

No.14, Año 8, Vol.1, Febrero a Mayo 2021

entretejidos

Revista de Transdisciplina y Cultura Digital
ISSN: 2395-8154

El documental interactivo,
una forma multimedia de presentar la narrativa
para la reconstrucción de los
movimientos sociales en la web

Laura Alinne Rivero Fragoso



Recibido: 30 de octubre del 2020

Aceptado: 23 de diciembre de 2020

El documental interactivo, una forma multimedia de presentar la narrativa para la reconstrucción de los movimientos sociales en la web

Laura Alinne Rivero Fragoso

Entretejidos.

Revista de Transdisciplina y Cultura Digital by Editor: Rafael Mauleón

is licensed under a Creative Commons

Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional License.

El documental interactivo, una forma multimedia de presentar la narrativa para la reconstrucción de los movimientos sociales en la web

Resumen

El documental interactivo surge tras la intersección del avance en la narrativa documental y el desarrollo de la tecnología digital, su objetivo es ofrecer una experiencia diferente para hablar de temas de interés en la sociedad, como el caso de los movimientos sociales. En este artículo, se tratan las ventajas del uso del documental interactivo como una alternativa creativa y dinámica para informar sobre diversos temas de interés y en específico, de los movimientos sociales.

Palabras clave

documental interactivo, movimiento social, interactividad, documental.

Introducción

A finales de la década de los setenta, las computadoras se dejaron de ver únicamente como máquinas que hacían cálculos y se concibieron como un medio de comunicación y generación de contenidos. Conforme avanza la tecnología digital, se vuelve de más fácil acceso y manipulación, lo que permite explorar nuevas posibilidades de comunicación, compartir información, crear de contenido, entre otras acciones.

También los contadores de historias como los directores de cine, escritores de novelas o creadores de comics, experimentan con narrativas en estos formatos. Al principio, solo se trasladaba del medio análogo a lo digital, sin ninguna adecuación propia para el formato virtual más que el tipo de soporte. Con el paso del tiempo, las narrativas se adaptan al medio digital y se crean pensando desde el principio en las especificaciones para aprovechar las posibilidades que ofrece la [interactividad](#) y la hipermedia.

Las narrativas de ficción no tardaron en consolidarse gracias a los videojuegos y las películas que seguían una narrativa transmedia. Por otro lado, de las narrativas documentales también se han desarrollado en formatos digitales como el [documental interactivo](#) que actualmente se encuentra en una fase de institucionalización.

Una forma de preservar la memoria y conocer la de otras partes del mundo, es a partir de una narrativa audiovisual, como el caso del [documental](#) tradicional que nos muestra lo ocurrido, hace una investigación del suceso para presentar una perspectiva de la realidad a través de una semblanza de imágenes; sin embargo, es un proceso informativo pasivo: la audiencia solo ve el audiovisual. Por lo que surge la pregunta: ¿cómo informar sobre los [movimientos sociales](#) de una forma creativa y dinámica para involucrar más a la sociedad? Una posible respuesta la encontramos con el documental interactivo que implica un esfuerzo físico y cognitivo de un usuario para avanzar dentro de la historia. El documental interactivo surge de la intersección entre el avance de la narrativa documental y el desarrollo de la tecnología digital; esto con el fin de ofrecer una experiencia diferente sobre las narrativas de no ficción en la que el usuario sea quien tome decisiones y no solo contemple el discurso audiovisual.

Este artículo tiene como objetivo mencionar las ventajas del uso del documental interactivo como una alternativa creativa y dinámica para informar sobre diversos temas de interés y en específico de los movimientos sociales tomando como ejemplo Maidán. Lienzo de Libertad que se desprende del documento del Proyecto Terminal titulado El documental interactivo, una forma multimedia de presentar la narrativa para la reconstrucción de una realidad en la Web. "Maidán. Lienzo De Libertad" (Laura Rivero, México, 2020).

En la primera parte se identifican los elementos que conforman a un documental interactivo para explicar su definición de acuerdo a Arnau Gifreu, Sandra Gaudenzi y Alkarimeh y Boutin, los exponentes más actuales. Para la segunda parte, se resaltan las ventajas que tiene este formato para presentar temas de interés a la sociedad y se enfatiza en la relevancia de exponer los movimientos sociales a través de este tipo de narrativa interactiva. Al final, se expone el proceso de realización de un documental interactivo, Maidán. Lienzo de libertad que habla de la Revolución Ucraniana del 2014.

1. Definición del documental interactivo

Para comprender la estructura y función de un documental interactivo se comenzará explicando el documental audiovisual a partir de los estudios de Bill Nichols, junto con la narrativa interactiva enlazando los conceptos de interactividad e hipermedia, para finalmente definir el concepto del documental interactivo.

El documental audiovisual

El ser humano ha buscado preservar su historia a través del tiempo. Después del invento de los hermanos Lumière en 1895, el cinematógrafo sirvió de apoyo en las investigaciones sociológicas por lo que a estos filmes se le conocen como etnográficos. En un principio las personas tomaban filmaciones de la vida cotidiana y eran presentadas para el entretenimiento. (Cook citado por Gifreu 2012 41)

La acción de documentar se remonta a los inicios de la civilización, pero fue hasta 1926 que se acuñó el término "documental", como una forma de preservar un suceso a través de la imagen y/o el sonido para después ser contado desde cierto enfoque. (Gifreu 2012 41)

La primera vez que se usó el término documental fue por John Grierson para describir el filme de Robert Flaherty, *Moana*, como "...el tratamiento creativo de la realidad" (Nichols 205). Se trataba de un filme en el que el director mostraba la forma de vida de los nativos australianos. A partir de ahí hubo un desarrollo en la narrativa documental.

