la ficción, como el *mockumentary*, lo que se produce no es sino una nueva vuelta de tuerca al trabajar con los mecanismos de su retórica para construir una *realidad documental* al tiempo que se evidencia, por momentos, su total falta de *realismo*.

Consideramos, por tanto, que este principio, tal y como está expresado por Jenkins, no se cumple en la producción documental de carácter transmedia, a menos que se utilice una suerte de ficcionalidad en cuyo caso tiene cierta presencia la verosimilitud (*Malvinas 30*, por ejemplo), lo que no es óbice para desechar la idea de que en ésta se puede (y es del todo necesario) potenciar la creación de un mundo narrativo sólido y rico, pero siempre en coherencia con *lo real*.

5\_ *Serialidad (Seriality)*: En el post reseñado arriba, en 2009, Jenkins se refiere a este concepto atendiendo a la organización de piezas y fragmentos que rehúyen una secuencia lineal monomediática para dispersarse en una amplia trama que abarca muchos medios. En el post "Transmedia 202. Reflexiones adicionales" (Jenkins, 2011) tal y como hemos visto revisa el término de serialidad que implicaría el desarrollo de una historia a través del tiempo a través de dos procedimientos: el "despedazamiento" de trozos significativos de la historia y su "dispersión" en entregas interconectadas a través de distintos medios. En este sentido se refiere también a sistemas transmediáticos de "alto calibre" y de "bajo calibre" y es, en estas últimas, donde situamos a la mayor parte de la producción transmedia documental.

6\_ *Subjetividad (Subjectivity)*: El autor se refiere con este principio a la presencia de subjetividades múltiples en la que se cruzan diversas miradas, perspectivas y voces, un concepto este totalmente alejado de las nuevas subjetividades que permean al documental contemporáneo. Este principio no es para nada ajeno a la producción transmedia vinculada a lo

documental, en casi todos los proyectos se parte de una concepción en la que los consumidores se ven obligados a moverse por los distintos contenidos intentando aunar una visión coherente de la información dispersa; esto es, se convierten en “cazadores” y “recolectores” (utilizando términos propios del autor) de contenidos recomponiendo o recombinando su fragmentación para la producción de sentido de la historia en su totalidad.

*7\_ Realización (Performance):* Para Jenkins las acciones de los consumidores, transmutados en prosumidores, son fundamentales para expandir el mundo narrativo. Esto se cumple de pleno en la práctica totalidad de la producción transmedia documental, unas veces desde proyectos planteados desde presupuestos de creación puramente colaborativos y otras facilitando la participación a través del uso de las redes sociales y/o de la propuesta gamificada que se haga del relato de lo real.

En esta revisión de los principios reseñados por Jenkins que aplicamos a la producción transmedia documental, nos gustaría añadir las conceptualizaciones expuestas por el autor en su post “*Transmedia 202. Reflexiones adicionales*” (2011) para comprobar su posible impacto en el objeto de estudio. En este sentido, Jenkins habla de varios condicionantes importantes, cinco en realidad, para que un proyecto pueda ser denominado transmedia, esto es: la existencia de una *intertextualidad radical* que entendida como el movimiento de textos o estructuras textuales dentro de un mismo medio posibilita la *transmedialidad* al hacer uso de la *multimodalidad*, con la utilización de más de un medio, y la *comprensión aditiva*, a partir de la cual cada nuevo texto añade una pieza de información que sirve para revisar y reinterpretar el resto de la historia, dentro de un *diseño de proyecto pensado para una cultura en red*. Todo ello lo podemos palpar en buena parte de las producciones transmedia ligadas al documental al asumir y partir de estas concepciones por tratarse, en realidad, de proyectos transmedia nativos. Otra cosa es que existan producciones documentales interactivas o cross-media actuales que se muevan en la frontera de la indefinición y/o confusión que acompaña a la narrativa transmedia por estar permanentemente viva y en proceso de construcción.

A modo de resumen. Revisados los principios expuestos por Jenkins y su grado de cumplimiento por parte de la producción transmedia documental, así como la posible relación que ésta mantiene con las *reflexiones adicionales* del autor, desde nuestra visión, consideramos que

podemos confirmar la naturaleza transmediática en la mayoría de las dinámicas expresivas de las obras actuales, si bien algunos de los citados principios cobran mayor sentido (y, por tanto, mayor fuerza) en la producción transmedia ligada a la ficción.





CAPITULO I >  
**CONCLUSIONES**

Ha de exigirse del investigador abandonar una actitud serena, la típica actitud contemplativa, al ponerse enfrente del objeto; tomando así conciencia de la constelación crítica en la cual este preciso fragmento del pasado encuentra justamente a este presente.

Walter Benjamin. Eduard Fuchs, coleccionista e historiador. Obras II, 2.

## UNAS NOTAS INTRODUCTORIAS

Tras la investigación previa que, en paralelo, desarrollamos para esta tesis doctoral sobre las posibles mutaciones, hibridaciones y metamorfosis del género documental desde su inserción en universo digital, así como acerca de las premisas estructurales e identitarias de la narrativa transmedia, como práctica emergente y en estado de construcción propia de la convergencia mediática y la cultura participativa, la pregunta que nos formulábamos era cómo se articulaba la confluencia ente estas dos realidades y si la misma procuraba la constitución de un nuevo género normalizado, con un marco conceptual autónomo, diferenciado y coherente. Y, en caso de no ser así, cuales eran los principios sustentadores de las iniciativas transmedia vinculadas a la narrativa documental en las esferas de la creación, producción y recepción.

En este trabajo doctoral, en definitiva, hemos abierto y acotado un espacio de estudio y reflexión sobre los nuevos rasgos formales, narrativos y estéticos del documental contemporáneo, de su naturaleza proteica y derivaciones genéricas actuales, procurados por la triple hibridación (tecnológica, creativa y narrativa) que se ha producido, de manera interconectada, en las entrañas de la cultura digital que nos envuelve. También hemos realizado el abordaje teórico y analítico de la narrativa transmedia, y sus elementos asociados, como una nueva forma que es de contar historias, que adopta una visión holística desde la narratología, una forma expandida en su arquitectura mediática, una dispersión franquiciada de forma sinérgica por su lógica económica y una apertura y dinámica participativa en sus formas de consumo. Y, por último, hemos analizado el espacio de confluencia de ambas realidades para determinar el estado de las cosas; las particularidades, sesgos y principios de la producción documental transmedia y sus diferencias con la ficción transmediática.

Cabe también destacar que se ha intentado abordar el objeto de estudio desde una perspectiva global y multidimensional, con el aporte de puntos de vista complementarios como el estético, el económico, el sociológico, el tecnológico, el artístico e, incluso, el filosófico.

Este es el cuaderno de bitácora de nuestra incursión teórica en el territorio con la intención de cartografiarlo de la mejor manera posible, prestando especial atención a todos sus intersticiales, pero somos conscientes, como ya hemos apuntado al aplicar uno de los principios medulares de la PNL al paisaje conceptual, tecnológico y psicológico de los media, de que “el mapa no es el territorio”. Y menos aún cuando el objeto de estudio se trata de un paisaje cambiante, de un territorio conformado, como anticipábamos, por espacios de interrelación, hibridación y mutación, por una *fusión de auras* en permanente estado de generación y retroalimentación. Así las cosas, estas son nuestras conclusiones.

## | 1\_ METAMORFOSIS DEL DOCUMENTAL CONTEMPORÁNEO

En la presente investigación hemos intentado identificar y explicar aquellos factores que consideramos esenciales a la hora de operar la metamorfosis del documental contemporáneo, que se ha traducido en una travesía libre hacia formas diversas, marcada, de forma notable, por la hibridación (narrativa, creativa y tecnológica) y el mestizaje, así como por la adopción de toda una batería de retóricas, visualidades y técnicas que bullen en el magma de lo digital. Estos (sub)géneros o nuevos discursos del cine de lo real (ya cristalizados), cuyos rasgos más definitorios hemos compilado a la hora de categorizarlos, se encuentran en permanente estado de reconfiguración y/o reinención, incluyendo aquellos de reciente advenimiento como puedan ser el documental interactivo (en sus variantes *webdoc* e *i-doc*) o las prácticas de la producción transmedia documental.

Teniendo en cuenta la hipótesis de partida referida a este ámbito de estudio, que conducía a una serie de interrogantes y objetivos concretos, podemos desglosar las siguientes conclusiones:

**1\_** *El cine documental contemporáneo es hoy más que nunca un territorio reinventado y abierto a nuevos discursos y modalidades en su relación con lo real, principalmente impulsado por la irrupción de la digitalización que ha posibilitado, a su vez, una cultura de la convergencia caracterizada por la convergencia mediática y la cultura participativa.*

Recapitemos. La irrupción de lo digital, que ha permeado todas las capas de nuestra sociedad, ha propiciado la emergencia de la cultura de la convergencia, con la convergencia mediática y la cultura participativa como sus principales rasgos caracterizadores. Ello ha supuesto toda una

revolución en el seno de las industrias culturales y, dentro de estas, muy especialmente en la audiovisual, donde se produce la confluencia de unos medios con otros y surgen nuevas formas de producción, nuevas estéticas, nuevas fórmulas de distribución y nuevos hábitos de consumo (que van desde la doble pantalla a la cultura participativa y la economía colaborativa). Todos los actores de la industria se han visto implicados (productores, creadores, distribuidores y consumidores) y la naturaleza de sus roles y relaciones también han cambiado.

Es indudable ya, en este marco, que el documental se ha reinventado en las distintas esferas (de la creación, de la producción y de la recepción), convirtiéndose en un territorio privilegiado de experimentación y desarrollo de las propuestas más innovadoras en el campo de la cinematografía, y del audiovisual en general (en términos estéticos, discursivos y políticos), que alcanza un notable reconocimiento por parte de los públicos en las dos últimas décadas.

Entre las razones que se esgrimen, desde distintos frentes teóricos, para explicar esto último se encuentran la reacción del público ante las insuficiencias del cine convencional, la banalidad que reina en el medio televisivo o los bajos costes de la producción con lo digital. Por nuestra parte, consideramos que podría ser una suma de todas ellas, pero vamos un paso más allá. Quizás la razón principal haya que buscarla en que el documental sigue abrazado a la *realidad*, aun cuando diluye su frontera con la ficción, y mantiene su posición moral y compromiso crítico frente a la misma desde retóricas diversas. En un momento como el que vivimos, en el que la sociedad parece mostrarse cautiva del logro y del rendimiento (que diría el filósofo Han Byung-Chul), inmersa en una positividad acelerada, en manos de una tecnología hiperamable, entregada al entretenimiento, permanentemente pegada a las brillantes y pulidas superficies de infinitas pantallas, ajena a las crisis y tensiones que salpican el planeta... hay también voces que se revuelven, que se interesan por la autenticidad del ser humano o se preguntan cómo es la vida de verdad, que buscan el reflejo del mundo histórico más que el de sus pantallas, y optan por bucear y/o adentrarse en eso que ya dijera Grierson, con una visión futurista, en el *tratamiento creativo de la realidad* para comprenderla, interpretarla o compartirla.

**2\_** *Las transformaciones operadas en el seno del documental contemporáneo se pueden concretar en un proceso de triple hibridación (tecnológica, narrativa y creativa), cuyos elementos están interconexados entre sí dentro la cultura del remix y la lógica postproductiva en la que estamos instalados.*

Es decir, en nuestra opinión, el documental contemporáneo encuentra su significación actual en un mestizaje o hibridación de hibridaciones como si de un juego de cajas se tratara o una incesante construcción en abismo. Es este un proceso, que permanece además abierto, que ha procurado la emergencia de todo un abanico de retóricas y estéticas que se entrecruzan y remezclan en todo tipo de obras, independientemente de su adscripción a uno u otro (sub)género o discurso documental. Así, por ejemplo, el *rockumentary* que se funde con el autorretrato documental o el *mockumentary*, lo mismo, cuando este último hace lo propio con el cine-diario, haciendo uso de la retórica de este para expandir sus propios límites.

La conceptualización del documental, como género, está intrínsecamente supeditado a su constante y compleja evolución en sus formas contenidos y maneras. En este sentido la hibridación tecnológica, como primer pilar, ha permitido en el documental todo un mundo de cambios: la democratización de sus modos de producción (con el DIY (*do it yourself*) como estandarte, la aparición de la figura del prosumidor, o las nuevas arquitecturas colaborativas de financiación); la transformación sus modelos narrativos (que pueden llegar a ser interactivos, transmediales y co-creativos); la revolución de sus procesos técnicos y creativos (que favorecen el uso de estéticas realistas y otras discursivamente retóricas); la emergencia de nuevas formas de consumo (con la apertura de novedosas fórmulas de distribución y ventanas de explotación abiertas a la colaboración y la participación); y, en última instancia, ha propiciado la exportación del género que nos ocupa a los entornos lúdicos, reflexivos y convergentes propios de las tecnologías digitales.

La hibridación narrativa, como segundo motor de la transformación del documental, ha propiciado nuevas vías y juegos de interacción con lo real a partir de la aparición y adopción de nuevos dispositivos narrativos, como la progresiva disolución de las fronteras entre la ficción y el documental, el vuelco a la subjetivización, el apropiacionismo y la postproducción de la realidad,

el documentalismo como práctica artística, las estrategias de expansión del relato a través de distintos *media* haciendo uso de la intertextualidad y la interactividad, el cuestionamiento de la autoría y la obra colaborativa o la puesta en crisis de la “ética” documental en su relación con la realidad, entre otros aspectos.

En cuanto a la hibridación creativa, propiciada, fundamentalmente, por el uso de las nuevas herramientas digitales, ésta ha procurado, como hemos visto, el *remix* incombustible de formatos, técnicas y estéticas en la postproducción de lo real (haciendo suyas efectos y visualidades existentes capaces de generar nuevos modos de documentar y representar la realidad) y ha permitido adentrarse en la nueva carta de naturaleza otorgada al espacio de la recepción que va más allá de la inmersión buscando la participación. Así nos adentramos en un universo de reciclajes y mestizajes que soporta nuevas retóricas documentales, desde las nuevas formas de enunciación a la espeleología de lo cotidiano, pasando por la gamificación de lo real, la valorización de la imagen amateur y también de la doméstica, las nuevas formas de enunciación, la revisión del pacto con el espectador desde presupuestos de autenticidad, el uso del humor como principio organizador, el *work in progress* como estrategia discursiva, el canibalismo apropiacionista, las transformaciones en el dispositivo técnico (entre ellas, la puesta en escena interiorizada, la postproducción neobarroca, la inmersión en la realidad estereoscópica,...), etc.

