

Cita:

Vázquez-Herrero, J.; Dubois, F.; Lovato, A. (2022). Narrativas interactivas como espacios de participación política en la ciberdemocracia. En García-Orosa, B. (coord.), 25 años de ciberdemocracia en España: estrategias y actores emergentes. Pamplona: Thomson Reuters Aranzadi. ISBN 978-84-1124-380-3

Narrativas interactivas como espacios de participación política en la ciberdemocracia

JORGE VÁZQUEZ-HERRERO

(Universidad de Santiago de Compostela)

FRÉDÉRIC DUBOIS

(ifs - international film school cologne)

ANAHÍ LOVATO

(Universidad Nacional de Rosario)

1. INTRODUCCIÓN

El auge de nuevas narrativas interactivas avanza de la mano de la participación de la sociedad en la construcción de proyectos colaborativos que buscan un impacto significativo en su entorno. En este capítulo se analizan propuestas de documental interactivo y transmedia, newsgame y reportaje inmersivo que impulsan el rol de la ciudadanía como actor político, a través de la co-creación y la interacción, así como la representación de realidades y movimientos sociales. Con una perspectiva internacional, se exponen casos de España, Europa y América Latina para conformar una panorámica del impacto social de los formatos narrativos interactivos en la ciberdemocracia.

El storytelling está presente en todos los ámbitos comunicativos, entre ellos en la comunicación y la participación política, aunque se trata de uno de los métodos de comunicación más antiguos (Mello, 2001). El hecho de generar una narrativa, de crear una historia, ayuda a trasladar un mensaje y sentirse implicado, contribuye a la

comprensión y a la conexión humana (Murray, 2017). Sin embargo, para lograr el compromiso de la ciudadanía y alcanzar su participación, se requieren además canales abiertos y colaborativos. La irrupción de Internet y los ordenadores ha impulsado la modalidad interactiva de la narrativa de una nueva manera: una dimensión abierta a la toma de decisiones, la multiperspectividad de protagonistas y usuarios, orientada a la personalización de la experiencia, apta para la co-creación, y la interdisciplinariedad al nivel de la producción (Dubois, 2021). Esta concepción interactiva permite que la ciudadanía se convierta en audiencia activa y llegue a tener un impacto en el relato (Miller, 2014). En este capítulo exploramos la conexión entre las narrativas interactivas y la política, entendida como la intervención de la ciudadanía en la esfera pública.

La convergencia de los géneros tradicionales con los medios interactivos (por ejemplo, videojuegos, redes sociales, realidad aumentada) ha dado lugar a formas singulares de representar la realidad. El documental interactivo y transmedia es uno de los casos paradigmáticos entre los formatos de narrativa interactiva: tiene la interactividad como elemento central (Galloway, McAlpine, Harris, 2007) y se define como un proyecto con intención de documentar lo real con tecnología digital interactiva (Aston, Gaudenzi, 2012). Las formas que toma son diversas, aunque coinciden tres condiciones: carácter abierto y complejo; ambivalencia entre el ámbito de la cinematografía y el diseño interactivo; y el periodismo o, tomado de manera más general, un discurso vinculado a la realidad (Gifreu, 2013). Una de las ideas más disruptivas es que la apertura a la interacción lo convierte en un *living documentary* (Gaudenzi, 2013), haciendo un símil con los organismos vivos que se organizan y transforman. La dimensión interactiva afecta también al significado (Nash, 2012), debido a la relación de la audiencia con el contenido del documental interactivo. Este formato favorece a su vez la polivocalidad, es decir, la inclusión de múltiples voces (Dovey, Rose, 2012; Green et al., 2017) que se refleja en una pluralidad de testimonios, miradas y perspectivas entre las que navega el usuario.

Dentro de las narrativas interactivas de no ficción consideramos también la representación de la realidad con dinámicas, mecánicas y estéticas del ámbito de los juegos –*docugame* y *newsgame*–, y con tecnologías inmersivas –documental y reportaje inmersivo, *VRdoc*, *360.º documentary*–. Respecto a la dimensión transmedia, nos referimos a

proyectos que van más allá de una única plataforma y aprovechan la expansión del universo narrativo para ofrecer puntos de entrada alternativos, experiencias diferenciadas y complementarias, así como para alcanzar un mayor impacto social integrando la participación (Vázquez-Herrero, 2019). Este carácter transmedia se vincula también a la expansión territorial de la narrativa (Irigaray, 2016) y al ejercicio del periodismo social transmedia (Lovato, 2015), además de considerarse una vía apta para la investigación social y, como ocurre con el documental interactivo, para albergar múltiples voces (Hancox, 2017).