Para definirlo, Nichols considera tres aspectos como esencia del documental: el realizador, el texto y el espectador. El realizador de un documental tiene un nivel de control bajo de la imagen que se está capturando. Puede controlar la iluminación, el encuadre, el orden de la secuencia de imágenes, pero la situación de la imagen siempre estará atendida a un hecho histórico.

El documental como un texto significa que se puede clasificar como un género de donde se desprenden subgéneros de acuerdo a las características, estilos, cronología o lugar de origen. Su estructura está compuesta por la exposición de un problema desde uno o varios puntos de vista con el análisis del contexto que finaliza en una posible solución.

En tercer lugar, la relación del espectador con el documental, quien se crea supuestos y expectativas basados en su conocimiento y experiencias previas. Las motivaciones que encuentra el espectador en relación con el documental se basa en el reconocimiento de los indicios que se muestran en el audiovisual con los hechos históricos a los que hacen referencia y que aportan información para sostener su postura ante el problema planteado o le brinda otra perspectiva.

En resumen, Nichols considera el documental como un género cinematográfico consistente en una filmación sobre un hecho histórico, y en el que se presenta la solución de un problema por medio de un planteamiento y argumentos. Está dirigido a un espectador que reconoce como factible lo que está observando.

Además, Bill Nichols clasifica el documental de acuerdo a los modos de representación de la realidad, una propuesta en la que agrupa las características particulares de cada etapa de la producción, valiéndose de su función en la sociedad, el estilo narrativo y la tecnología empleada para su realización. El objetivo de Nichols no es hacer una cronología, porque especifica que una categoría se puede encontrar en diferente espacio

Modo de representación	Características	Ejemplo
Modalidad expositiva	El director del documental plantea una idea a través de una secuencia de imágenes combinadas con títulos o una voz omnisciente.	<i>Nanuk el esquimal</i> (1922) y <i>Moana</i> (1926), de Robert Flaherty.
Modo poético	Los filmes representan la realidad a través de fragmentos, impresiones subjetivas y asociaciones incoherentes.	<i>Melodía del mundo</i> (1929), Walter Ruttmann.
Modo reflexivo	El realizador y el espectador son parte del filme, como una reflexión sobre su papel en la observación del tema del documental	<i>El hombre con la cámara</i> (1929), Dziga Vertov
Modo de observación	No hay una intervención del realizador, no se contempla un guion o comentario sobre lo que se filma.	<i>Hospital</i> (1970) de Frederick Wiseman
Modo participativo	El realizador se convierte en parte del documental al integrarse con intervenciones, ya sea en voz over o que se le haga una toma en el momento de la grabación de las escenas, deja de observar de manera intrusiva y comienza a interactuar con los sujetos filmados, principalmente por medio de entrevistas.	La historia de Dios (2016), de Morgan Freeman.
Modalidad performativo	Se combinan técnicas de filmación y montaje de los otros modos para presentar un punto de vista personal sobre temas específicos.	<i>Don't F**k With Cats: Hunting an Internet Killer</i> (2019), Mark Lewis.

Figura 01. Tabla de modos de representación de la realidad de Bill Nichols.

geográfico y temporal, pero sirve de referente para hablar de la evolución del filme de no ficción. En la siguiente tabla se exponen los modos de representación y sus características:

Interactividad

De acuerdo con Meritxell Estabenell retomado por Itzel Navarro, la interactividad gira en torno a la libertad del usuario dentro de la interfaz y de la velocidad de respuesta de la comunicación entre hombre-máquina. (Navarro 20) En ese sentido, menciona el modelo aristotélico de la comunicación donde un emisor formula un mensaje a un receptor, quien recibe e interpreta la información. En la definición de Estebanell, ambos sujetos cumplen ambas funciones (emisores-receptores); es decir, señala dos vertientes: una que se refiere al diálogo entre un usuario/actor y un sistema. La otra vertiente se refiere a la velocidad de respuesta del sistema.

Por otro lado, Bettetini enfatiza tres puntos clave para la definición de interactividad:

- Pluridireccionalidad de deslizamiento de las informaciones.
- El papel activo del usuario en la selección de información.
- El particular ritmo de la comunicación. (En Estebanell 25)

Estos tres puntos están muy presentes dentro del documental interactivo al darle opciones para recorrer la narrativa al usuario. La interactividad tiene distintos niveles en los que depende la velocidad de respuesta y qué tanto el usuario puede intervenir, puede ser desde la elección en la variedad de formatos hasta que sus decisiones modifiquen la narrativa. Más adelante se señalarán los niveles de interactividad en referencia a su uso dentro de las narrativas interactivas.



Hablamos de multimedia como de un concepto que surge de la digitalización común y la integración consecuente en un mismo soporte informático de texto, sonido, gráficos, fotografías e imágenes animadas. Dejemos conscientemente de lado otros estímulos sensoriales imposibles de representar a través de un ordenador convencional con monitor y altavoces". (Ribas 37)

Hipermedia

El término multimedia se refiere a los diferentes formatos que se usan para presentar una información. Cabe resaltar en la construcción de un discurso digital la aclaración que hace Ribas citado por Gifreu:

Cuando los bloques de información presentados en multimedia se enlazan a través de nodos que se van relacionando para que el usuario pueda interactuar, se le conoce como hipermedia. La posibilidad de una interacción no secuencial es muy parecida a la forma en la que procesa el cerebro humano la información.