**3\_** *Las prácticas hegemónicas del documental se han actualizado o reconfigurado en las dos últimas décadas y conviven, en paralelo y sin entrar necesariamente en colisión o conflicto, con otras maneras de encarar los discursos en torno a lo real, más escorados hacia la exploración formal, más desperdigados hacia la experimentación narrativa.*

Si atendemos a la producción documental de las últimas dos décadas en el ámbito internacional comprobamos tanto la existencia de una gran cantidad de propuestas, como la presencia de una enorme diversidad; así, nos encontramos con obras de corte clásico que se presentan con ligeras desviaciones con respecto a la tradición canónica en subgéneros tradicionalmente consolidados, junto a un nuevas prácticas contemporáneas discursivas, que han irrumpido con una fuerza inusitada y que revitalizan el género y redefinen sus propios límites: satíricas, intimistas,

subjetivas, experimentales, autoconscientes, ensayísticas o más entroncadas con las premisas de las artes visuales que con el cine de lo real. El documental contemporáneo se encuentra inmerso en toda una diáspora formal, narrativa, tecnológica y estética, y parece tener vocación de explorar las posibilidades que se abren con la integración del lenguaje de los nuevos medios y sus estrategias discursivas para la representación creativa de la realidad.

Al respecto, hemos identificado, en esta onda de expansiva de libertad creativa y asombrosa vitalidad estética que irradia el nuevo cine documental o postdocumental, que modalidades o (sub)géneros que tradicionalmente se movían por las estribaciones de lo experimental y lo artístico, ahora se encuentran consolidados (como puedan ser el *mockumentary*, el documental expandido o el cine ensayo), al tiempo que otras visualidades que se hunden en la más pura tradición cobran una actualidad imparable (caso del *found footage documentary*, del cine diario o de la etnografía experimental).

Junto a estas dos tendencias, que se nos antojan muy evidentes, también nos encontramos con otra doble realidad: a un lado, con la emergencia de nuevos formatos documentales que hasta ahora se mostraban tímidos y que parecen estar ganando en especificidad genérica, es el caso del *rockumentary* o del documental autobiográfico; y en el otro, con las prácticas documentales ligadas a la convergencia mediática con el documental interactivo como exponente consolidado y la producción transmedia documental como realidad en construcción.

## | 2\_ EL WORK IN PROGRESS EN LA DERIVA DE LA PRODUCCIÓN TRANSMEDIA DOCUMENTAL

En el caso de la producción transmedia documental lo que hemos realizado es una aproximación teórica a lo que consideramos una realidad no del todo constituida, o cuanto menos sujeta a una dinámica de cambios imprevisible, que esperamos sirva como base para el desarrollo de futuros estudios. Hemos abordado, primero, una conceptualización de la narrativa transmedia y de su universo estructural en el entorno de la cultura de la convergencia, de la que viene a ser su paradigma narrativo, para luego arrojar una mirada sobre el estado de las cosas en las prácticas transmedia vinculadas al documental. Las conclusiones referidas a ambos estadios son las que siguen:

**1\_** *La narrativa transmedia sigue siendo un territorio movedizo a la hora de su conceptualización, entrando, a veces, en colisión con la propia de la narrativa cross-media.*

El intenso debate teórico surgido en torno a la conceptualización de la narrativa transmedia (y, de manera expandida, a toda la cosmología asociada de los nuevos media), creemos se debe al hecho de que ésta es una realidad que se encuentra en fase expansiva y en estado de permanente reconfiguración, tanto en las prácticas que hacen uso de ella (donde se mezcla la lógica de mercado con el interés por afrontar el reto creativo de un desarrollo narrativo holístico), como en su propio abordaje teórico, al correr este en paralelo. Como hemos expuesto, más allá de los presupuestos de Henry Jenkins que compartimos en su práctica totalidad (y sobre todo en lo referido a la necesidad de que exista una *intertextualidad radical y multimodalidad con el*

*propósito de tener una comprensión aditiva para ser una historia transmediática y que cada una de sus partes tenga autonomía narrativa per se), consideramos que la mejor acepción de transmedia, por cuanto se asienta en una perspectiva puramente narratológica que privilegia su carácter holístico, es la proporcionada por Roberto Igarza. La recordamos: *consiste en recrear la relación de la trama con las subtramas a priori ocultas (latentes) mediante una combinación dinámica de articulaciones y bifurcaciones de escenas y biografías, utilizando estéticas y tecnologías diversas, que multiplican las remisiones internas y externas a la obra y facilitan la pluralidad de representaciones desde perspectivas diferentes, incluso mediante diversos géneros y formatos, cuyo resultado surge de una secuencia imprevisible de experiencias (intervenciones) individuales y colectivas que corrompen la genética de los contenidos produciendo transformaciones en las condiciones de acceso, recepción y participación, más allá incluso de lo previsto por los autores.* (Roberto Igarza, 2012)*

Con respecto a la diferencia crucial que se da entre las narrativas crossmedia y transmedia, nos remitimos a lo dicho en distintos momentos, que resumimos de forma sucinta de la siguiente manera: la narrativa *crossmedia* consiste en extender la historia a otros formatos de forma que no tienen sentido por si solos, sino que es necesario experimentar el conjunto ellos para entenderlos, mientras que en la *transmedia* la historia se extiende a otros formatos pero estos tienen sentido por si solos (tienen autonomía narrativa), con sus respectivos aportes individuales y su contribución al fortalecimiento del mundo narrativo, por lo que no es necesario experimentar el conjunto para entenderlos por separado, Se podría decir que el efecto final es el mismo, *el todo es mayor que la suma de las partes*; pero en el primer caso hablamos de una obra única y en el segundo de una narrativa compleja, fragmentada y serializada que adopta una carta de naturaleza holística.

Esto último, claro está, cuando hablamos del proceso constructivo, del *work in progress* creativo, otra cosa es atender a las variaciones genéticas de los contenidos que se puedan producir en el plano experiencial, individual y colectivo y que originan transformaciones en las condiciones de acceso, recepción y participación más allá de lo previsto por los propios autores.

**2\_** *La transmutación de obras monomediáticas en producciones transmedia, con la diferenciación pertinente (que suscribimos por completo) entre obras seminales y obras núcleo, es la práctica más extendida en el territorio de la ficción.*

Quizás esto ocurre, en primera instancia, por la preexistencia de narrativas seriales reconocibles que, siguiendo los dictados de la lógica de mercado más que los presupuestos narrativos de la cultura del remix, han demostrado ser óptimas, por su enorme potencial, para la generación y desarrollo del mundo narrativo transmedia; y, en segunda, porque esto es algo que es parte insidoluble de su propia génesis. No hay que olvidar que se acusa a la narrativa transmedia, y no del todo sin razón, de ser producto de una estrategia económica ligada a la explotación escalable de las franquicias de una marca.

En este debate, pensamos que lo importante es el resultado, que es independiente del proceso; esto es, no nos interesa tanto el proceso de cómo una historia se convierte en una producción transmedia (si es nativa o producto del éxito de una obra monomediática), como el resultado final: es decir, el grado de pureza transmediática que la producción comporta (habida cuenta que experiencias transmediáticas puras no existen, lo que se infiere de que eso implicaría la total autonomía de la obra matriz y de sus satélites, por encima de la acción de los actores en juego, productores, creadores y prosumidores). En resumidas cuentas, una cosa es que desde la lógica empresarial se favorezca y promueva la narración transmedia como expansión de las historias en medios y plataformas con fines económicos y otra bien distinta que ello se encuentre necesariamente en su carta de naturaleza.

Esta lógica de mercado explica, asimismo, el por qué las obras monomediáticas se trocan en transmediáticas: por su éxito. Es una realidad que en torno a las obras pertenecientes al género fantástico, de terror o ciencia ficción se generan comunidades de fans masivas de forma mucho más fácil que en otros géneros ficcionales y, por supuesto, que en el territorio del documental. Si éstas tienen éxito, el camino hacia lo transmediático está abierto al poder aumentar las corporaciones mediáticas productoras los beneficios de forma ostensible. Este éxito puede provenir de una primera obra o nacer de una adaptación de la misma. Recordamos en este sentido la aportación de los autores Montoya, Vásquez y Salinas (2013), que no solo nos parece

interesante, sino que asumimos en su totalidad, en la que los autores distinguen entre lo que denominan “obras seminales” y “obras núcleo”, considerando las segundas como las verdaderamente dinamizadoras del nacimiento y expansión de una narración transmedia y que, en este juego, siempre serán coincidentes con las producciones que mayor éxito obtengan.

El reverso de la moneda es que es constatable que las ficciones transmedia nativas son menos numerosas, y que cuentan con un menor impacto en los públicos y comunidades de fans, que la traslación de obras monomediáticas a transmediáticas. Justamente lo contrario que ocurre en la producción documental transmedia, donde aquellas obras que podríamos considerar como “obras núcleo” se identifican de entrada con la propias propuestas transmedia, son nativas.

**3\_** *La producción transmedia documental es resultante, como la propia narrativa transmedia, del proceso de confluencia entre el género documental y la cultura de la convergencia y de la misma manera que ha ocurrido en la ficción transmedia se han transformado en su seno los procesos y las lógicas de producción, su relación con los públicos y sus modos de explotación. Esto es, la práctica transmedia afecta y transforma los roles de los tres componentes principales (emisor, texto y receptor) del documental convencional.*

Consideramos que la narrativa transmedia, caracterizada como una estructura narrativa diseminada en diversas partes autónomas a través de múltiples entradas, desde diferentes medios y plataformas, que apelan a diferentes tipologías de usuarios buscando su adhesión y/o compromiso (consumidores y prosumidores), es susceptible de ser aplicada tanto a las historias de ficción como a las historias de lo real o a la propia mezcla de ambas, sólo que en cada una de estas aplicaciones conllevan aparejada especificidades concretas.

En este sentido, no negamos en absoluto que la narrativa transmedia puede aportar gran riqueza al documental, sino la constitución o configuración del documental transmedia como género en sí mismo ya que en una misma estrategia transmediática podemos mezclar (simultáneamente o en un economía de escala) medios y géneros diversos contrapuestos, como el videojuego, la ficción, los social media o el documental, aun cuando uno de ellos prevalezca normalmente sobre los otros.

Así las cosas, en el marco de la cultura de la convergencia, lo digital ha procurado que el documental se enmarque dentro del contexto interactivo e hipertextual, así como que se pueda insertar dentro del universo de lo transmediático, produciéndose, en el primero de los casos y referido al espacio de la recepción, una ruptura de la linealidad clásica al dar voz al usuario/consumidor, y en el segundo, ocurre esto mismo también (cuando la producción documental transmedia pivota sobre un documental interactivo), sólo que habría que sumarle la experiencia inmersiva que supone abordar el mundo narrativo desde su fragmentación y la participación activa y co-creativa de los públicos como prosumidores.

No obstante, podemos afirmar, al respecto, que la integración y participación dinámica de los prosumidores en la construcción y reconfiguración de las historias de ficción es infinitamente mayor que en las historias de realidad. Consideramos que tiene que ver, en gran medida, con la lógica de mercado, donde se apoyan las franquicias de éxito aprovechando todas las sinergias posibles para la propia construcción de la marca.

**4\_** *La ficción transmedia se asienta en la verosimilitud del mundo narrativo mientras que la producción transmedia documental mantiene los mismos pilares que el documental convencional: su vinculación con lo real desde la autenticidad y el necesario compromiso crítico. Pero, al tiempo, ficción transmedia y transmedia documental comparten los mismos principios constructivos o estructurales de la narrativa transmedia, salvo que, en cada caso, se privilegian unos por encima de otros.*

Una de las diferencias que hemos observado en la ficción transmedia y la producción transmedia documental hace referencia, como se ha puesto de manifiesto, a las particularidades en la construcción del mundo narrativo o, en terminología de H. Jenkins, en el proceso de “la creación de mundos ficticios complejos que fomentan un impulso enciclopédico.” En la ficción transmedia, al igual que ocurre en su forma convencional, este mundo narrativo ficcional sólo encuentra sus límites en la coherencia y la verosimilitud; mientras que en la producción transmedia documental, a la hora de construir ese mismo mundo narrativo, lo que está en juego es su vinculación con la real o, mejor dicho, la propia construcción de la realidad a la que se mira desde un prisma poliédrico conformado por el caleidoscopio de medios y plataformas utilizado.

Y aquí sí que se produce, a su vez, otra diferencia a reseñar. Si confrontamos el documental vinculado al transmedia con las estrategias y retóricas documentales que reinan en la contemporaneidad, nos encontramos con que, aunque los pilares sean compartidos (*la proverbial relación con la realidad y su necesario compromiso crítico* que diría Català), la relación entre autor – obra – receptor se torna otra, principalmente porque se produce un desvío en la inmersión en el relato de lo real al partir de presupuestos distintos: la multiplicación de medios y soportes y el estatus de co-creadores reservado para los prosumidores. Ello viene a trazar una brecha en la construcción y reconfiguración de la representación esa realidad con respecto a lo que sucede en el documental contemporáneo, independientemente de las retóricas y estéticas utilizadas, porque el pacto con el espectador es ya otro y las posibilidades abiertas muchas. De otro lado, el vuelco a la subjetividad operado en el seno del nuevo cine documental, en sus distintos modos fílmicos, es algo prácticamente inexistente en las obras transmedia que pivotan sobre lo real, quizás porque la perseguida disipación de la autoría del texto en lo transmediático hace imposible la traslación a las mismas de estos nuevos modelos de subjetividad del documental convencional.

Podemos afirmar, asimismo, que ficción transmedia y transmedia documental comparten los mismos principios constructivos o estructurales de la narrativa transmedia, siguiendo la estela de los expuestos por Henry Jenkins, salvo que, en cada caso, se privilegian unos por encima de otros.

**5\_** *En la producción transmedia documental actual priman las temáticas sociales, políticas, culturales y etnográficas y la práctica mayoría de sus obras son de carácter transmedia nativo.*

Este es un claro punto de encuentro entre el documental interactivo y la producción documental vinculada a las estrategias transmedia. Quizás la tendencia a elegir temáticas de lo real estrechamente relacionadas con presupuestos sociales, políticos, culturales y/o etnográficos se deba a las posibilidades que ofrece esa capacidad enciclopédica propia de los medios digitales que se trasladan a las ficciones interactivas de la que habla Janet Murray (y que Jenkins reivindica como impulso enciclopédico de la narrativa interactiva). Unas posibilidades éstas que

encuentran un nicho interesante con el encuentro de la ficción, el documental y, también, el periodismo de investigación.

La otra lectura posible que estas formas documentales acusen, de una manera más palmaria, la asunción de la función de estructurar e intervenir en el campo social con el nuevo status otorgado a los públicos, convirtiéndose en una herramienta de crítica, denuncia y cohesión social al estilo del documental clásico, pero amplificada. En este sentido, pensamos que la participación de los prosumidores adquiere fuerza cuando se aplica a historias de realidad, donde cada usuario no sólo aporta meros contenidos, sino que en ellos da cuenta real de su experiencia con la propia realidad propuesta y, por lo tanto, transcodifica permanentemente todo el producto en su vinculación con ella, actualizándolo y potenciando en el mismo su impacto personal y social. Dicho de otra manera, la narrativa transmedia tiene una mayor capacidad frente a otras de instalarse en la vida de las personas, de aportar a las relaciones entre mundos posibles y mundo real espacios donde generar acción social. Al mecanismo de interacción, se suele unir el de gamificación para lograr estos propósitos; ello sin contar con lo que supone que estas experiencias interactivas y transmediáticas conjuguen medios propicios y democráticos para su difusión con otros más controlados.