La interactividad tiene implicaciones en la representación de la realidad y en el engagement de la audiencia (Nash, 2012), pues el espectador pasa a formar parte del documental y se le pide tomar un rol activo (Aston, Gaudenzi, 2012). Una forma habitual para el documental interactivo es la narrativa fragmentada, a menudo centrada en una comunidad (O’Flynn, 2012). Así se abre la dimensión social de estas formas de expresión, que se encuentra en una fase experimental (Aufderheide, 2015), pero demuestra que las narrativas interactivas pueden promover un cambio a través de la implicación social (Miller, Allor, 2016; Peralta, Ouariachi, 2015) y promover un compromiso crítico que de un lado logra reducir la polarización sobre asuntos sociales o políticos divisivos y, del otro, refuerza el activismo de los usuarios (Watson, 2017).

La apertura a la interacción y a la participación da lugar a la condición colaborativa que en algunos proyectos permite que la audiencia contribuya a la co-creación del relato y se generen nuevas relaciones y formas de participación (Favero, 2017). Mandy Rose (2017) se refiere a estos proyectos como *open docs* –documentales abiertos– y *collab docs* –documentales colaborativos–. La co-creación es, además, un recurso relevante para que el documental cumpla su función social, permitiendo que la ciudadanía ejerza su rol político (Nash, 2017).

En las siguientes páginas realizamos un recorrido por diferentes proyectos de narrativa interactiva de España, Europa y América Latina que han documentado historias de lo real incorporando elementos de participación y dando a la audiencia la posibilidad de comprometerse con la realidad social representada a través de múltiples recursos.

2. ESPAÑA

La producción de narrativa de no ficción interactiva en España ha seguido las tendencias globales de los últimos años. Encontramos tanto producciones independientes como, en mayor medida, coproducciones entre medios de comunicación y productoras especializadas. Destaca por su amplia trayectoria el Laboratorio de Innovación Audiovisual de Radiotelevisión Española, como expondremos en las siguientes líneas.

En el ámbito de la intervención de la ciudadanía en la esfera pública, son numerosos los proyectos que a través de la interactividad promueven o facilitan la implicación de la audiencia hacia un compromiso político y social. El webdoc *0 responsables*¹ es uno de los ejemplos paradigmáticos de documental interactivo que ha tenido por objetivo generar una respuesta social. Centrado en la investigación del accidente de metro en 2006 en Valencia, este proyecto de Barret Films y organizaciones locales recreó la concentración pública a través de una plaza virtual, abrió canales para la colaboración ciudadana y promovió una recogida de firmas. *Guerra a la mentira*² plantea un acercamiento a la verificación con fuentes abiertas. Esta iniciativa del Lab RTVE combina el carácter documental con la divulgación, pues a partir de varios casos presentan herramientas y recursos para contrastar y validar la información, que el usuario prueba mientras avanza en una conversación interactiva. Ante el auge de la desinformación (Kyza et al., 2020), especialmente a través de redes sociales, este webdoc permite que la audiencia tome conciencia y adquiera nuevas competencias.

Siguiendo la revisión de proyectos por enfoque temático, una especial atención merecen las producciones que abordan aspectos de género. *Las Sinsombrero*³, de Intropía Media, Yolaperdono y Lab RTVE, trata sobre las mujeres de la Generación del 27 y cuenta con una estrategia transmedia que incluye un libro y un proyecto educativo, entre otras plataformas. La expansión narrativa es un fenómeno habitual, pero en este caso el diseño de una propuesta didáctica convierte el documental en un proceso de enseñanza y aprendizaje sobre la historia olvidada de las mujeres del citado movimiento literario y artístico. Con un fin divulgador y formativo, *Parir en el siglo XX*⁴ saca a la luz los modelos

1. <http://www.0responsables.com>.
2. <http://lab.rtve.es/webdocs/guerra-mentira/es>.
3. <http://www.lassinsombrero.com>.
4. <http://lab.rtve.es/webdocs/parto-respetado>.

hospitalarios de atención al parto basados en el respeto a la mujer y ofrece recursos para crear un plan de parto. Por otro lado, *En la brecha*⁵ y *1000 mujeres asesinadas* (2019)⁶ destacan por su apertura a la colaboración ciudadana sobre la desigualdad en el entorno laboral y la violencia de género, respectivamente.