Narrativa interactiva

Una narración "consiste en un acto del lenguaje por el que una sucesión de acontecimientos con interés humano se integra a la unidad de este mismo acto". (Bremond citado por Aguado 223) De acuerdo con Roland Barthes, la narrativa la encontramos en diferentes géneros y en cualquier tipo de "sustancia": las pinturas, el cine, los libros, las esculturas, la música, las fábulas, etc., en todos los tiempos y en todo tipo de civilización y culturas. (Barthes 6)

La narrativa interactiva se diferencia de la narrativa tradicional principalmente en la no linealidad y la pérdida de control del autor de la narrativa. La estructura

lineal consiste en un inicio, un desarrollo y un final claro: vamos de un punto A a un punto B; sin embargo en la narrativa no lineal, se presenta una serie de bifurcaciones y caminos alternos que no están controladas por el autor sino por las decisiones del interactor.

Si bien podemos encontrar ejemplos en la literatura como Rayuela (1963) de Julio Cortázar y en el cine como El fantasma de la libertad (1974) de Luis Buñuel; se enfatiza dicha ruptura con las historias contadas a través de medios digitales posteriores a la década de los ochenta.

Entonces, cuando no hay un orden preestablecido de la narrativa, en ocasiones el autor de la obra se convierte en un facilitador para la persona que interactúa con ella. La relación autor-obra-lector deja de ser unidireccional y se le da la oportunidad al interactor de elegir el camino que quiere tomar.



Si la narrativa interactiva crea una paradoja, es porque debe integrar la entrada ascendente, muchas veces impredecible, del usuario en un guión global que presupone un diseño descendente, ya que debe respetar las condiciones básicas de la narrativa: una secuencia de eventos vinculados por algunas relaciones de causalidad, que representan intentos creíbles de resolver conflictos y lograr un cierre". (Ryan 293)²

Marie-Laure Ryan¹ señala que siempre ha existido una paradoja respecto a la narrativa interactiva, que consiste en definir qué nivel de interactividad se puede permitir respecto al papel del usuario o interactor para que decida su historia sin que pierda coherencia la historia y sin que desaparezca el papel del realizador o autor.

Tanto el concepto de diseño descendente como ascendente, son enfoques diferentes, pero complementarios. Mientras que el diseño descendente fragmenta el todo en partes y mantiene un orden jerárquico, el ascendente define bloques mínimos de información que se enlazan para conformar un todo coherente. (Hassan y otros 50) Por lo tanto, la narrativa debe tener la suficiente consistencia en los bloques de información para que no se pierda la historia central mientras el usuario desarrolla su recorrido según sus elecciones.

De acuerdo con Meritxell Estebanell sobre la forma en que se estructuran los materiales multimedia interactivos, destacan tres puntos:

- Generalmente se puede acceder a ciertas funciones a partir de un menú.
- Permite hacer asociaciones establecidas a partir de imágenes, texto, íconos o sonidos que aporten a la narrativa.
- Muchos de los datos en lugar de uso de texto son representados con esquemas o fotografías que apoyan el recuerdo de la narrativa.

Por su parte, Ryan señala tres niveles de interactividad como capas dentro de las narrativas en interfaces Web:

- Capa exterior: es una historia presentada en una interfaz en la que solo se da clic para continuar.

- Segunda capa: narrativa con hipertexto. Se usan enlaces que llevan a otro bloque de información dentro o fuera de la interfaz; la presentación varía dependiendo cómo se unen los enlaces.

o Árbol: el usuario escoge el nodo de los que presenta el autor de manera jerárquica.

o Red: estructura de laberintos, el autor no controla las diferentes rutas de la historia.

- Tercer nivel: Avatar, el usuario tiene un cuerpo dentro de la historia; sus acciones tienen repercusiones directas con lo que sucede en la historia.

Documental interactivo

En la década de los ochenta, el rápido avance tecnológico abrió la oportunidad de experimentar con narrativas. Las principales que se desarrollaron fueron las de ficción para videojuegos o películas. No obstante, para finales de la década,

¹Marie-Laure Ryan
investigadora
especializada en la
cultura y la narrativa
digital.

If interactive narrative creates a paradox, it is because it must integrate the often unpredictable, bottom-up input of the user into a global script that presupposes a top-down design, since it must respect the basic conditions of narrativity: a sequence of events linked by some relations of causality, representing believable attempts to solve conflicts, and achieving closure. (Ryan 293)

se comenzaron a vislumbrar las primeras propuestas narrativas interactivas de no ficción.

Con la evolución tecnológica, a finales de la década de los noventa ya se contaba con una mayor facilidad para adquirir y manipular una computadora personal o de escritorio y con la llegada de la web 2.0 en la que las personas ya podían tanto consumir como producir contenido en diferentes sitios web y comenzaron a migrar formatos análogos a lo digital.

A partir de la experimentación de las narrativas en tecnologías digitales, se desarrolló el documental interactivo como una alternativa para presentar narrativas de forma creativa y dinámica a través de distintas plataformas para presentar diversos temas. Esa década produjo un mayor interés por proyectos como Guernica, pintura de guerra (2007) de la CCRTV Interactiva y Haiku Media, JFK Reloaded (2004) de Christy Glaubke y The Big Issue (2009) de Samuel Bollendorff y Olivia Colo.