Otra cuestión a resaltar es que las producciones transmedia documentales, que suelen abordar estas temáticas, se mueven en un espacio de cierta marginalidad en la industria audiovisual, deslizándose, por momentos, hacia planteamientos puramente artísticos. Lo reseñable aquí es que, al menos, estas propuestas documentales tienen la vocación de proyecto transmedia desde los inicios de su creación, son nativas por así decirlo.

**6\_** *La producción transmedia documental no puede ser considerada un género con sus características y especificidades (de la misma manera que no consideramos la pertinencia de hablar de videojuego transmedia, serie transmedia, etc.), por cuanto la narrativa transmedia se fundamenta en el remix escalable de medios y plataformas, aunque unas primen sobre otras en la construcción del mundo narrativo. Al mismo tiempo, de un lado, las experiencias documentales transmedia suponen un paso más allá de las premisas constitutivas de un nuevo género ya cristalizado, el documental interactivo, pudiendo ser este ser el que da pie a la obra núcleo, a la*

*historia matriz del mundo narrativo; y, de otro, muchas de las producciones documentales que autoproclaman como transmedia no son sino documentales interactivos.*

Como hemos dicho en distintos momentos, nuestra posición es que no podemos conceptualizar al documental transmedia como género autónomo y coherente con principios propios, tal y como hacen teóricos varios al insertar esta realidad en el marco de las “narrativas transmedia” o “narrativas transmediáticas”, en plural ambas terminologías. Y no lo compartimos, desde el momento en que negamos la mayor: la narrativa transmedia es una sola realidad; luego están las producciones transmedia o transmediáticas.

Esto es, consideramos que sólo existen producciones transmedia que hacen uso de géneros, medios y plataformas vinculadas mayormente a la ficción o a la no ficción, sin que ello sea óbice para su mestizaje. Tal y como hemos comentado, la suma de un documental convencional (ni tan siquiera de naturaleza interactiva), con un videojuego y una arquitectura de aplicaciones en dispositivos móviles, por ejemplo, a nuestro juicio pueden conformar una producción transmedia, siempre y cuando se cumplan los requisitos propios de la narrativa transmedia expuestos por Henry Jenkins, cuya conceptualización sobre la misma en el marco de la cultura de la convergencia y la convergencia mediática, compartimos plenamente. Este es nuestro punto de partida y de llegada: un relato, convertido en mundo narrativo, que se expande en distintos medios y plataformas, con autonomía narrativa propia en cada uno de los mismos que suma al conjunto de la historia, y que alienta y favorece la participación en el espacio de la recepción.

Por lo demás, en el estudio realizado hemos revisado los principios expuestos por Jenkins y su grado de cumplimiento aplicados a la producción transmedia documental. Desde nuestra visión, consideramos que podemos confirmar la naturaleza transmediática en la mayoría de las dinámicas expresivas de las obras actuales que cumplen los requisitos expuestos antes, si bien algunos de estos cobran mayor sentido (y por tanto mayor fuerza) en la producción transmedia ligada a la ficción.

En estas conclusiones finales, queremos incidir, asimismo, sobre la confusión que reina en el uso de términos o etiquetas alrededor de la producción transmedia documental actual. Así, nos

encontramos con documentales interactivos que no son transmedia pero que se denominan como tal o con producciones transmedia, y también cross-media, que hacen uso del documental interactivo como una extensión más del proyecto.

Documental interactivo y producción transmedia documental son, a nuestro juicio, cosas distintas, con puntos de encuentro y desencuentro. Hemos comentado en estas conclusiones alguno de ellos, como la tendencia a abordar cuestiones políticas, culturales, sociales, etnográficas. Nos gustaría subrayar aquí otro rasgo compartido que se refiere a la pérdida del control autorial que se da en el documental interactivo y la producción transmedia documental, aunque en grados distintos. Se da por sentado que los contenidos generados por los usuarios (CGU) forman parte indisoluble e identitaria de la segunda y que pueden aparecer en el primero cuando el proyecto documental hace uso de medios y plataformas adicionales como puedan ser los social media.

Luego están las diferencias. En el plano tecnológico la conexión entre documental interactivo y la producción documental transmedia es evidente. Ambas realidades hacen uso de la tecnología en el seno de la cultura de la convergencia, en la sinergia permanente entre medios y plataformas, para que las historias puedan ser absorbidas por una amplia masa crítica de consumidores, sólo que lo hacen desde presupuestos diversos y con distinta ambición en el uso de medios y plataformas.

En este escenario, el documental interactivo, y sus formas derivadas, privilegian el principio de interactividad con el usuario que se abre, en distintos grados, a su participación. Por el contrario, en la producción documental que se asienta en la narrativa transmedia prima la participación sobre la interacción, aunque se podía decir también que su naturaleza es de pleno derecho interactiva al requerir la participación del espectador en ir recopilando la información de los diversos medios donde la narrativa se difunde. Pero el matiz en este caso cuenta mucho, lo segundo es más valioso que lo primero.

En la producción documental transmedia, esta exigencia a la participación activa en el espacio de la recepción va más allá de la solicitada por el documental interactivo. Mientras que en éste la interactividad procura la participación del usuario-consumidor, que se sumerge en una historia y

navega por ella de una forma personalizada, lo que aquí se busca es que la participación del prosumidor ayude a la propia construcción de los elementos de la historia y, en este sentido, también hace uso de la interactividad, de una interacción personalizada que se desplaza (de una manera igualmente no lineal) no por un único relato (como sería el caso del documental interactivo, aunque sea con accesorios narrativos multimediales e hipertextuales), sino por todo un mundo histórico y siempre en expansión, a través de distintos medios y diversas pantallas, que estos pueden ensanchar y reconfigurar con sus propias aportaciones. Así, la estructura y la lectura no lineales del relato propias del documental interactivo como de las señas de identidad del mismo, encuentran su espejo o se ven desplazadas en este deambular no lineal por diversos medios y plataformas en los que se construye y reconstruye la totalidad de la historia.



## | 1\_ BIBLIOGRAFÍA

- ACUÑA, F., & CALOQUEREA, A. (2012). *Guía para la producción y distribución de contenidos transmedia para múltiples plataformas*. (E-book). Santiago de Chile: Universidad Pontificia Católica de Chile.
- ÁLVAREZ, J. M. (2011). *La televisión etiquetada: nuevas audiencias, nuevos negocios*. Madrid: Ariel, Fundación Telefónica.
- ALLARD, L. Un encuentro personal entre el cine doméstico y el experimental: el cine personal. En CUEVAS, E. (ed.). *La casa abierta : el cine doméstico y sus reciclajes contemporáneos*. (pp. 255-273). Madrid : Ocho y Medio / Textos Documenta Madrid.
- ARTHUR, P. (2008). "En busca de los archivos perdidos." En CATALÀ, J.M. y CERDÁN, J. (eds.). *Después de lo Real - Volumen II: Periferias (cont.) y Teorizar desde la praxis*. Archivos de la Filmoteca, N° 58, pp. 161-175. Valencia: Ediciones de la Filmoteca.
- BALSOM, E. (2013). *Exhibiting Cinema in Contemporary Art*. Amsterdam: Amsterdam University Press - Film Culture in Transition.
- BARNOUW, E. (1996). *El documental, Historia y estilo*. Barcelona: Gedisa.
- BARSAM, R. M. (1992). *Nonfiction film. A Critical History*. Bloomington: Indiana University Press.
- BAZIN, A. (2001). *¿Qué es el cine?* Madrid: Rialp.
- BERNARDO, N. (2011). *The Producer's guide to transmedia : how to develop, fund, produce and distribute compelling stories across multiple platforms*. Lisboa: beActive books
- BETTETINI, G., VITTADINI, N., & GASPARINI, B. (1999). *Gli spazi dell'ipertesto*. Milán: Bompiani.
- BOURRIAUD, N. (2004). *Post producción: la cultura como escenario, modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- BRESCHAND, J. (2004). *El documental. La otra cara del cine*. Barcelona: Paidós.
- BRUZZI, S. (2000). *New Documentary*. Oxon: Routledge.
- BRAUDRILLARD, J. (1978). *Cultura y simulacro*. Barcelona: Kairós.
- CASAS, Q. (2010). El rockumental, una actitud. En WEINRICHTER, A. (ed.). *.Doc. El Documentalismo en el siglo XXI*, pp. 254-260. San Sebastián: Festival Internacional de Cine de Donostia-San Sebastián.

- CASTELLS, M. (2001). *La galaxia Internet*. Madrid: Areté.
- CASTRO, C. (2014). Breves reflexiones sobre narrativa audiovisual para televisión digital y plataformas transmedios. En CAMPALANS, C., RENÓ, D., & GOSCIOLA, V. (eds.) *Narrativas transmedia. Entre teorías y prácticas*, pp. 85-101. Barcelona: UOC. Atlántica de Comunicación / Barranquilla: Universidad del Rosario.
- CATALÀ, J. M. (2005). Film-ensayo y vanguardia. En TORREIRO, C. & J. CERDÁN, J. (Eds.), *Documental y vanguardia*. Madrid: Cátedra. Signo e imagen.
- CATALÀ, J.M. (2009). Los límites de lo risible, Cuestiones epistemológicas y estéticas en torno a la confluencia del documental y el humor. En OROZ, E., & DE PEDRO, G. (ed.). *La risa oblicua. Tangentes, paralelismos e intersecciones entre el documental y el humor*, pp. 45-74. Madrid: Ocho y medio / Madrid, Área de las Artes. Textos Documenta Madrid.
- CATALÀ, J.M. (2010a). Panorama desde el puente. Nuevas vías del documental. En WEINRICHTER, A. (ed.). (2010). *.DOC El documentalismo en el siglo XX*, pp. 33-52. San Sebastián: Ed. Festival de Cine de San Sebastián.
- CATALÀ, J.M. (2010b). El presente perpetuo. Mekas en el siglo XXI. En CUEVAS, E. (ed.). *La casa abierta : el cine doméstico y sus reciclajes contemporáneos*. (pp. 301-346). Madrid : Ocho y Medio / Textos Documenta Madrid.
- CATALÀ, J.M., & CERDÁN, J. (2007). Después de lo real. Pensar las formas del documental, hoy. En CATALÀ, J.M. & CERDÁN, J. (eds.). *Después de lo Real - Volumen I: Fundamentos y Periferias*. Archivos de la Filmoteca. Nº 57, pp. 6 -25. Valencia: Ediciones de la Filmoteca.
- CATALÀ, J.M., & CERDÁN, J. (2008). Teorizar desde la praxis: el interior del nuevo documental. En CATALÀ, J.M. & CERDÁN, J. (eds.). *Después de lo Real - Volumen II: Periferias (cont.) y Teorizar desde la praxis*. Archivos de la Filmoteca. Nº 58 pp. 219-221 Valencia: Ediciones de la Filmoteca.
- COMOLLI, J.L. (2002). *Filmar para ver. Escritos de teoría y crítica de cine*. Buenos Aires: Ediciones Simug / Cátedra La Ferla (UBA)
- COMOLLI, J.L. (2007). *Ver y poder: la inocencia perdida: cine, televisión, ficción, documental*. Buenos Aires: Aurelia Rivera.
- CORNER, J. (1996). *The Art of Record: A Critical Introduction to Documentary*. Manchester: Manchester University Press.
- CORNER, J. (2008). Documentary Studies: Dimensions of transition and continuity. En AUSTIN, T. y DE JONG, W. (eds.). *Rethinking Documentary. New Perspectives, New Practices*. pp. 13-28. Maidenhear: McGraw-Hill Education y Open University Press.

- CORTÉS-SELVA, L. (2013). Principales aplicaciones expresivas derivadas de la hibridación analógico-digital. En *Cine e hibridaciones: avatares de la era digital*. Archivos de la Filmoteca, nº 72. Valencia: Archivos de la filmoteca.
- COSTA, C., & PIÑEIRO T. (2013). *Estrategias de comunicación multimedia*. Barcelona: Editorial UOC.
- CUEVAS, E. (ed.) (2010). *La casa abierta : el cine doméstico y sus reciclajes contemporáneos*. Madrid : Ocho y Medio / Textos Documenta Madrid.
- CUEVAS, E. (2010). De vuelta a casa. Variaciones del documental realizado con cine doméstico. CUEVAS, E. (ed.). *La casa abierta : el cine doméstico y sus reciclajes contemporáneos*. (pp. 131-166). Madrid : Ocho y Medio / Textos Documenta Madrid.
- CHANAN, M. (2007a). *The Politics of Documentary*. London: British Film Institute.
- CHANAN, M (2007b). "El documental y el espacio público." En CATALÀ, J.M. & CERDÁN, J. (eds.). *Después de lo Real - Volumen I: Fundamentos y Periferias*. Archivos de la Filmoteca, Nº 57, pp. 68-99. Valencia: Ediciones de la Filmoteca.
- CAMPALANS, C., RENÓ, D., & GOSCIOLA, V. (eds.). (2014). *Narrativas transmedia. Entre teorías y prácticas*. Barcelona: UOC. Atlántica de Comunicación / Barranquilla: Universidad del Rosario.
- DARLEY, A. (2002). *Cultura Visual Digital. Espectáculo y nuevos géneros en los medios de Comunicación*. Barcelona. Ed. Paidós.
- DE AGUILERA, Miguel (2008). El encuentro entre la comunicación y la música: razones, criterios, enfoques. En De Aguilera, M., Adell, J.E. y Sedeño, A. (comp.). *Comunicación y música I. Lenguaje y medios*. Barcelona: Editorial UOC.
- DEBORD, G. (1967). *La sociedad del espectáculo*. Madrid: Pre-Textos.
- DE PEDRO, G. (2010). Everybody's doing it: O cómo el digital acabó con lo documental (Gracias, Señor). En WEINRICHTER, A. (ed.). *Doc. El Documentalismo en el siglo XXI*, pp. 215-233. San Sebastián: Festival Internacional de Cine de Donostia-San Sebastián.
- DI TELLA, A. (2008). Yo y Tú: autobiografía y narración. En CATALÀ, J.M. y CERDÁN, J. (eds.). *Después de lo Real - Volumen II: Periferias (cont.) y Teorizar desde la praxis*. Archivos de la Filmoteca, Nº 58, pp. 249-259. Valencia: Ediciones de la Filmoteca.
- EDGAR, R., FAIRCLOUGH-ISAACS, K. & HALLIGAN, B. (eds.). (2013). *The music documentary: acid rock to electropop*. New York: Routledge.
- ELLIS, J. C. (1989). *The Documentary Idea. A Critical History of English-Language Documentary*