**...todas las narraciones fácticas
que se pueden hacer con las
plataformas interactivas digitales
existentes y posiblemente futuras...
cualquier proyecto que comience
con la intención de documentar lo
“real”, y que lo haga mediante el uso
de tecnología digital interactiva,
se considerará un documental
interactivo.”** *(Gaudenzi 29)*

El documental interactivo se ha estudiado desde el 2002 y su definición ha evolucionado. Para este texto se rescatan tres por ser los referentes principales y los más actuales. Cada uno ve el documental desde distintas perspectivas:

Sandra Gaudenzi observa el documental interactivo como:

Arnau Gifreu define el documental interactivo retomando los elementos de Nichols: un autor que pierde el control de la narrativa para dar paso a la propia creación del usuario; el texto vinculado a la no ficción que documenta una realidad concreta y hace uso de hipertexto, nodos y enlaces para presentar una narración no lineal; por último, considera al usuario como un receptor o interactor que hace un esfuerzo físico y cognitivo para desarrollar la trama como él desee.

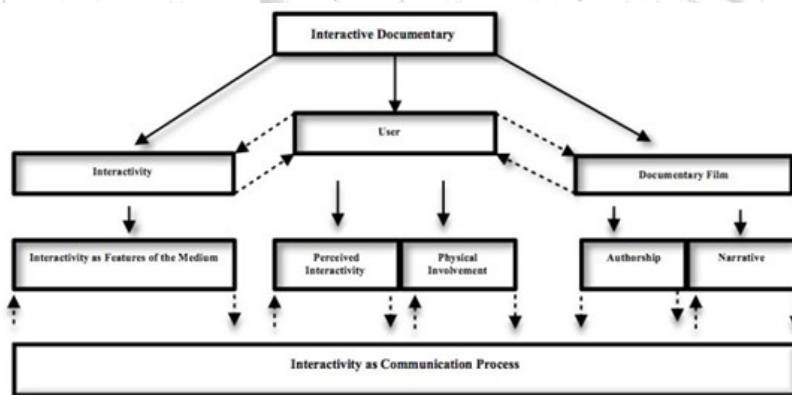


Figura 02. Conceptual Model of Interactive Documentary. Alkarimeh y Boutin. 2017

Baker Alkarimeh y Eric Boutin, tienen la propuesta más actual y en ella, desarrollan un modelo para explicar al documental interactivo desde la perspectiva del usuario.

En este modelo, el usuario se encuentra en el centro como el eslabón clave dentro del proceso porque es quien ejecuta la acción comunicativa entre el producto interactivo y el realizador. En un documental de esta naturaleza, la interacción implica un proceso cognitivo de toma de decisión y una acción física, la cual dependerá de la temática y del tiempo que el usuario le dedique para interactuar. (Alkarimeh y Boutin 14)

En resumen, el documental interactivo abarca hasta el momento los siguientes elementos interrelacionados:

El autor/director/realizador/guía/presentador, que es quien crea el texto/narrativa tomando como base los principios de la interactividad y el hipertexto para presentar un fragmento definido de la realidad dirigido a un receptor/interactor/usuario/jugador/visualizador.

2. Los movimientos sociales a través de documental interactivo

Hay múltiples temas que han cobrado interés en la actualidad y que han sido motivo para que las personas salgan, se congreguen y se manifiesten a favor

... proceso de construcción social de la realidad, por el cual situaciones de exclusión individual respecto de las identidades colectivas y las voluntades políticas que actúan en una sociedad en un momento dado (la pérdida de referentes para la constitución de la identidad individual y colectiva, ya sea por modificación en las preferencias o por reducción de las expectativas) se resuelven en procesos de (re) constitución de identidades colectivas como proceso de reapropiación del sentido de la acción". (Revilla 14)

de sus ideales, es decir, los movimientos sociales, como el medio ambiente, los movimientos feministas, la crueldad animal, las injusticias del Estado. Según Marisa Revilla, un movimiento social es un:

Es decir, un movimiento social surge de la inconformidad de un grupo social que ya no se siente identificado con un cierto status quo, más allá de sus intereses individuales y los intereses políticos, por lo que al manifestarse tienen como objetivo una reconstrucción de la identidad. En este proceso, se encuentran dos grupos: los que buscan el cambio y los que quieren mantener el status quo.

Se ha visto a lo largo de la historia que el cambio lo buscan los civiles a quienes les han violentado sus derechos humanos y los opositores a este cambio, forman parte de grupos con poder político y económico, la mayoría de las veces. Con la unidad de grupo y su persistencia, a pesar de la violencia que

conlleven las manifestaciones, se logran victorias que, para los que buscan un cambio, un paso, por más pequeño que sea, es mejor que quedarse callados. En esta última década, se han levantado movimientos sociales en diferentes partes del mundo como China, Chile, Brasil, Venezuela, Ucrania, México, entre muchos otros. Todos tienen diferentes causas como la falta de libertad de expresión, la crisis económica, cambios en las leyes que perjudican a los civiles, entre otros

¿Por qué es importante la reflexión al respecto?

De acuerdo a las conclusiones del artículo de Carlos Alcívar, Calderón Cisneros y Ortiz Chimbo, los movimientos sociales afectan las formas de organización y la actitud hacia el Estado, partidos y gobiernos. Actualmente, se observa una inclinación a seguir tendencias, mas no ideologías, y de eso dependerá el tipo de movimiento y la orientación que predomine en los próximos años. Es decir, conocer el pasado de los movimientos sociales nos ayuda a prospectar las tendencias futuras y las repercusiones a nivel social, cultural, político y económico.

Conocer esta parte de la historia también fortalece los valores de respeto y tolerancia de los Derechos Humanos en todos sus ámbitos socio-políticos. Mientras que los espacios que abren el diálogo en torno a al tema de los movimientos sociales promueven el "liderazgo ciudadano, más democrático, más transparente, más activo, más sensible a las demandas sociales, que dé respuesta a una ciudadanía cada vez más exigente." (Alcívar, Calderón y Ortiz 49)

Promover un diálogo que haga referencia a los movimientos sociales, beneficiaría un entorno de convivencia sana y empatía entre la sociedad en relación a las personas que fueron parte de un movimiento o participan en uno.

¿Por qué hacerlo a través de un documental interactivo?

- Un documental interactivo presenta la información de manera dinámica y creativa que atrae al usuario.
- El uso de la hipermedia es muy parecido a al proceso conexión de información en las estructura cerebral.
- La integración de la interactividad, invita al usuario a ejercer un esfuerzo cognitivo por la toma de desiones y físico al momento de transmitir esa elección.
- Se muestran los datos más relevantes desde diferentes perspectivas, un

panorama amplio que se desarrolla con sus decisiones para que el usuario saque sus propias conclusiones.

- Tienen una facilidad de distribución al ser un contenido web que se puede compartir a través de un enlace.

3. Desarrollo de un documental interactivo

Al igual que todo proyecto audiovisual se consideran tres grandes fases: preproducción, producción y postproducción. En todos ellos intervienen las tres etapas de la retórica griega: *inventio*, *dispositio* y *elocutio*³. Para describir las fases del proceso de producción de un documental interactivo, se retomará el proceso de un proyecto audiovisual, con las especificaciones que hacen Arnau Gifreu y Guadenzi⁴. Además, si bien existen múltiples plataformas en las que se puede presentarlo, en esta investigación se explica el desarrollo de un documental interactivo que tiene como plataforma la web.⁵

A) Definición y diseño

a. Punto de vista creativo. Se plantea la temática y el concepto visual considerando al público objetivo y ciertos elementos como el hipertexto y los medios que se van a usar para desarrollar la historia, si va a ser una dinámica transmedia o si solo se va a quedar contenida en una plataforma.

b. Punto de vista técnico. Para producir un documental se tiene que considerar el equipo de filmación y de edición. Si le añadimos la interactividad, se integran elementos como los softwares de programación o un editor específico para narrativas interactivas como Kosakow, Klynt y Popcorn js, sugeridas por el sitio Interdocs (2013).

c. Punto de vista comercial. Se hace un estudio de mercado en el que se contempla la relación que tengan los usuarios con la tecnología. Una forma de segmentarlos es definiendo si son "nativos digitales" o "inmigrantes digitales", esta es una diferenciación de las personas que nacieron antes de la diseminación de las tecnologías digitales y los que nacieron después; (Pensky 2001) lo cual hace que tengan cierto comportamiento respecto a lo digital.

d. Punto de vista financiero. Actualmente, la elaboración de los documentales interactivos se concentra en agencias privadas como Upian (Francia) u organizaciones públicas como la NFB (Canadá). En el caso de que sea un proyecto independiente, una de las formas para obtener recursos es a través de las convocatorias para becas de creación audiovisual o por medio de un crowdfunding, que consiste en pequeñas aportaciones monetarias de muchas

³Recordamos que la *inventio* es el descubrimiento de los temas que se van a hablar en el discurso, la *dispositio* es el orden en el que se va exponer y finalmente la *elocutio* que es la forma en la que se presentará el tema.

⁴La estructura de las fases de producción es la misma (preproducción, producción y postproducción); sin embargo el documental interactivo cuenta con diferentes elementos técnicos y narrativos.

⁵Un webdoc, docweb o documental web es un tipo de documental interactivo que tiene como medio de distribución una plataforma web.

personas para la elaboración de un proyecto, generalmente por internet. Actualmente existen plataformas como Donadora.org, plataforma mexicana o Kickstarter.com, especial para proyectos artísticos.

e. Punto de vista legal. Pensar en los derechos de autor, en el uso de la imagen, los permisos de las locaciones o el uso de imágenes de archivo.

B) Desarrollo y planificación

El documental interactivo es un proyecto que implica a un equipo con diferentes habilidades y conocimientos. En un documental tradicional, está el papel del director, camarógrafos, investigadores, guionistas, editores, etc., y se suma el programador, diseñador web y diseñador digital.

C) Preproducción

En la preproducción se trabaja el guión de los diferentes medios que va a contener: audio, video, imágenes o texto, las bifurcaciones en la narrativa y cómo se va a ver cuando se integre en la plataforma. Esto comienza con la arquitectura de la información, para bocetear el storyboard de la distribución del mapa de sitio y finalmente proponer los layouts. Se revisan los requerimientos para cada elemento a desarrollar en una cronología de ejecución (línea del tiempo).

D) Producción

Se ejecuta en tiempo y forma y se vislumbran posibles problemas.