- Film and Video*. New Jersey: Prentice Hall.
- ELLIS, J. C. & McLANE, B. A. (2005). *A New History of Documentary Film*. New York-London: Continuum.
- FERNÁNDEZ, V. (ed.) (2014). *Territorios y fronteras. II : emergencias y urgencias en el cine documental español*. Bilbao : Servicio editorial de la Universidad del País Vasco.
- FERNÁNDEZ, V., GABANTXO, M, & ZUNZUNEGUI, S. (eds.) (2012) *Territorios y fronteras : experiencias documentales contemporáneas*. Bilbao: Universidad del País Vasco.
- FORSYTH, H. (ed.). (1979). *Grierson on Documentary*. London: Faber & Faber.
- FRANCÉS, M., GAVALDÀ, J., & LLORCA, G. (2012). *El documental en el entorno digital*. Barcelona: Editorial UOC.
- GARCÍA, S., & GÓMEZ, L. (2009). *Piedra, papel y tijera: el collage en el cine documental*. Madrid: Ocho y medio / Textos Documenta Madrid.
- GAUDENZI, S. (2009). *Digital interactive documentary: from representing reality to co-creating reality*. London: University of London. Centre for Cultural Studies (CCS) of Goldsmiths.
- GENETTE, G. (1989). *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*. Madrid: Taurus.
- GIFFREU, A. (2013). *El documental Interactivo. Evolución, caracterización y perspectivas de desarrollo*. Barcelona: Editorial UOC.
- GOSCIOLA, V. & FLORES, J. (2012). *Periodismo transmedia. Reflexiones y técnicas para el ciberperiodista desde los laboratorios de medios interactivos*. Madrid: Fragua Comunicación.
- GOSCIOLA, V. (2014). Narrativa transmedia: conceituação e origens. En CAMPALANS, C., RENÓ, D., & GOSCIOLA, V. (eds.). *Narrativas transmedia. Entre teorías y prácticas*. Barcelona: UOC / Barranquilla: Universidad del Rosario.
- GRAY, J. (2010). *Show sold separately: promos, spoilers, and other media paratexts*. New York: New York University.
- GRIERSON, J. (1979). First Principles of Documentary. En Forsyth, H. (ed.). *Grierson on Documentary*. (pp. 36-37). London: Faber & Faber.
- GUARINOS, V., & SEDEÑO, A. (coord.). (2013). *Narrativas audiovisuales digitales: convergencia de medios, multiculturalidad y transmedia*. Madrid: Fragua
- HARRIES, D. (ed.) (2002). *The new media book*. London: London Film Institute.

- HERTZ, E. (2013). The anxiety of authenticity: post-punk film in 2000s. En EDGAR, R., FAIRCLOUGH-ISAACS, K. & HALLIGAN, B. (eds.). *The music documentary: acid rock to electropop*. pp. 131-141. New York: Routledge.
- HIGHT, C. (2007). El falso documental multiplataforma: un llamamiento lúdico. En CATALÀ, J.M. & CERDÁN, J. (eds.). *Después de lo Real - Volumen I: Fundamentos y Periferias*. Archivos de la Fílmoteca. Nº 57, pp. 176-195. Valencia: Ediciones de la Fílmoteca.
- HIGHT, C. (2008). En busca de los archivos perdidos. En CATALÀ, J.M. & CERDÁN, J. (eds.). *Después de lo Real - Volumen II: Periferias (cont.) y Teorizar desde la praxis*. Archivos de la Fílmoteca., nº 58, pp. 176-195. Valencia: Ediciones de la Fílmoteca.
- HIGHT, C. (2009). Reflexivo, subjetivo, híbrido: el uso estratégico del humor en el documental. En OROZ, E., & DE PEDRO, G. (ed.). *La risa oblicua. Tangentes, paralelismos e intersecciones entre el documental y el humor*. pp. 95 -105. Madrid: Ocho y medio / Madrid, Área de las Artes. Textos Documenta Madrid.
- HUIZINGA, J. (2012). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza Editorial.
- IGARZA, R. (2008). *Nuevos medios. Estrategias de convergencia 3.0* Buenos Aires: La Crujía.
- IGARZA, R. (2009). *Burbujas de ocio. Nuevas formas de consumo cultural*. Buenos Aires: La Crujía. Col. Futuribles.
- IGARZA, R. (2012). *Acerca de la narrativa transmediática en la era de la ubicuidad*. San Justo,: Mimeo.
- JENKINS, H. (1992). *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*. Nueva York: Routledge.
- JENKINS, H. (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia en los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- JENKINS, H. (2009). *Fans, blogueros y videojuegos. La cultura de la colaboración*. Barcelona: Paidós.
- JENKINS, H. (2010). *Piratas de textos. Fans, cultura participativa y televisión*. Barcelona: Paidós.
- JENKINS, H., FORD, S., & GREEN, J. (2013). *Spreadable Media: Creating Value and Meaning in a Networked Culture*. New York: New York University Press.
- KINDER, M. (1991). *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. Berkeley: University of California Press.
- LANDOW, D.P. (2009). *Hipertexto 3.0: teoría crítica y Nuevos Medios en la era de la globalización*. Barcelona: Paidós.

- LEDO, M. (2003). *Del cine-ojo a Dogma 95*. Barcelona: Paidós.
- LEDO, M. (2005). Vanguardia y pensamiento documental como arte aplicada. En TORREIRO, C. & CERDÁN, J. (eds.). *Documental y vanguardia*, pp. 15-42. Madrid: Cátedra.
- LÉVY, P. (1993). *Les technologies de l'intelligence: l'avenir de la pensée à l'ère informatique*. Paris: Editions La Découverte.
- LÉVY, P. (1999). *¿Qué es lo virtual?* Barcelona: Paidós.
- LÉVY, P. (2007). *Cibercultura*. Barcelona: Anthopos Editorial.
- LESSIG, L. (2004). *Free culture: how big media uses technology and the law to lock down culture and control creativity*. London: Penguin.
- LIETAERT, M. (ed.). (2011). *Webdocs a survival guide for online film-makers*. Not so crazy! Idfa Doclab.
- LONG, G. (2007). *Transmedia Storytelling: Business, Aesthetics and Production in the Jim Henson Company*. Cambridge: MIT Master's Thesis.
- MCLUHAN, M. (1996). *Comprender los Medios de Comunicación: Las extensiones del ser humano*. Barcelona: Paidós.
- MCGONIGAL, J. (2011). *Reality Is Broken. Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. New York: The pequin press.
- MANOVICH, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación : la imagen en la era digital*. Barcelona: Paidós.
- MARSHALL, P. D. (2002). *The new intertextual commodity*. En HARRIES, D. (ed.) *The New Media Book*. Londres: London Film Institute.
- MARSHALL, P. D. (2004). *New Media Cultures*. London: Hodder.
- MARTIN, G. (2010), Filmar la propia sombra. En WEINRICHTER, A. (ed.) (2010) *.DOC El documentalismo en el siglo XX*. pp. 175-184. San Sebastián: Ed. Festival de Cine de San Sebastián.
- MATEAS, M., & MURRAY, J. (2004). A Preliminary Poetics for Interactive Drama & Games, & From Game-Story to Cyberdrama. En WARDRIP-FRUIIN N., & HARRIGAN P. (eds.) *First Person: New Media as Story, Performance & Game*. pp. 2-33. The MIT Press, Cambridge.
- MINH-HA, T.T. (2008). El afán totalitario de significado. En CATALÀ, J.M. & CERDÁN, J. (eds.). *Después de lo Real - Volumen II: Periferias (cont.) y Teorizar desde la praxis*.

- Archivos de la Filmoteca, nº 58, pp. 223-247. Valencia: Ediciones de la Filmoteca.
- MIRANDA, L. (2010) Estilos radicales. Algunos autores y otros desvíos de la ficción por las rutas de Asia. En WEINRICHTER, A. (ed.). *Doc. El Documentalismo en el siglo XXI*. pp. 163-172. San Sebastián: Festival Internacional de Cine de Donostia-San Sebastián.
- MITTEL, J. (2009). *Television and American Culture*. New York: Oxford University Press.
- MURRAY, J. H. (1999). *Hamlet en la holocubierta: el futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona: Paidós.
- MORA, J. (2009). *La interfaz hipermedia: el paradigma de la comunicación interactiva. Modelos para implementar la inmersión juvenil en multimedia interactivos culturales. (Videojuegos, cine, realidad aumentada, museos y web)*. SGAE. Fundación Autor. Madrid: Ediciones Autor / Colección Datautor.
- MORENO, I. (2002). *Musas y nuevas tecnologías: el relato hipermedia*. Barcelona: Paidós.
- MORENO, I. (2012). Narrativa hipermedia y transmedia. En PERALES, V. (ed.) (coord.). *Creatividad y discursos hipermedia*. pp. 21-40 Murcia: Universidad de Murcia, Servicio de Publicaciones.
- NICHOLS, B. (1981). *Ideology and the Image: Social Representation in the Cinema and Other Media*. Bloomington: Indiana University Press.
- NICHOLS, B. (1994). *Blurred Boundaries. Question of meaning in contemporary culture*. Bloomington: Indiana University Press.
- NICHOLS, B. (1997). *La representación de la realidad: Cuestiones y Conceptos sobre el Documental*. Barcelona: Paidós.
- NICHOLS, B. (2001). *Introduction to documentary*. Bloomington-Indianapolis: Indiana University Press.
- NICHOLS, B. (2003). El documental performativo. En SICHEL, B. M. (ed.). *Postvérité*. pp. 198-208. Murcia: Centro Parraga / Genèric.
- NICHOLS, B. (2007). Cuestiones de ética y cine documental. En CATALÀ, J.M., & CERDÁN, J. (eds.). *Después de lo Real - Volumen I: Fundamentos y Periferias*. Archivos de la Filmoteca, nº 57. pp. 27-45. Valencia: Ediciones de la Filmoteca.
- ODIN, R. (2008). El film familiar como documento. Enfoque semiopragmático. En CATALÀ, J.M., & CERDÁN, J. (eds.). *Después de lo Real - Volumen II: Periferias (cont.) y Teorizar desde la praxis*. Archivos de la Filmoteca. nº 58 pp.197-217. Valencia: Ediciones de la Filmoteca.
- ODIN, R. (2010). El cine doméstico en la institución familiar. En CUEVAS, E. (ed.). *La casa abierta : el cine doméstico y sus reciclajes contemporáneos*. (pp. 39-68). Madrid : Ocho y Medio /

Textos Documenta Madrid.

- ORIHUELA, J. L. (2011). *Mundo Twitter*. Barcelona: Alienta Editorial.
- ORTEGA, M.L. (coord.). (2005). *Nada es lo que parece. Falsos documentales, hibridaciones y mestizajes del documental en España*. Madrid: Ocho y medio / Madrid, Área de las Artes. Textos Documenta Madrid.
- ORTEGA, M.L. (2007). *Espejos rotos. Aproximaciones al documental norteamericano contemporáneo*. Madrid: Ocho y medio / Madrid, Área de las Artes. Textos Documenta Madrid.
- ORTEGA, M.L. (2010). Nuevos tropos en el documental latinoamericano. Subjetividad, memoria y representación. En WEINRICHTER, A. (ed.). *.Doc. El Documentalismo en el siglo XXI*. pp. 77-99. San Sebastián: Festival Internacional de Cine de Donostia-San Sebastián.
- O'REGAN, T. & GOLDSMIT, B. (2002). Emerging global economies of production. En Harries, D. (ed.). *The New Media Book*. Londres: British Film Institute Publishing.
- OROZ, E. y DE PEDRO, G. (2009). La risa oblicua. O cuando el humor desvió el documental de su rígido canon. En OROZ, E., & DE PEDRO, G. (eds.). *La risa oblicua. Tangentes, paralelismos e intersecciones entre el documental y el humor*. Madrid: Ocho y medio / Madrid, Área de las Artes. Textos Documenta Madrid.
- PASTOR, J. A. (2011). *Tecnologías de la web semántica*. España: Editorial UOC.
- PENA, J. U. (2010). Impurezas del documental. Veracidad de la ficción. En WEINRICHTER, A. (ed.). *.Doc. El Documentalismo en el siglo XXI*. pp. 203-214. San Sebastián: Festival Internacional de Cine de Donostia-San Sebastián.
- PERALES, V. (ed.) (coord.). (2012). *Creatividad y discursos hipermedia*. Murcia: Universidad de Murcia, Servicio de Publicaciones.
- PÉREZ, J.A. (ed.). (2010). *Reescrituras fílmicas: nuevos territorios de la adaptación*. Salamanca: Universidad de Salamanca.
- PÉREZ, J.A., & PARDO, P.J. (eds.). (2015) *Transescrituras audiovisuales*. Madrid: Siel Pigmalión.
- PLANTINGA, C. (1996). Moving pictures and the rhetoric of non-fiction film: Two approaches. En BORDWELL, D., & CARROLL, N. *Post theory: Reconstructing film studies*. pp. 307-324. Madison: University of Wisconsin Press.
- PLANTINGA, C. (1997). *Rhetoric and representation in non-fiction film*. Cambridge: Cambridge University Press.
- PLANTINGA, C. (2007). Caracterización y ética en el género documental. En CATALÀ, J.M., & CERDÁN, J. (eds.). *Después de lo Real - Volumen I: Fundamentos y Periferias*. Archivos de la Fílmoteca, nº 57. pp. 46 -67. Valencia: Ediciones de la Fílmoteca.