E) Postproducción

Se integran dentro de la plataforma, ya sea a través de la programación o con alguno de los softwares⁶ antes sugeridos.

F) Balance

Se hace una prueba con el público objetivo para valorar la funcionalidad y la narrativa; se hacen correcciones y se prepara para su presentación formal.

El desarrollo de un documental interactivo es un proceso que implica un gran equipo con múltiples habilidades y que requiere diferentes momentos de realización de la cinematografía, el diseño y la programación web. Los resultados llegan a ser obras de arte digitales, en las que se presentan diferentes fragmentos de la realidad que pueden apoyar para la comprensión de diferentes temas.

Una vez explicado todos los aspectos que engloba la definición, características, tipos y procesos de desarrollo de un documental interactivo se presenta el

⁶Kosakow, Klynt y
Popcorn.js

modo en que se utilizó esta información de metodología para el desarrollo de una propuesta.

Maidán. Lienzo de libertad

Se rescató el tema de los movimientos sociales y el papel del arte dentro de ellos, para hablar sobre la revolución de Ucrania del 2014 y contar la historia de Marya Diordiychuk, joven pintora que realizó obra durante la lucha. Maidán. Lienzo de libertad, es un documental interactivo exhibido en la web que presenta información con recursos multimedia, se utiliza el hipertexto para la conexión de información dentro y fuera del documental interactivo, con una interactividad media y bajo control del autor. De acuerdo con la propuesta de fases de desarrollo que se presentó antes, se describe el proceso y algunas especificaciones del proyecto.

Definición y diseño

a. Punto de vista creativo. Es un documental presentado en plataforma web en donde se utiliza la multimedia (video, imagen, sonido y texto) e hipertexto. Tendrá un estilo visual agresivo referente a la guerra pero optimizado para su comprensión mediante las tipografías y colores adecuados, cuyo objetivo sea representar un conflicto social en 2014 y a Ucrania.

b. Punto de vista técnico. Se presentaron algunas limitantes para la realización:

- Ubicación geográfica
- Temporalidad
- Cultural
- Idioma

Para cuando el realizador/director no se encontrara en el evento, se recurría a material de archivo disponible en Internet; además de recursos de la narrativa de ficción para representar el evento gracias a la animación y narrativas sonoras. Se usaron programas de diseño de la paquetería de Adobe: Illustrator, Photoshop, Premiere y After effects para los gráficos, así como Audition y Cubase para el sonido. Para el desarrollo web se usó Html 5, Css y el lenguaje de programación Javascript.

c. Punto de vista comercial. Se consideró a un público objetivo de nivel educativo medio superior o superior, nativo digital e interesado en la historia, la política, los movimientos sociales, entre otros.

d. Punto de vista financiero. Es un proyecto con fines educativos que tiene como mercado las escuelas, museos, casas de cultura, canales educativos nacionales (Canal 22, Canal 34, Canal 14 de la Ciudad de México) e internacionales (National Geographic, Discovery Channel o History Channel).

e. Punto de vista legal. Se realizó una sección de créditos que cita la fuente de los videos, imágenes y gráficos vectoriales y se especifica que es un proyecto sin fines de lucro.

Preproducción

Este proyecto se trabajó con un equipo conformado por una comunicóloga digital y una diseñadora y programadora web. Se realizó en un periodo aproximado de 4 meses.

Arquitectura de la información. El documental interactivo tiene un cierto nivel de complejidad al no presentar un final claro para el usuario, por lo tanto, se promovió que las secciones estén enlazadas hacia la línea temática, pero que a su vez guarden un nivel similar de importancia.

Desde un principio se pensó que el proyecto tuviera 5 secciones en donde se explicara el contexto, la cronología del movimiento social, la historia de Ucrania que llevó al conflicto, el papel de la pintura como parte de la expresión artística dentro del movimiento actual y las consecuencias del movimiento. Se estructuraron las secciones de modo que ofrecieran una perspectiva macro y micro del movimiento, pero también que tuvieran sentido de forma aislada y se potencializara la comprensión del tema cuando se viera en su conjunto.

La implementación multimedia en cada sección fue la siguiente:

A. Contexto: video.

B. Cronología: Imágenes, texto, sonido y texto.

C. Ucrania. Línea de tiempo con imágenes y texto.

D. Arte y Revolución: video de entrevistas, video de entrevista de Marya y galería de imágenes con sus pinturas.

E. Actualidad. Video, texto e hipertexto.

Producción

Diseño: Se trabajó la identidad del proyecto con el diseño de una imagen gráfica que retomó los colores de la bandera de Ucrania y el símbolo del tridente de su escudo de armas.

Sección A. Contexto: presenta las causas del Euromaidán considerando como clave las acciones del presidente Yanukovich desde su fraude en 2004.

- El video consiste en el resumen de las causas que propiciaron el "Euromaidán".
- Se usó material de archivo en video para hacer la edición y cortes.
- Está acompañado por una pista musical acorde, sin derechos de autor y fragmentos del audio de origen de los videos.

Sección B. Cronología: presentan las fechas más importantes del movimiento desde su inicio con la negativa de firma por parte de Yanukovich hasta su desenlace en mayo del 2014.

- Investigación a profundidad de cada día del evento y resumen de los momentos clave.
- Narraciones sonoras en formato de micro-radio: realización de guiones y grabación de voces.
- Selección de la música que estuviera acorde con el momento de la narrativa (tensión, calma, desastre), que no tuvieran derechos de autor.
- Selección de imágenes, en su mayoría fotografías de archivo obtenido de medios de noticias internacionales.

Sección C. Ucrania: muestra una línea del tiempo que señala aspectos históricos primordiales para comprender la posición de Ucrania antes, durante y después del Maidán.

- Investigación sobre la historia de Ucrania y se seleccionaron momentos clave que permitieron hablar del movimiento del 2013.
- Selección de imágenes tomadas del archivo de medios informativos, sitios web de historia, Wikipedia y galerías de imágenes libres de derechos de autor.

Sección D. Arte y Revolución: Se presenta a Marya Diordichuck, la pintora ucraniana que hizo una serie de cuadros que representan momentos del conflicto mientras se encontraba en la resistencia de la Plaza de Kyev. Además de una fotogalería de sus pinturas y las entrevistas a dos artistas mexicanos.

- Agendar, preparar y realizar entrevistas con personas cercanas al arte, que dieran su punto de vista sobre la relación entre las expresiones artísticas y los movimientos revolucionarios. Los entrevistados se seleccionaron por su experiencia y reconocimiento dentro del arte plástico y la pintura.

- Realizar un perfil de la artista ucraniana, Marya Diordichuck.
- Se realizó con información de artículos y entrevistas que elaboraron medios de noticias sobre ella.
- Seleccionar las imágenes de las pinturas representativas de Marya Diordichuck y realizar una breve explicación de ellas.

Sección E. Actualidad: es una parte en la que se presentan los eventos inmediatos relacionados con el movimiento del Maidán, testimonios de diferentes personas que desempeñan un papel importante en Ucrania que estuvieron en el movimiento y una sección de noticias actuales

- Guión, selección de imágenes vectoriales obtenidas de diferentes bancos de vectores como Freepick o elaboradas a partir de fotografías de medios de noticias, animación y edición de animación que explica los eventos posteriores inmediatos al "Maidán".
- Selección de testimonios del movimiento retomados de artículos sobre el "Euromaidán".
- Planeación para la programación del espacio que se alimenta automáticamente de las noticias más actuales referentes a Ucrania.

Postproducción

- Integración de los elementos a través de la programación.
- Se añaden videos de introducción y de instrucciones, pantalla de menú, créditos y difusión.

El recorrido del usuario consiste en entrar, ver un video que le da un breve bosquejo de lo que va a tratar, posteriormente un video explicativo sobre la dinámica del webdoc y finalmente llega a un menú donde tiene la opción de comenzar o ir a la página de información sobre la difusión, o la de créditos (donde se citan las fuentes de consulta).

La primera página es escogida de manera aleatoria por medio de la programación en Javascript. Puede llevar a cualquiera de las cinco secciones en las que está dividida la narrativa. Esto con el propósito de enfatizar la no linealidad y darle al usuario una sensación de "haberse perdido y tomar decisiones para encontrar el final".

Para el balance se realizó una prueba con 20 personas de diferentes edades que revisaron el documental interactivo y contestaron un cuestionario sobre

el dinamismo, la pertinencia y el uso de elementos multimedia; así como la conexión y la interpretación que le dieron al movimiento.

En general, el documental interactivo fue evaluado como un proyecto que mostraba la información de manera ágil e interesante, que favorecía la comprensión del suceso en su totalidad, sus causas y resultados para la sociedad; con ello el usuario obtuvo los conocimientos para emitir un comentario al respecto del "Euromaidán".

Conclusión

Este tipo de material es visto como una acción del lenguaje en el que se emplea la interactividad y la hipermedia. Para los autores se conforma como un medio por explorar para contar historias que se enriquezcan con la habilidad y concepción de la tecnología digital de diseñadores web y comunicadores digitales. Para la narrativa documental es una oportunidad para completar, desde diferentes perspectivas, la memoria de un hecho histórico y para pensar el documental interactivo como un prisma que contiene diferentes visiones de un mismo hecho. Mientras que para al usuario, coadyuva en la construcción del conocimiento desde la configuración de una forma de pensar alterna a la acostumbrada con la narrativa lineal y los contenidos audiovisuales que se consumen de forma pasiva.

Al principio del artículo se planteó la pregunta ¿cómo informar sobre los movimientos sociales de una forma creativa y dinámica para involucrar más a la sociedad? Se le considera un medio creativo y dinámico, porque además del uso de diferentes multimedia y la curación de la información en breves bloques para mantener un ritmo, entre las posibilidades de interactividad las decisiones de cada usuario van a ser diferentes, por lo que hace de cada navegación una experiencia única. El resultado es muy valioso en cuanto al contenido y a su presentación, porque cumple con las actuales demandas de conocimiento por parte de la sociedad, al ser dinámico, comprensible e invitar a la reflexión.

Abrir el diálogo sobre los movimientos sociales es importante hoy día por la cantidad de información que nos llega. Actualmente se conoce el mundo con mayor facilidad gracias a las tecnologías digitales y comprender sus cambios ayudará a generar una postura propia para no dejarse influir por lo visto en una

primera lectura.

Conforme avanza la tecnología, se facilita acceder a softwares con nuevas herramientas para explorar narrativas de no ficción. Lo que ofrece el documental interactivo es una alternativa para disfrutar, crear y contar una historia de manera más libre en comparación con los formatos exclusivos para cine, televisión, radio o prensa.