- PARANAGUÁ, P. (ed.). (2003). *Cine Documental en América Latina*. Madrid: Cátedra.
- QUÍLEZ, L. (2009). Cuando el documentalista se ríe de sí mismo. La estética del fracaso y el documental performativo en Avi Mograbi, Ross McElwee y Alan Berliner. En OROZ, E., & DE PEDRO, G. (eds.). *La risa oblicua. Tangentes, paralelismos e intersecciones entre el documental y el humor*. Madrid: Ocho y medio / Madrid, Área de las Artes. Textos Documenta Madrid.
- RENOV, M. (ed.). (1993). *Theorizing Documentary*. Londres y Nueva York: Routledge/AFI.
- RENOV, M. (2004). *The subject of Documentary (visual evidence, vol. 16)*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- RENOV, M. (2007). Away from copying: the art of documentary practice. En PEARCE, G., & MCLAUGHLIN, C. (ed.). *Truth or dare, art and documentary*. Bristol/Chicago: Intellect.
- REYNAUD, B. (2010). Una nueva idea en China. Los gatos buenos del documental. En WEINRICHTER, A. (ed.). *.Doc. El Documentalismo en el siglo XXI*. pp. 147-172. San Sebastián: Festival Internacional de Cine de Donostia-San Sebastián.
- ROAS, D. (2009). Humores posmodernos. Hacia una epistemología de la risa en la (supuesta) Era del Vacío. En OROZ, E., & DE PEDRO, G. (eds.). *La Risa Oblicua. Tangentes, paralelismos e intersecciones entre documental y humor*. pp. 75-94. Madrid: Ocho y medio / Madrid, Área de las Artes. Textos Documenta Madrid.
- ROIG, A. (2009). *Cine en conexión. Producción industrial y social en la era "cross-media"*. Barcelona: Editorial UOC.
- ROMAGUERA I RAMIÓ, J. (1999). *El lenguaje cinematográfico. Gramática, géneros estilos y materiales*. Madrid: Ediciones de la Torre.
- ROMAGUERA, J., & ALSINA, H. (1980). *Fuentes y Documentos del cine*. Barcelona: Gustavo Gili.
- ROSE, F. (2011). *The art of immersion: How the Digital Generation Is Remaking Hollywood, Madison Avenue, and the Way We Tell Stories*. New York ; London : W.W. Norton & Co.
- RUSSELL, C. (1999). *Experimental ethnography: the work of film in the age of video*. Londres: Duke University Press.
- RUSSELL, C. (2007). Otra mirada. En CATALÀ, J.M. & CERDÁN, J. (eds.). *Después de lo Real - Volumen I: Fundamentos y Periferias*. Archivos de la Filmotec, nº 57., pp. 116-152. Valencia: Ediciones de la Filmoteca.
- RYAN, M.L. (2004). *Narrative across Media. The Languages of Storytelling*. Lincoln: University of Nebraska.
- RYAN, M.L., & THON, J. (ed.), (2014). *Storyworlds Across Media: Toward a Media-Conscious*

- Narratology*. Lincoln and London: University of Nebraska.
- SALDAÑA, D. (2011). *La narrativa en el documental cinematográfico*. Saarbrücken: Editorial Académica Española.
- SAN CORNELIO, G. (coord.). (2010) *Exploraciones creativas: prácticas artísticas y culturales de los nuevos medios*. Barcelona: Editorial UOC.
- SAN CORNELIO, G. (2012). Formas de creación y participación en los nuevos medios. En CARLÓN, M., & SCOLARI (comps.). *Colabor\_arte. Medios y artes en la era de la producción colaborativa*. (pp. 175-197) Buenos Aires: Ediciones La Crujía.
- SÁNCHEZ, J. (2005). (Re)construcción y (re)presentación. Mentira hiperconsciente y falso documental. En TORREIRO, C., & CERDÁN, J. (eds.). *Documental y vanguardia* (pp. 85-108). Madrid: Cátedra.
- SÁNCHEZ, S. (2012). El nuevo documentalismo en 3D: ¿ilusión o persuasión?. En FRANCÉS, M., GAVALDÀ, J., & LLORCA, G. *El documental en el entorno digital*. (pp. 39-57). Barcelona: Editorial UOC.
- SCOLARI, C. (2008a). *Hipermediaciones. Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*. Barcelona: Gedisa
- SCOLARI, C. (2008b). *L'homo videoludens: videojuegos, textualidad y narrativa interactiva*. Barcelona: Eumo Editorial.
- SCOLARI, C. (2013). *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto.
- SMIERS, J. (2006). *Un mundo sin copyright: Artes y medios en la globalización*. Barcelona: Gedisa.
- STEYERL, H. (2010). Políticas de la verdad. El documentalismo en el ámbito artístico. En WEINRICHTER, A. (ed.). *.DOC El documentalismo en el siglo XX*. (pp. 243-249). San Sebastián: Ed. Festival de Cine de San Sebastián.
- SUCARI, J. (2013). *El documental expandido: pantalla y espacio*. Barcelona: Editorial UOC.
- PHILLIPS, A. (2012). *A Creator's Guide to Transmedia Storytelling: How to Captivate and Engage Audiences across Multiple Platforms*. New York: McGraw-Hill.
- TAPSCOTT, D., & WILLIAMS, A. (2007). *Wikinomics: la nueva economía de las multitudes inteligentes*. Barcelona: Paidós.
- TORREIRO, C., & J. CERDÁN, J. (eds.). (2005). *Documental y vanguardia*. Madrid: Cátedra. Signo e imagen.
- TUBAU, D. (2011). *El guión del siglo 21: el futuro de la narrativa en el mundo digital*. Barcelona: Alba.

- VERES, L. (2012). Falso documental y cine de compilación en la nueva era de la televisión digital. FRANCÉS, M., GAVALDÀ, J., & LLORCA, G. *El documental en el entorno digital*. (pp. 91-101) Barcelona: Editorial UOC.
- VIRILIO, P. (1998). *Estética de la desaparición*. Barcelona: Anagrama.
- VV.AA. (2011). *Todas las cartas : correspondencias fílmicas*. Catálogo Exposición Comisariada por Jordi Balló. Barcelona: Centre de Cultura Contemporània de Barcelona / Prodimag.
- YÁÑEZ, J. (2010). Crowdfunding y crossmedia para un cine 2.0: Financiación y creación colectiva. *Cahiers du Cinema España*, nº 33, pp. 52-53. Madrid.
- WEINRICHTER, A. (2004). *Desvíos de lo real. El cine de no ficción*. Madrid: T&B Editores.
- WEINRICHTER, A. (2010). MILLENIUM.DOC. En WEINRICHTER, A. (ed.). *.Doc. El Documentalismo en el siglo XXI*. (pp. 215-233). San Sebastián: Festival Internacional de Cine de Donostia-San Sebastián.
- WINTONICK, P. (2011). Webdocs, Docmedia and Doctopia. En LIETAERT, M. (ed.). *Webdocs a survival guide for online film-makers*. Not so crazy! Idfa Doclab.
- ZIZEK, S. (2000). *Mirando al sesgo. Una introducción a Jacques Lacan a través de la cultura popular*. Barcelona: Paidós.

## | 2. RECURSOS EN LÍNEA

- ABEILLÉ, C. A. (2012). Modos de representar la realidad: aproximaciones teóricas al rockumental. Toma 1. N° 1. Pensar Cine, pp. 55-66. Córdoba (Argentina): Departamento de Cine y TV de la Facultad de Artes de la Universidad Nacional de Córdoba. Recuperado de: <http://publicaciones.ffyh.unc.edu.ar/index.php/toma1/article/view/556/774>
- BAIGORRI, L. (2008). *I Will Not Make Any More Boring Art*. Subvirtiendo elitismo y banalidad. En VV.AA. *Homo Ludens Ludens*. Tercera Entrega de la Trilogía del Juego. Homo Ludens Ludens / Playware / Gameworld. pp. 21-25. Gijón: LABoral Centro de Arte y Creación Industrial. Recuperado de: [http://www.laboralcentrodearte.org/en/files/2008/exposiciones/homo-ludens-ludens-doc/HLL\\_cat\\_final.pdf-en](http://www.laboralcentrodearte.org/en/files/2008/exposiciones/homo-ludens-ludens-doc/HLL_cat_final.pdf-en)
- BELLÓN, T. (2012). Nuevos modelos narrativos. Ficción televisiva y transmediación. Revista Comunicación, vol. 1, núm. 10, pp. 17-31. Recuperado en: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3948303>
- BERNINI, E. (2008). Tres ideas de lo documental. La mirada sobre el otro. En LA FERLA, J. (comp.) *Artes y medios audiovisuales: un estado de situación II. Las prácticas mediáticas pre digitales y post analógicas*. Buenos Aires: Aurelia Rivera. Nueva Librería. Recuperado de: [https://www.academia.edu/11576930/Artes\\_y\\_Medios\\_Audiovisuales\\_Un\\_estado\\_de\\_situación\\_II\\_LAS\\_PRÁCTICAS\\_MEDIÁTICAS\\_PRE\\_DIGITALES\\_Y\\_POST\\_ANALÓGICAS](https://www.academia.edu/11576930/Artes_y_Medios_Audiovisuales_Un_estado_de_situación_II_LAS_PRÁCTICAS_MEDIÁTICAS_PRE_DIGITALES_Y_POST_ANALÓGICAS)
- CANAVILHÃS, J. (2011). El ecosistema mediático. Index.comunicación. Revista Científica de Comunicación Aplicada. vol. 1, núm. 1, pp.13-24. Madrid: Universidad Rey Juan Carlos. Recuperado de: <http://journals.sfu.ca/indexcomunicacion/index.php/indexcomunicacion/article/view/4/16>
- CARRERA, P., LIMÓN, N., HERRERO, E., & SAINZ DE BARANDA, C. (2013). Transmedialidad y ecosistema digital. Historia y Comunicación Social. Vol. 18 N° Especial Noviembre. pp 535-545. Madrid: Universidad Complutense de Madrid. Recuperado de: <http://revistas.ucm.es/index.php/HICS/article/viewFile/44257/41824>
- CARRIÓN, F. (2013). El productor transmedia: hacia la experiencia de entretenimiento total. En Fundación Audiovisual de Andalucía (ed.), *Profesionales audiovisuales ante el nuevo escenario transmedia*, pp. 17-31. Sevilla: Fundación Audiovisual de Andalucía. Recuperado de: [http://www.fundacionava.org/files/DVpublicaciones/Documento/libro\\_xi\\_jornadas.pdf](http://www.fundacionava.org/files/DVpublicaciones/Documento/libro_xi_jornadas.pdf)
- CASTRO, S. (2014) Los microrrelatos en Twitter. Una mutación híbrida en el enjambre digital. En IRIGARAY, F. & LOVATO, A. (eds.). *Hacia una comunicación transmedia*. Rosario: UNR Editora. Editorial de la Universidad Nacional de Rosario, (E-Book) Recuperado de: <http://hdl.handle.net/2133/3610>

- CATALÁ, J. M. (2011). Reflujos de lo visible. La expansión post-fotográfica del documental. En adComunica. Revista de Estrategias, Tendencias e Innovación en Comunicación, 2011, nº2, *Nuevas tendencias e hibridaciones de los discursos audiovisuales en la cultura digital contemporánea*. Valencia: adComunica, Asociación para el Desarrollo de la Comunicación. Recuperado de: <http://www.adcomunicarevista.com/ojs/index.php/adcomunica/article/viewFile/7/7>
- COSTA, C., & PIÑEIRO T. (2012). Nuevas Narrativas audiovisuales: multiplataforma, crossmedia y transmedia. El caso de Águila Roja (RTVE). ICONO 14, 2012, vol. 10, núm. 2, pp. 102-125. Recuperado de: <http://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3995630.pdf>
- COMOLLI, J.L. (2008). El anti-espectador. Cuatro filmes mutantes. En Dossier *Derivas del espectador*. Revista de cine La Fuga. Chile. Recuperado de: <http://www.lafuga.cl/el-anti-espectador/331>
- DAVIDSON, D. (2010). *Cross-Media Communications: An Introduction to the Art of Creating Integrated Media Experiences*. DAVIDSON, D. et al. & ETC Press. Recuperado de: <http://press.etc.cmu.edu/files/CrossMediaCommunications-DrewDavidson-et-al-web.pdf>
- DE ANDRADE, L. A. (2012). "Alternate Reality Games e Mobilidade: Discutindo o mecanismo de imersão nos jogos pervasivos". En DE ANDRADE, L. A. & FALCÃO, T. (2012) *Realidade Sintética: jogos eletrônicos, comunicação e experiência social*. (pp. 129-156). São Paulo: Scortecci Editora. Recuperado de: [https://www.academia.edu/1610749/Realidade\\_Sintética\\_Jogos\\_Eletrônicos\\_Comunicação\\_e\\_Experiência\\_Social](https://www.academia.edu/1610749/Realidade_Sintética_Jogos_Eletrônicos_Comunicação_e_Experiência_Social)
- DE ANDRADE, L. A. & FALCÃO, T. (2012). *Realidade Sintética: jogos eletrônicos, comunicação e experiência social*. São Paulo: Scortecci Editora. Recuperado de: [https://www.academia.edu/1610749/Realidade\\_Sintética\\_Jogos\\_Eletrônicos\\_Comunicação\\_e\\_Experiência\\_Social](https://www.academia.edu/1610749/Realidade_Sintética_Jogos_Eletrônicos_Comunicação_e_Experiência_Social)
- DENA, C. (2004). Towards a Poetics of Multi-Channel Storytelling. Recuperado de: [http://www.christydena.com/wp-content/uploads/2007/11/dena\\_multichannelpoetics.pdf](http://www.christydena.com/wp-content/uploads/2007/11/dena_multichannelpoetics.pdf)
- DENA, C. (2009) *Transmedia Practice: Theorising the Practice of Expressing a Fictional World across Distinct Media and Environments*. Tesis doctoral presentada a School of Letters, Art and Media. Department of Media and Communications. Digital Cultures Program. University of Sydney, Australia. Recuperado de: [https://dl.dropboxusercontent.com/u/30158/DENA\\_TransmediaPractice.pdf](https://dl.dropboxusercontent.com/u/30158/DENA_TransmediaPractice.pdf)
- DENA, C. (2012). Práticas Emergentes da Cultura Participativa: uma análise das camadas criadas pelos jogadores nos alternate reality games. En DE ANDRADE, L. A. & FALCÃO, T. *Realidade Sintética: jogos eletrônicos, comunicação e experiência social*. (pp. 157-182). São Paulo: Scortecci Editora. Recuperado de: [https://www.academia.edu/1610749/Realidade\\_Sintética\\_Jogos\\_Eletrônicos\\_Comunicação\\_e\\_Experiência\\_Social](https://www.academia.edu/1610749/Realidade_Sintética_Jogos_Eletrônicos_Comunicação_e_Experiência_Social)

- DÍAZ-NOCI J., & TOUS-ROVIROSA, A. (2012). La audiencia como autor: narrativas transmedia y propiedad intelectual del público. algunas reflexiones jurídicas. El profesional de la información, 2012, septiembre-octubre, v. 21, n. 5, pp. 458-467. Recuperado de: [http://ddd.uab.cat/pub/artpub/2012/112794/proinf\\_a2012v21n5p458.pdf](http://ddd.uab.cat/pub/artpub/2012/112794/proinf_a2012v21n5p458.pdf).
- DI CROSTA, M. (2013). Stratégies narratives transmédias. Des pratiques scénaristiques transversales?. En *Le transmedia storytelling*. Terminal, 112, pp. 103-114. Recuperado de: <https://terminal.revues.org/571>
- DIPAOLA, E. (2011). Visualidades de la subjetividad contemporánea. Revista de Cine La fuga (Chile). *Dossier Interiores: cine & subjetividad*. Recuperado de: <http://www.lafuga.cl/visualidades-de-la-subjetividad-contemporanea/453>
- DI TELLA, A. (2012). Entrevista. Revista de Cine La Fuga (Chile). Recuperado de: <http://www.lafuga.cl/andres-di-tella/618>
- DOMINGUEZ, V. (ed.). (2007) *Pantallas depredadoras. El cine ante la cultura visual digital. Oviedo: Festival Internacional de Cine de Gijón / EdiUno. Ediciones de la Universidad de Oviedo*. Recuperado de: [http://www.gijonfilmfestival.com/multimedia\\_objects/download?object\\_type=document&object\\_id=89436](http://www.gijonfilmfestival.com/multimedia_objects/download?object_type=document&object_id=89436)
- DRAGONA, D. (2008). ¿Quién se atreve a desacralizar el juego de hoy?. En VV.AA. *Homo Ludens Ludens*. Tercera Entrega de la Trilogía del Juego. Homo Ludens Ludens / Playware / Gameworld. Gijón: LABoral Centro de Arte y Creación Industrial. Recuperado de: [http://www.laboralcentrodearte.org/en/files/2008/exposiciones/homo-ludens-ludens-doc/HLL\\_cat\\_final.pdf-en](http://www.laboralcentrodearte.org/en/files/2008/exposiciones/homo-ludens-ludens-doc/HLL_cat_final.pdf-en)
- FERNÁNDEZ CASTRILLO, C. (2014). Prácticas transmedia en la era del prosumidor: Hacia una definición del Contenido Generado por el Usuario (CGU). En *Narraciones transmedia y construcción de los asuntos públicos*. CIC Cuadernos de Información y Comunicación. Universidad Complutense de Madrid. Recuperado de: <http://revistas.ucm.es/index.php/CIYC/>
- FERNÁNDEZ, V. & ALONSO, E. (2014). Filmar pensando, pensar filmando. Trabajo colectivo, autoría y documental en *Los Materiales* de Los Hijos. Actas – VI Congreso Internacional Latina de Comunicación Social – VI CILCS – Universidad de La Laguna. Recuperado de: [http://www.revistalatinacs.org/14SLCS/2014\\_actas/158\\_Fernandez.pdf](http://www.revistalatinacs.org/14SLCS/2014_actas/158_Fernandez.pdf)
- FISKE, J. (1992). The cultural economy of fandom. En Lewis, L. (ed.). *The adoring audience*. Londres: Routledge. Recuperado de: <http://paas.org.pl/wp-content/uploads/2014/07/Fiske.pdf>
- FREITAS, C. y CASTRO, C. (2010). Narrativas audiovisuales y tecnologías interactivas. Revista Estudios Culturales, 3(5), (19-42). Recuperado de: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3739970>

- GALLEGO, A.F. (2011). *Diseño de narrativas transmediáticas: guía de referencia para las industrias creativas de países emergentes en el contexto de la cibercultura*. Recuperado de:  
[https://www.researchgate.net/publication/224860276\\_Diseño\\_de\\_narrativas\\_transmediáticas\\_guía\\_de\\_referencia\\_para\\_las\\_industrias\\_creativas\\_de\\_países\\_emergentes\\_en\\_el\\_contexto\\_de\\_la\\_cibercultura](https://www.researchgate.net/publication/224860276_Diseño_de_narrativas_transmediáticas_guía_de_referencia_para_las_industrias_creativas_de_países_emergentes_en_el_contexto_de_la_cibercultura)
- GAUDENZI, S. (2013). *The Living Documentary: from representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary* (Tesis doctoral). London: University of Goldsmiths. Centre for Cultural Studies (CCS) Recuperado de: <http://research.gold.ac.uk/7997/>
- GIFREU, A. (2015) Evolución del concepto de no ficción. Aproximación a tres formas de expresión narrativa. En *Obra Digital*, nº 8. *Narrativas de no ficción audiovisual, interactiva y transmedia*. (pp. 14-39). Barcelona: Universidad de Vic-Universidad Central de Cataluña. Recuperado de: <http://revistesdigitals.uvic.cat/index.php/obradigital/article/view/54/70>
- GIFREU, A., & MORENO, V. (2014). *Estrategias y modelos de financiación del documental interactivo y transmedia*. Fonseca, Journal of Communication, núm. 9, pp. 41-63. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca Recuperado de: <http://revistas.usal.es/index.php/2172-9077/article/view/12241/12591>
- GIOVAGNOLI, M. (2011). *Transmedia storytelling. Imagery, Shapes and Techniques*. Pittsburgh: ETC Press. Recuperado de: <http://press.etc.cmu.edu/files/TransmediaStorytelling-MaxGiovagnoli-web.pdf>
- GÓMEZ, J. (2007). 8 defining characteristics of a trans-media production. Recuperado de: <http://pganmc.blogspot.com.es/2007/10/pga-member-jeff-gomez-left-assembled.html>.
- GÓMEZ, F. J. (2010). La quiebra de los paradigmas audiovisuales: hibridación vs canon. Actas – II Congreso Internacional Latina de Comunicación Social – VI CILCS – Universidad de La Laguna. Recuperado de: [http://www.revistalatinacs.org/10SLCS/actas\\_2010/004\\_Tarin.pdf](http://www.revistalatinacs.org/10SLCS/actas_2010/004_Tarin.pdf)
- GOSCIOLA, V. (2013). Transmediação: formas narrativas em novas mídias. En Fonseca, Journal of Communication, núm. 6, pp. 270-284. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca. Recuperado de: <http://revistas.usal.es/index.php/2172-9077/article/view/12128/12484>
- GOSCIOLA, V. (2014). ¿Narrativa Transmedia: una solución para el cine del siglo XXI?. Actas – VI Congreso Internacional Latina de Comunicación Social – VI CILCS – Universidad de La Laguna. Recuperado de: [http://www.revistalatinacs.org/14SLCS/2014\\_actas/137\\_Gosciola.pdf](http://www.revistalatinacs.org/14SLCS/2014_actas/137_Gosciola.pdf)
- GUARDIA, I. (2013). Breaking the story in transmedia narratives: creating spaces for social action. En Fonseca, Journal of Communication, núm. 6, pp. 249-269. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca. Recuperado de: <http://revistas.usal.es/index.php/2172-9077/article/view/12095/12456>

- HAYES, G. (2006). Cross-media. Recuperado de: <http://www.personalizemedia.com/articles/cross-media/>
- HAYES, G. (2011). *How to Write a Transmedia Production Bible*. Sydney: Screen Australia. Recuperado de: <http://www.screenaustralia.gov.au/getmedia/2b6459ab-3d05-4607-8fc6-10e1a8fff13d/transmedia-prod-bible-template.pdf>
- HERNÁNDEZ CORCHETE, S. (2004). Hacia una definición del documental de divulgación histórica (Towards a definition of historical documentary). *Communication & Society* 17(2), pp. 89-123. Recuperado de: [http://www.unav.es/fcom/communication-society/es/articulo.php?art\\_id=82#C01](http://www.unav.es/fcom/communication-society/es/articulo.php?art_id=82#C01)
- IGARZA, R. (2013). Las formas de conocer en la era 2.0: nuevos escenarios para la práctica de la lectura. Ponencia Congreso de Panamá, 2013. Instituto Cervantes/ Congresos Internacionales de la Lengua Española. Recuperado de: [http://congresosdelalengua.es/panama/ponencias/libros\\_lectura\\_educacion/igarza\\_roberto.htm](http://congresosdelalengua.es/panama/ponencias/libros_lectura_educacion/igarza_roberto.htm)
- IRIGARAY, F. & LOVATO, A. (eds.). (2014). *Hacia una comunicación transmedia*. Rosario: UNR Editora. Editorial de la Universidad Nacional de Rosario, (E-Book) Recuperado de: <http://hdl.handle.net/2133/3610>
- JENKINS, H. (2011). Transmedia 202: Reflexiones adicionales. Confessions of an Aca-Fan. The oficial weblog of Henry Jenkins. Recuperado de: <http://henryjenkins.org/2014/09/transmedia-202-reflexiones-adicionales.html>
- JENKINS, H. (2011). Transmedia 202: Further Reflections. Confessions of an Aca-Fan. The oficial weblog of Henry Jenkins. [http://henryjenkins.org/2011/08/defining\\_transmedia\\_further\\_re.html](http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html)
- KLASTRUP, L., & TOSCA, S. (2004) *Transmedial Worlds: Rethinking Cyberworld Design*. IT University of Copenhagen. Recuperado de: [http://www.itu.dk/people/klastrup/klastruptosca\\_transworlds.pdf](http://www.itu.dk/people/klastrup/klastruptosca_transworlds.pdf)
- LAWANDOS, R. (2002). Dibujos animados e impresión de realidad. En *Comunicación y medios*, n° 13. Universidad de Chile, Instituto de la Comunicación e Imagen. Recuperado de: <http://www.comunicacionymedios.uchile.cl/index.php/RCM/article/viewPDFInterstitial/12988/13271>
- LEDO, M. (2015). Cine documental. Cibercultura, tecnologías de proximidad. *Telos: Cuadernos de comunicación e innovación*, n°. 100, pp. 81-83. Recuperado de: [https://telos.fundaciontelefonica.com/seccion=1288&idioma=es\\_ES&id=2015031713410002&activo=6.do](https://telos.fundaciontelefonica.com/seccion=1288&idioma=es_ES&id=2015031713410002&activo=6.do)
- LÉVY, P. (2004). *La Inteligencia Colectiva. Por una antropología del Ciberespacio*. París: La Découverte. Recuperado de: <http://inteligenciacolectiva.bvsalud.org/public/documents/pdf/es/inteligenciaColectiva.p>

df

- LONG, G. A. (2007). *Transmedia Storytelling Business, Aesthetics and Production at the Jim Henson Company*. Master Thesis. Massachusetts Institute of Technology. Cambridge. Recuperado de: [http://www.geoffreylong.com/downloads/geoffreylong\\_transmediastorytelling.pdf](http://www.geoffreylong.com/downloads/geoffreylong_transmediastorytelling.pdf)
- LIUZZI, A. (2014). Transmedia Historytelling. De Documentales Interactivos y Géneros Híbridos. En IRIGARAY, F., & LOVATO, A. (eds.). *Hacia una comunicación transmedia*. pp. 65-86. Rosario: UNR Editora. Editorial de la Universidad Nacional de Rosario, (E-Book) Recuperado de: <http://hdl.handle.net/2133/3610>
- LIUZZI, A. (2015). El Documental Interactivo en la Era Transmedia: De Géneros Híbridos y Nuevos Códigos Narrativos. En *Obra Digital. Revista de Comunicación*, nº 8. *Narrativas de no ficción audiovisual, interactiva y transmedia*. Universitat de Vic - Universitat Central de Catalunya. Recuperado de: <http://revistesdigitals.uvic.cat/index.php/obradigital/article/view/52/58>
- LLORCA, G. (2015). Los contenidos audiovisuales transmediáticos ante los nuevos tipos de usuario. En *Obra Digital*, nº 8. *Narrativas de no ficción audiovisual, interactiva y transmedia*. (pp. 136-154). Barcelona: Universidad de Vic-Universidad Central de Cataluña. Recuperado de: <http://revistesdigitals.uvic.cat/index.php/obradigital/article/view/51/74>
- MAKELA, M. (2008) La práctica del *live cinema*. Recuperado de: [http://fba.unlp.edu.ar/lenguajemm/?wpfb\\_dl=44](http://fba.unlp.edu.ar/lenguajemm/?wpfb_dl=44)
- MARIN, A., (2011). Reflexiones sobre la narrativa transmedia. *Mosaic / UOC*. Recuperado de: <http://mosaic.uoc.edu/2011/01/18/reflexiones-sobre-la-narrativa-transmedia/>
- MASCARDI, J. (2014). Abrazos de agua. Una oportunidad para el "periodismo preventivo" + transmedia. En IRIGARAY, F., & LOVATO, A. (eds.). (2014) *Hacia una comunicación transmedia*. (pp. 87-97). Rosario: UNR Editora. Editorial de la Universidad Nacional de Rosario, (E-Book) Recuperado de: <http://hdl.handle.net/2133/3610>
- MASSAROLO, J.C. (2013). Storytelling Transmídia: Narrativa para multiplataformas. En Triade. Comunicação, cultura e mídia. *Dossiê O que é mídia afinal*. Programa de Comunicação e Cultura da Universidade de Sorocaba (UNISO). Universidade de Sorocaba, Brasil Recuperado de: [https://www.academia.edu/6188607/Storytelling\\_Transm%C3%ADdia\\_Narrativa\\_para\\_multiplataformas](https://www.academia.edu/6188607/Storytelling_Transm%C3%ADdia_Narrativa_para_multiplataformas)
- MASSAROLO, J.C. & MEZQUITA, D. (2014). Estratégias contemporâneas do storytelling para múltiplas telas. *Revista Latinoamericana de ciencias de la comunicación*, v. 11, n. 21 (11). São Paulo: ALAIC - Asociación Latinoamericana de Investigadores de la Comunicación Recuperado de: <http://www.alaic.net/revistaalaic/index.php/alaic/article/view/564/336>
- MONTOYA D.F., VÁSQUEZ M., & SALINAS, H. (2013). Sistemas intertextuales

transmedia: exploraciones conceptuales y aproximaciones investigativas. Revista Coherencia Vol. 10, nº 18, pp. 137-159. Medellín: Universidad EAFIT. Enero-Junio 2013  
Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=77428608006>

MOLPERECES, S., & RODRÍGUEZ, M.I. (2014). La inserción del discurso del receptor en la narrativa transmedia: el ejemplo de las series de televisión de ficción. En Historia y Comunicación Social. Vol. 19. Núm. Especial Febrero, pp. 31-42. Madrid: Universidad Complutense de Madrid / Servicio de Publicaciones. Recuperado de: <http://revistas.ucm.es/index.php/HICS/article/view/45008>

MORA, J. (2014). Elementos narrativos que sirven para generar convergencias e inteligibilidad en narrativas transmediáticas o narrativas interactivas lineales.. Ecuador. Actas Congreso IV Encuentro Iberoamericano de Narrativas Audiovisuales y del II Congreso Internacional de la Red Iberoamericana e Narrativas Audiovisuales (Red INAV). Recuperado de: [http://cicnetart.org/publicaciones/2.%20Dr.Jorge\\_Mora\\_Elementos\\_Narrativas\\_Transmedia.pdf](http://cicnetart.org/publicaciones/2.%20Dr.Jorge_Mora_Elementos_Narrativas_Transmedia.pdf)

OBSERVATOIRE DU DOCUMENTAIRE | DOCUMENTARY NETWORK. Le documentaire et les plateformes numériques. Un écosystème en transformation. AAMI / APFC / APFTQ / AQTIS / ARRQ / ASTRAL / CBC / CFTP / DGC / DOC / ONF-NFB / RIDM / SARTEC / SRC / TÉLÉ-QUÉBEC / VIDÉOGRAPHE. Recuperado de: [http://obsdoc.ca/wp-content/uploads/pdf/2011\\_02\\_03\\_Observ\\_ResumeEtude.pdf](http://obsdoc.ca/wp-content/uploads/pdf/2011_02_03_Observ_ResumeEtude.pdf)