Para ver el documental interactivo comentado, se puede acceder por el siguiente enlace: <https://proyecto-maidan.000webhostapp.com/>

Fuentes de consulta

Alkarimeh, B y Boutin, E. "INTERACTIVE DOCUMENTARY: A PROPOSED MODEL AND DEFINITION". French Journal For Media Research – n° 7. 2017

Barthes R. Introducción al análisis estructural de relatos En Silvia Niccolini (comp.), El análisis estructural. Centro Editor de América Latina, Buenos Aires, 1977.

Chico Rico, Francisco, La Retórica en el pensamiento de Roland Barthes en Anthropos, cuadernos de cultura y conocimiento. Madrid 2015:31-42. Impreso

Gaudenzi, Sandra. "Interactive Documentary" en The Johns Hopkins Guide to Digital Media. Edited by Marie- Laure Ryan, Lori Emerson, and Benjamin J. Robertson. Baltimore: Johns Hopkins University Press. 2014. Impreso

Gaudenzi Sandra. The Living Documentary: from representing reality to co creating reality in digital interactive documentary. Londres: Universidad de Londres. 2013

Gifreu, Arnau. El documental interactivo como nuevo género audiovisual. Barcelona: Universidad Pompeu Fabra. 2013.

Gifreu, Arnau. "El documental interactivo". Texto. Arnau Gifreu y el documental interactivo. Web. 10-09-2019 <URL>

Judith Aston, Sandra Gaudenzi, and Mandy Rose."i-Docs: The Evolving Practice of Interactive Media". London/New York: Wallflower, 2017. Impreso

Estebanell Minguell, Meritxell. Interactividad e interacción. Girona: Universidad

de Girona, Departamento de Pedagogía, 2002. Dialnet. Web. 10-12-19. <URL>
Navarro, Itzel. Elementos de valor semiológico para el diseño de sitios web de películas, basados en su temática y reflejados en sus contenidos, interactividad y experiencia de usuario. Ciudad de México: ICONOS Instituto de Investigación en Comunicación y Cultura. 2016.

Nichols, Bill. La representación de la realidad. Cuestiones y conceptos sobre la realidad. Barcelona: Paidós. 1997. Impreso

Ribas, Ignaci < URL >

Ryan, Marie-Laure. "La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos. Barcelona: Paidós. 2001.



Semblanza

Laura Alinne Rivero Fragoso

Formación académica: licenciada en Comunicación Digital en ICONOS Instituto de Investigación en Comunicación y Cultura

Actividad laboral: área de promoción y difusión en ICONOS Instituto de Investigación en Comunicación y Cultura como Community Manager y Copywriting.

Correo: alinne.rfragoso07@gmail.com



Entretejidos.

Revista de Transdisciplina y Cultura Digital, Año 8, Volumen 1, Número 14-2021, es una publicación electrónica semestral que edita y publica ICONOS, Instituto de Investigación en Comunicación y Cultura, S.C. con dirección en Av. Chapultepec No. 57, segundo piso, colonia Centro, Delegación Cuauhtémoc, C.P. 06040 en México D.F. Tel. 5557094358, www.iconos.edu.mx, entretejidos@staff.iconos.edu.mx.



Editor responsable: J. Rafael Mauleón R. Reserva de Derechos al Uso Exclusivo: 04-2016-102816401700-203, otorgado por el Instituto Nacional del Derecho de Autor. ISSN: 2395-8154. Responsable de la última actualización de este número: J. Rafael Mauleón R., Av. Chapultepec No. 57, segundo piso, colonia Centro, Delegación Cuauhtémoc, C.P. 06040 en México D.F. Fecha de la última modificación 01 de febrero de 2021.

Aparición:

Febrero a Mayo 2021. Año: 8 Volumen: 1 Número: 14-2021
ISSN: 2395-8154

Comité Editorial

Dra. Julieta Haidar (ENAH)
Dr. Julio César Schara (UAQ)
Dra. Teresa Carbó (CIESAS)
Dr. Diego Lizarazo (UAM-Xochimilco)
Dr. Félix Beltrán (UAM- Azcapotzalco)
Dr. Ignacio Aceves (UAM- Azcapotzalco)
Dra. Graciela Sánchez (UACM)
Dra. Graciela Martínez (UACM)
Mtra. Rebeca Leonor Aguilar (EDINBA)
Dra. Flor de Liz Pérez (UJAT)

Equipo Editorial:

Editor en jefe: Dr. J. Rafael Mauleón.
Editora de programación: Mtra. Roselena Vargas.
Editora de proyecto y responsable de corrección de estilo: Dra. Ileana Díaz.
Diseño de interactividad: Lic. Eddy Albin Rodríguez.
Diseño de animaciones: Mtro. Jatniel Salim García.
Diseño de Audios: Mtra. Ornella Delfino.
Diseño de audiovisuales: Lic Carlos Jesús Cauich.
Diseño editorial y redes sociales: Dr. N. Tiberio Zepeda.
Diseño Web: ICONOS Diseño.
Corrección de estilo: Dra. Ileana Díaz y Lic. Alexandra Martínez.
Traducción: Lic. Diego Pineda.
Relaciones públicas: Dra. Adriana Barragán y Mtro. Francisco Mitre.

"Proyecto beneficiado por el Sistema de apoyos a la creación y a proyectos culturales (Fonca)"



CULTURA
SECRETARÍA DE CULTURA

FONCA

(Sistema de apoyos a la creación y a proyectos culturales)