O'FLYNN, S. (2012). Documentary's metamorphic form: Webdoc, interactive, transmedia, participatory and beyond. En *Studies in Documentary Film*, 6:2, pp. 141-157. University of Toronto. Recuperado de: [http://dx.doi.org/10.1386/sdf.6.2.141\\_1](http://dx.doi.org/10.1386/sdf.6.2.141_1)

ORIHUELA, J. L. (1997). Narraciones interactivas: el futuro no lineal de los relatos en la era digital. Palabra Clave, no 2, Universidad de La Sabana. Bogotá. Recuperado de: <http://palabraclave.unisabana.edu.co/index.php/palabraclave/article/view/338/480>

PARDO, H. (2010). *Geekonomía. Un radar para producir en el postdigitalismo*. (E-book) Col·lecció Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius. Barcelona: Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona. Recuperado de: [http://www.lmi.ub.es/transmedia21/pdf/1\\_geekonomia.pdf](http://www.lmi.ub.es/transmedia21/pdf/1_geekonomia.pdf)

PRATTEN, R. (2011). *Getting Started in Transmedia Storytelling: A Practical Guide for Beginners*. Recuperado de: <https://talkingobjects.files.wordpress.com/2012/01/book-by-robert-pratten.pdf>

PLANTINGA, C. (1998). "A Naive Reply to MacLennan and Raskin" *Film-Philosophy*, vol. 2 no. 6, March. Recuperado de: <http://www.film-philosophy.com/vol2-1998/n6plantinga>

RENÓ, D. (2011). Cinema documental interactivo e linguagens audiovisuais interativas: como produzir. Tenerife: Universidad de la Laguna (ULL) / Sociedad Latina de Comunicación Social. Recuperado de: [http://www.revistalatinacs.org/067/cuadernos/09\\_Denis\\_interior.pdf](http://www.revistalatinacs.org/067/cuadernos/09_Denis_interior.pdf)

- RENÓ, D., LONGHI, R., & RUIZ, S. (2012). Diversos géneros en la narrativa transmediática del documental 33. En *Narrativas audiovisuales: convergencia mediática, transnacionalización e intercambio cultural* / I Congreso Internacional de la Red Iberoamericana de Narrativas Audiovisuales (Red INAV), III Encuentro Iberoamericano de Narrativas Audiovisuales. (Archivo de ordenador).
- RENÓ, D. (2013a). Diversidades de modelos narrativos para documentarios transmedia". En *Revista Doc Online*, núm. 14. pp. 93 – 112. Recuperado de: [http://www.doc.ubi.pt/14/dossier\\_denis\\_reno.pdf](http://www.doc.ubi.pt/14/dossier_denis_reno.pdf)
- RENÓ, D. (2013b). Interfaces y lenguajes para el documental transmedia. *Fonseca, Journal of Communication*, n. 6, pp. 204-225. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca. Recuperado de: <http://revistas.usal.es/index.php/2172-9077/article/view/12093/12452>
- RENÓ, D. (2014). Diversidad de formatos para documentales transmedia. *Actas – VI Congreso Internacional Latina de Comunicación Social – VI CILCS – Universidad de La Laguna* Recuperado de: [http://www.revistalatinacs.org/14SLCS/2014\\_actas/141\\_Reno.pdf](http://www.revistalatinacs.org/14SLCS/2014_actas/141_Reno.pdf)
- RENOV, M. (2010). Hacia una poética del documental. *Revista Cine Documental*, nº 1. *Traducciones*. Recuperado de: <http://revista.cinedocumental.com.ar/1/traduccion.html>
- RENOV, M. (2014). Pasado, presente y futuro en las prácticas del documental. *Revista Cine Documental*, nº 9. Recuperado de: <http://revista.cinedocumental.com.ar/pasado-presente-y-futuro-en-las-practicas-del-cine-documental/>
- RODRÍGUEZ, R. (2012). Sangre fresca publicitaria: True Blood y las transfusiones de la ficción. Anàlisi: quaderns de comunicació i cultura. Monogràfic 2012: *Audiovisual 2.0*, pp. 65-80. Barcelona: Universitat Autònoma de Barcelona i Universitat Oberta de Catalunya. Recuperado de: <http://www.raco.cat/index.php/analisi/article/viewFile/252605/339174>
- RODRÍGUEZ, R. (2014). El relato por otros medios: ¿un giro transmediático? En *Narraciones transmedia y construcción de los asuntos públicos*. CIC Cuadernos de Información y Comunicación. Universidad Complutense de Madrid. Recuperado de: <http://revistas.ucm.es/index.php/CIYC/>
- RODRÍGUEZ, M. I., & GALLEGO, M. C. (2012). Las webs de series de ficción como nuevas experiencias narrativas en el contexto hipermediático. En LEÓN, B. (coord.). *La televisión ante el desafío de internet*. pp. 110-121. Salamanca: Comunicación Social ediciones y publicaciones.
- RODRÍGUEZ, I., & MOLPERECES, S. (2013). The Inside Experience y la construcción de la narrativa transmedia. *CIC Cuadernos de Información y Comunicación*, 2014, vol. 19, pp. 315-330. Madrid: Universidad Complutense de Madrid / Servicio de Publicaciones. Recuperado de: <http://revistas.ucm.es/index.php/CIYC/article/view/43918/41516>
- ROIG, A., (2010). La participación como bien de consumo: una aproximación conceptual a las formas de implicación de los usuarios en proyectos audiovisuales colaborativos. Anàlisi: quaderns de comunicació i cultura, nº 40, pp. 101-114. Barcelona: Universitat Autònoma

- de Barcelona i Universitat Oberta de Catalunya. Recuperado de:  
<http://www.raco.cat/index.php/Analisi/article/view/24337>
- ROIG, A. (2011). *Trabajo colaborativo en la producción cultural y el entretenimiento*. Barcelona: FUOC. Recuperado de: <http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/handle/10609/24025>
- ROTHA, P. (2010). Algunos principios del documental. En Revista Cine Documental, nº 2, *Traducciones*. Recuperado de: <http://revista.cinedocumental.com.ar/2/traduccion.html>
- RHOTA, P (2012). *Documentary film*. (1939) New York: W.W. Norton. Digitalizado en 2012. Recuperado de: [http://archive.org/stream/documentaryfilmu00roth/documentaryfilmu00roth\\_djvu.txt](http://archive.org/stream/documentaryfilmu00roth/documentaryfilmu00roth_djvu.txt)
- SCOLARI, C. (2014). Entrevista a Susana P. Tosca: entre la ludología y los mundos transmedia. Recuperado de: <http://hipermediaciones.com/2014/07/19/entrevista-a-susana-p-tosca-entre-la-ludologia-y-los-mundos-transmedia/>
- SMITH A. (2009). *Transmedia Storytelling in Television 2.0 Strategies for Developing Television Narratives Across Media Platforms* Tesis presentada en el Film and Media Culture Department, Middlebury College. Recuperado de: [http://sites.middlebury.edu/mediacp/files/2009/06/Aaron\\_Smith\\_2009.pdf](http://sites.middlebury.edu/mediacp/files/2009/06/Aaron_Smith_2009.pdf)
- STAFFANS, S. (2011). *One Year in Transmedia. 2nd edition*. Recuperado de: [http://cmap.javeriana.edu.co/servlet/SBReadResourceServlet?rid=1341584311080\\_748255316\\_3736](http://cmap.javeriana.edu.co/servlet/SBReadResourceServlet?rid=1341584311080_748255316_3736)
- SUCARI, J. (2015). Atravesar la ventana: incursiones del documental interactivo en el mundo presencial. En *Obra Digital*, nº 8. *Narrativas de no ficción audiovisual, interactiva y transmedia*. (pp. 83-194). Barcelona: Universidad de Vic-Universidad Central de Cataluña. Recuperado de: <http://revistesdigitals.uvic.cat/index.php/obradigital/article/view/55/72>
- PÉREZ, O. (2005). La metamorfosis referencial en el documental contemporáneo. En *Formats / Revista de Comunicació Audiovisual*, nº 4. Recuperado de: [http://www.upf.edu/materials/depeca/formats/pdf\\_apa\\_esp/operez\\_esp\\_.pdf](http://www.upf.edu/materials/depeca/formats/pdf_apa_esp/operez_esp_.pdf)
- VALLEJO, A. (2013). Narrativas documentales contemporáneas. De la mostración a la enunciación. *Cine Documental*, nº 7, pp. 3-29. Recuperado de: <http://revista.cinedocumental.com.ar/numeros/index.php/articulos/9-numero7/17-narrativas-documentales>
- VIÑALS, A. (2013). Las redes sociales virtuales como espacios de ocio digital. En Fonseca, *Journal of Communication*, nº 6, pp 150-176. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca. Recuperado de: <http://revistas.usal.es/index.php/2172-9077/article/view/12089/12444>
- VIÑUELA, E. (2014). El rockumental o la documentación discursiva de las músicas populares urbana. *Quaderns de cine*. Núm. 9. *Cine y músicas populares urbanas*. pp. 15-23. Alicante: Universidad de Alicante. Recuperado de:

[http://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/41142/1/Quaderns-de-Cine\\_09\\_02.pdf](http://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/41142/1/Quaderns-de-Cine_09_02.pdf)

- VV.AA. (2008). *Homo Ludens Ludens*. Tercera Entrega de la Trilogía del Juego. Homo Ludens Ludens / Playware / Gameworld. Gijón: LABoral Centro de Arte y Creación Industrial  
Recuperado de: [http://www.laboralcentrodearte.org/en/files/2008/exposiciones/homo-ludens-ludens-doc/HLL\\_cat\\_final.pdf-en](http://www.laboralcentrodearte.org/en/files/2008/exposiciones/homo-ludens-ludens-doc/HLL_cat_final.pdf-en)
- VV.AA. (2009) *Código fuente. La remezcla*. Festival Zemos98 10ª Edición. Sevilla: Zemos98/gestión creativo.cultural. Recuperado de: [http://www.zemos98.org/IMG/pdf\\_codigo\\_fuente-la\\_remezcla.pdf](http://www.zemos98.org/IMG/pdf_codigo_fuente-la_remezcla.pdf)
- WEINRICHTER, A. (2008). Un concepto fugitivo. notas sobre el film-ensayo. En LA FERLA, J. (comp.). *Artes y medios audiovisuales: un estado de situación II. Las prácticas mediáticas pre digitales y post analógicas*. Buenos Aires: Aurelia Rivera. Nueva Librería. Recuperado de: [https://www.academia.edu/11576930/Artes\\_y\\_Medios\\_Audiovisuales\\_Un\\_estado\\_de\\_situación\\_II\\_LAS\\_PRÁCTICAS\\_MEDIÁTICAS\\_PRE\\_DIGITALES\\_Y\\_POST\\_ANALÓGICAS](https://www.academia.edu/11576930/Artes_y_Medios_Audiovisuales_Un_estado_de_situación_II_LAS_PRÁCTICAS_MEDIÁTICAS_PRE_DIGITALES_Y_POST_ANALÓGICAS)
- WEINRICHTER, A. (2008). Pasajes de la imagen: documentales en el museo. En LA FERLA, J. (comp.). *Artes y medios audiovisuales: un estado de situación II. Las prácticas mediáticas pre digitales y post analógicas*. Buenos Aires: Aurelia Rivera. Nueva Librería. Recuperado de: [https://www.academia.edu/11576930/Artes\\_y\\_Medios\\_Audiovisuales\\_Un\\_estado\\_de\\_situación\\_II\\_LAS\\_PRÁCTICAS\\_MEDIÁTICAS\\_PRE\\_DIGITALES\\_Y\\_POST\\_ANALÓGICAS](https://www.academia.edu/11576930/Artes_y_Medios_Audiovisuales_Un_estado_de_situación_II_LAS_PRÁCTICAS_MEDIÁTICAS_PRE_DIGITALES_Y_POST_ANALÓGICAS)
- WOOD, D. (2014) Vestigios de historia: el archivo familiar en el cine documental y experimental contemporáneo. *Anales del Instituto de Investigaciones Estéticas*, vol.36, n.104, pp. 97-125. Recuperado de: <http://www.analesiie.unam.mx/index.php/analesiie/article/view/2517/2495>

### | 3. FILMOGRAFIA

*5 cámaras rotas* (Emad Burnat, Guy Davidi, 2011)  
*24 city* (Jia Zhang-ke, 2008)  
*20.000 días en la tierra* (Lain Forsyth, Jane Pollard, 2014)  
*#Compartirmola* (Alfa-Zulú, 2014)  
*A River Changes Course* (Kalyanee Mam, 2012)  
*Agosto, antes de la explosión* (Avi Mograbi, 2001)  
*Ai Weiwei, never sorry* (Alison Klayman, 2012)  
*Alive Inside: A Story of Music & Memory* (Michael Rossato-Bennett, 2013)  
*All Tomorrow's Parties* (Jonathan Caouette, 2009)  
*A Mighty Wind* (Christopher Gues, 2003)  
*Amy* (Asif Kapadia, 2015)  
*Aniversario de la Revolución* (Dziga Vertov, 1919)  
*Anvil: The Story of Anvil* (Sacha Gervasi, 2008)  
*August: A momento Before the Eruption* (Avi Mograbi, 2002)  
*Batman Desenmascarado: La Psicología del Caballero Oscuro* (The History Channel, 2008)  
*Berlin* (Julian Schnabel, 2007)  
*Blood Brother* (Steve Hoover, 2013)  
*Brothers of the Head* (Keith Fulton, Louis Pepe, 2005)  
*Building a Broken Mousetrap* (Jem Cohen, 2006)  
*Capturing The Friedmans* (Andrew Jareck, 2003)  
*Chicago 10* (Brett Morgan, 2007)  
*Chiri* (Naomi Kawase, 2012)  
*Citizenfour* (Laura Poitras, 2014)  
*Color me obsessed: A film about The Replacements* (Gorman Bechard, 2011)  
*Cómo aprendí a vencer el miedo y a amar a Arik Sharon* (Avi Mograbi, 1996)  
*Cobain: Montage of heck* (Brett Morge, 2015)  
*Control Room* (Jonathan Noujaim, 2004)  
*Correspondencia(s) – Correspondence(s) – Correspondance(s). [cartas filmadas entre] Jose Luis Guerin, Jonas Mekas, Albert Serra, Lisandro Alonso, Isaki Lacuesta, Naomi Kawase, Jaime Rosales, Wang Bing, Fernando Eimbcke, So Yong Kim. (2008-2011)*  
*Cravan vs. Cravan* (Isaki Lacuesta, 2002)  
*Crulic, camino del más allá* (Anca Damian, 2011)  
*Daft Punk Unchained* (Hervé Martin-Delpierre, 2015)  
*David Holzman's Diary* (Jim McBride, 1967)  
*Derrida* (K. Dirk & A. Ziering Kofman, 2002)  
*Dig!* (Ondi Timoner, 2004)  
*Documentary Now!* (Alex Buono & Rhys Thomas, 2015)  
*Don't Look Back* (D. A. Pennebaker, 1967)  
*El sol del membrillo* (Victor Erice, 1992)  
*El cuaderno de barro* (Isaki Lacuesta, 2011)  
*End of the Century: The Story of The Ramones* (Jim Fields, M. Garamanga, 2003)  
*Esto no es una película* (Jafar Panahi, Mojtaba Mirtahmasb, 2011)

- Etre et avoir* (N. Philibert, 2002)  
*Exit Through the Gift Shop* (Geoff Barrow, 2010)  
*Far from Poland* (Jill Godmilow, 1984)  
*Feel Like Goping Home* (Martin Scorsese, 2003)  
*Feliz cumpleaños Sr. Mograbi* (Avi Mograbi, 1998)  
*Fengming, a Chinese Memoir* (Wang Bing, 2007)  
*Film quartet/polyframe* (Antoni Pinent, 2008)  
*Forgotten Silver* (Peter Jackson y Costa Botes, 1996)  
*Fotografías* (Andrés Di Tella, 2007)  
*Genping* (Naomi Kawase, 2010)  
*Going Equipped* (Peter Lord, 1987)  
*Gonzo: The Life and Work of Dr. Hunter S. Thompson* (Alex Gibney, 2008)  
*Good Copy Bad Copy* (Ralf Christensen, Andreas Johnsen & Henrik Moltke, 2007)  
*Grizzly Man* (Werner Herzog, 2005)  
*Herb & Dorothy* (Megumi Sasaki, 2008)  
*Historia de la guerra civil* (Dziga Vértov, 1921)  
*Hungría Privada (Privát Magyarország)*, Péter Forgács, 1988–2002)  
*I'm Still Here* (Casey Affleck, 2009)  
*I Wish I Knew* (Jia Zhang-Ke, 2010)  
*Interview with the Assassin* (Neil Burger, 2002)  
*Intimate Stranger* (Alan Berliner, 1991)  
*Is the man who is tall happy?: An Animated Conversation with Noam Chomsky* (Michel Gondry, 2013)  
*Irene* (Alain Cavalier, 2009)  
*Jackie's Back!* (Robert Townsend, 1999)  
*Je veux voir* (Joana Hadjithomas y Khalil Joreige, 2008)  
*Jo* (Cameron Jamie, 2004)  
*Jodorowsky's Dune* (Frank Pavich, 2013)  
*Joy Division: The Documentary* (Jon Savage, 2007)  
*Joe Strummer: Vida y muerte* (Julian Temple, 1999)  
*Kaamos* (Solu, 2007-2008)  
*La caída de la dinastía Romanov* (Esfir Shub, 1927)  
*La cueva de los sueños olvidados* (Werner Herzog, 2012)  
*La commune (Paris 1871)* (Peter Watkins, 2001)  
*La noche del golpe de estado* (Ginette Lavigne, 2001)  
*Las cinco condiciones* (L. Von Trier y J. Leth, 2003)  
*Las playas de Agnès* (Agnès Varda, 2008)  
*Last Days Here* (Don Argott & Demian Fenton, 2011)  
*La sal de la Tierra* (Wim Wenders & Juliano Ribeiro Salgado, 2014)  
*La T.V. y Yo* (Andrés Di Tella, 2002)  
*Le Filmeur*, (Alain Cavalier, 2007)  
*Legends of the Knight* (Brett Culp, 2013)  
*Le Plein Pays* (Antoine Boutet, 2009)  
*Life Itself* (Steve James, 2014)  
*Límites 1ª persona* (Leon Simiani, 2009)  
*Live Cinema Super Everything* (The Light Surgeons, 2012)

*Love Conquers All* (Tan Chui Mui, 2006)  
*Naked Spaces: Living is Round* (Trinh T. Minh-Ha, 1985)  
*Nanook el esquimal* (Robert Flaherty, 1922)  
*National Gallery* (Frederick Wiseman, 2014)  
*Native Land* (Paul Strand & Leo Hurwitz, 1942)  
*Naturaleza Muerta* (Jia Zhang-Ke, 2006)  
*Ne Change Rien* (Pedro Costa, 2009)  
*Never Been Thawed* (Sean Anders, 2004)  
*No Body Bussines* (Alan Berliner, 1996)  
*No Direction Home* (Martín Scorsese, 2005)  
*Noise* (Olivier Assayas, 2005)  
*Notes on the Other* (Sergio Oksman, 2009)  
*Nothing so strange* (Brian Flemming, 2003)  
*Nuit et Brouillard* (Alain Resnais, 1995)  
*Mapa* (León Simiani, 2012)  
*Meru* (Jimmy Chin, Elizabeth Chai Vasarhelyi 2014)  
*Rich Hill* (Andrew Droz Palermo y Tracy Droz Tragos, 2014)  
*Room 237* (Rodney Ascher, 2012)  
*Sacro Ga* (Gianfranco Rosi, 2013)  
*Sans Soleil* (Chris Marker, 1982)  
*Searching for Sugar Man* (Malik Bendjelloul, 2012)  
*Senna* (Asif Kapadia, 2010)  
*Spellbound* (J. Blitz, 2002)  
*Some kind monster* (Joe Berlinger, Bruce Sinofsky, 2004)  
*Spain a light: la luz en el proceso creativo* (Jorge Cosmen, 2011)  
*Spellbound. Al pie de la letra* (Jeffrey Blitz, 2002)  
*Spook House* (Cameron Jamie, 2003)  
*Stones in Exile* (Stephen Kijak, 2010)  
*Stories we Tell* (Sarah Polley, 2012)  
*Ônibus 174* (J. Padilha & F. Lacerda, 2002)  
*Piano Blues* (Clint Eastwood, 2003)  
*Pina* (Win Wenders, 2011)  
*Pittsburg Trilogy* (Stan Brakhage, 1971)  
*Portraits*, (Alain Cavalier, 1988)  
*Pulp: The Beat is the Law* (Eve Wood, 2011)  
*Reassemblage: From the Firelight to the Screen* (Trinh T. Minh-Ha, 1983)  
*Restrepo* (Tim Hetherington & Sebastian Junger, 2010)  
*Rize* (David LaChapelle, 2005)  
*Rush: Beyond the Lighted Stage* (Sam Dunn, Scot McFayden, 2010)  
*Ryan* (Chris Landreth, 2004)  
*C'est arrivé près de chez vous* (Rémy Belvaux, André Bonzel, Benôit Poelvoorde, 1992)  
*The Act of Killing* (Joshua Oppenheimer & Christine Cynn, 2012)  
*The age of stupid* (Franny Armstrong, 2009)  
*The Blair Witch Project* (Daniel Myrick y Eduardo Sánchez, 1999)  
*The Clash: Westway to the World* (Don Letts, 2000)  
*The Cove* (Louis Psihoyos, 2009)

*The Devil and Daniel Jhonston* (Jeff Feuerzeg, 2005)  
*The filth and the fury* (Julien Temple, 2000)  
*The Last Broadcast* (Stefan Avalos y Lance Weiler, 1998)  
*The Last Waltz* (Martin Scorsese, 1978)  
*The Pervert's Guide to Cinema* (Sophie Fiennes, 2006)  
*The Pervert's Guide to Ideology* (Sophie Fiennes, 2012)  
*The Reflektor Tapes* (Kahlil Joseph, 2015)  
*The sinking of Lusitania* (Windsor McCay, 1918)  
*The Soul of a Man* (Win Wender, 2003)  
*The Thin Blue Line* (Errol Morris, 1988)  
*The Tulse Luper Suitcases* (Peter Greanaway, 2003-2007)  
*The Wolfpack* (Crystal Moselle, 2015)  
*The Wicksboro Incident* (Richard Lowry, 2003)  
*This is Spinal Tap* (Rob Reiner, 1984)  
*Touching the Void* (K. Macdonald, 2003)  
*Truth Has Fallen* (Sheila Sofian, 2013)  
*Un día en la ciudad* (Alex Lora, 2014)  
*Una sexta parte del mundo* (Dziga Vértov, 1926)  
*Una historia para los Modlin* (Sergio Oksman, 2012)  
*Useless 24 City* (Jia Zhang-Ke, 2008)  
*Vals con Bashir* (Ari Folman, 2008)  
*Venganza por uno de mis dos ojos* (Avi Mograbi, 2005)  
*Virunga* (Orlando von Einsiedel, 2014)  
*Vyborg* (Hetket Jokta Jäiväy, Pia Andell, 2006)  
*What happened, Miss Simone?* (Liz Garbus, 2015)  
*Waiting for Guffman* (Christopher Guest, 1996)  
*Waste Land* (Lucy Walker, 2010)  
*Xiao Wu* (Jia Zhang-Ke, 1997)  
*Z-32* (Avi Mograbi, 2009)  
*Zelig* (Woody Allen, 1983)  
*Zidane, un portrait du 21e siècle* (Douglas Gordon & Philippe Parreno, 2006).  
*Ziggy Stardust and the Spiders From Mars* (D.A. Pennebaker, 1973)  
*Zoom* (Leon Simiani, 2005)

## | 4. PROYECTOS INTERACTIVOS Y TRANSMEDIA

*7 Billion Others* (V.V.AA. / The Goodplanet Foundation, 2003-2015)

<http://www.7billionothers.org>

*Alma, hija de la violencia* (Miquel Dewever & Isabelle Fougère, 2013)

<http://www.rtve.es/noticias/documentos-tv/alma/>

*A Machine To See With* (Blast Theory, 2010)

<https://www.blasttheory.co.uk/projects/a-machine-to-see-with/>

*Always in season* (2015, Jacqueline Olive)

<http://www.alwaysinseasonisland.com/the-project/the-film/>

*Beyond 9/11 - Portraits of Resilience* (Kira Pollack, 2011)

<http://content.time.com/time/beyond911/>

<http://www.hbo.com/documentaries/beyond-9-11-portraits-of-resilience/>

*Bridge the Gulf. Voices from the Gulf Coast.*

<http://bridgethegulfproject.org>

*Calles Perdidas* (Fernando Irigaray, 2013)

<http://www.documedia.com.ar/callesperdidas/>

*Catacombes: Historias del subsuelo de París* (Victor Serna, 2014)

<http://www.lescatacombes.com/#Home>

*Collapsus: Energy Risk Conspiracy* (Tommy Pallota, 2010)

<http://www.collapsus.com>

*Cromosoma Cinco* (María Ripoll y Lisa Pram, 2013)

<http://www.rtve.es/cromosomacinco/ver/index.html>

*Deeper They Bury Me: A Call from Herman Wallace* (Angad Singh Bhalla & Ted Biggs, 2014)

<http://acallfromherman.nfb.ca/#/intro>

*European Souvenirs* (ZEMOS98, 2013)

<http://www.europeansouvenirs.eu>

*Galego-português* (Denis Renó, 2013)

<http://denisreno.wix.com/galegoportugues>

*Gaza Sderot – Life in spite of everything* (arte.tv., 2008)

<http://gaza-sderot.arte.tv>

*Highrise. The Towers in the world, world in the tower / One Millionth Tower - 360° Out of my window - Universe Within. Digital Lives in the Global Highrise* (Katerina Cizek)

<http://highrise.nfb.ca>

*Interview Project Germany* (Austin Jack Lynch & Jason S., 2011)

<http://www.interviewproject.de>

*JFK Reloaded* (Traffic Management Limited, 2005)

<http://web.archive.org/web/20050328025508/http://www.jfkreloaded.com/>

*Las sinsombrero* (Tània Balló, Manuel Jiménez Núñez & Serrana Torres, 2014)

<http://www.lasinsombrero.com/#!proyecto/c10fk>

*Malvinas30* (Alvaro Liuzi, 2012)

<http://www.malvinastreinta.com.ar>

*Man With A Movie Camera: Global Remake* (Perry Bard, 2007/ Work in progress)

<http://dziga.perrybard.net>

<http://docubase.mit.edu/project/man-with-a-movie-camera-global-remake/>

*Morreu o Demo, acabouse a peseta* (Pello Sola, 2012)

<http://barrigaverde.eu>

*Prison Valley* (David Dufresne & Philippe Brault, 2009)

<http://prisonvalley.arte.tv/?lang=en>

*Proyecto Walsh* (Alvaro Liuzzi, 2010)

<http://proyectowalsh.com.ar>

*Remapping Europe* (VV.AA./ 2013-2014)

<http://www.remappingeurope.eu>

*RIP! A Remix Manifesto* (Brett Gaylor, 2008)

<http://ripremix.com>

[https://www.nfb.ca/film/rip\\_a\\_remix\\_manifesto/](https://www.nfb.ca/film/rip_a_remix_manifesto/)

*Thanatorama* (Julien Guintard, Ana Maria Jesus & Vincent Baillais, 2007)

<http://www.thanatorama.com>

*The Interview Project* (Austin Jack Lynch, Jason S., 2009)

<http://interviewproject.davidlynch.com/www/#/all-episodes/121-spira>

*The Tulse Luper Suitcases* (Peter Greenaway, 2003-2007)  
<http://petergreenaway.org.uk/tulse.htm>

*Tim Burton's Cadavre Exquis* (2010, @BurtonStory)  
TIFF Cadavre Exquis Case Study / <https://vimeo.com/30696785>

*To be Heard* (Amy Sultan, Roland Legiardi-Laura, Edwin Martinez & Edwin Martinez, 2010)  
<http://www.tobeheard.org/index.html>

*Tras los pasos de El Hombre Bestia* (Fernando Irigaray, 2013)  
<http://elhombrebestia.com.ar/front/>

*Waterlife* (Keivin McMahon, 2009)  
<http://www.ourwaterlife.com>  
<http://waterlife.nfb.ca/#/>

*We Feel Fine* (Jonathan Harris & Sep Kamvar, 2006)  
<http://wefeelfine.org>

*Welcome To Pine Point* (Paul Shoebridge & Michael Simons, 2011)  
<http://pinepoint.nfb.ca/#/pinepoint>

## **WEBS INSTITUCIONALES SOBRE PROYECTOS DOCUMENTALES INTERACTIVOS Y TRANSMEDIA**

*MIT OPEN DOCUMENTARY LAB*  
<http://opendoclab.mit.edu>  
<http://docubase.mit.edu/project/>

*CAPTURING REALITY / THE ART OF DOCUMENTARY*  
<http://films.nfb.ca/capturing-reality/>

*IDA INTERNATIONAL DOCUMENTARY ASSOCIATION*  
<http://www.documentary.org>

*DOC TORONTO / The docSHIFT Index*  
<http://doctoronto.ca/docshift-index>

*WEBDOCS. HISTORIAS DEL SIGLO XXI / RTVE*  
<http://blog.rtve.es/webdocs/>

*OBSERVATORIO DEL DOCUMENTAL INTERACTIVO / interDOC\_indice*  
[http://www.inter-doc.org/interdoc\\_indice/](http://www.inter-doc.org/interdoc_indice/)