Otro grupo de proyectos han tratado temas sobre sociedad y política, como los *docugames Montelab*⁷ y *Detrás del paraíso*⁸ o el *newsgame El bueno, el malo y el tesorero*, abordando cuestiones como la crisis económica o la corrupción a través de la gamificación que permite al usuario asumir un rol en la historia y tomar decisiones para una mejor comprensión de estas realidades. En 2021, durante el debate y la propuesta legislativa sobre los repartidores de plataformas online se publicó *Riders*⁹, un documental que incluye una simulación interactiva en la que el usuario experimenta el trabajo del *rider*.

Las narrativas interactivas e inmersivas se emplean también para situarnos en lugares lejanos, desconocidos y difícilmente accesibles. Es el caso de *Fukushima, vidas contaminadas*¹⁰, un reportaje inmersivo en vídeo 360 grados de *El País Semanal* que regresa a la ciudad abandonada tras el accidente nuclear cinco años antes. En un formato donde la interacción se basa en las decisiones del usuario, *En la piel de un refugiado*¹¹ reconstruye el viaje de los desplazados desde Siria, África y Latinoamérica hacia España. En ambos casos, el usuario se sitúa en el centro de la experiencia con el fin de acercarse a la vivencia de dos realidades lejanas y con repercusión e implicaciones a nivel mundial.

No obstante, también las historias de lo próximo son protagonistas en las narrativas interactivas. *Orgull de Baix*¹², producido por Al Pati y Televisió de Catalunya, da voz a la comarca del Baix Llobregat y expone su alto valor agrícola y ecológico amenazado por la expansión urbana a través de un mapa interactivo. Otros proyectos trasladan pequeños relatos sobre modos de vida únicos y

5. <http://lab.rtve.es/webdocs/brecha/home>.

6. <https://lab.rtve.es/mil-mujeres-asesinadas>.

7. <http://lab.rtve.es/montelab>.

8. <http://detrasdelparaiso.eldiario.es>.

9. <https://lab.rtve.es/lab/riders/riders-ley-rider-regulacion>.

10. https://elpais.com/elpais/2016/05/01/eps/1462053636_146205.html.

11. <http://elpais.com/especiales/2017/refugiados>.

12. <http://www.orgulldebaix.cat/es>.

en lugares solitarios o alejados –*Illados*¹³– o registran la evolución de los mercados como elemento de conexión, intercambio y socialización –*Feira*¹⁴, en ambos casos incorporando la colaboración de la audiencia.

Por último, exponemos una serie de proyectos interactivos que han abordado cuestiones de salud. *Las voces de la memoria*¹⁵ –webdoc sobre el Alzheimer–, *Párkinson, que tiemble el camino*¹⁶ y *No son ruedas, son alas*¹⁷ –sobre la práctica de fútbol con silla motorizada– presentan la lucha contra la enfermedad con un formato que permite la interacción del usuario para hacerlo participe. Con la llegada de la pandemia por COVID-19, los medios también han elaborado piezas interactivas que, de diferentes formas, involucran al público. *La gran vacunación*¹⁸ muestra los datos actualizados de la campaña, pone en valor la sanidad pública y desmiente bulos. *Memorial del coronavirus*¹⁹ presenta un documental y un espacio colaborativo para la despedida. Con formato inmersivo, *Ciudades vacías 360*.²⁰ nos da una perspectiva desconocida de las ciudades españolas durante el confinamiento de primavera de 2020.

En definitiva, las narrativas interactivas han permitido a la ciudadanía española aproximarse de una manera innovadora a las diferentes realidades sociales y, con los múltiples recursos que aporta la interactividad, tomar parte, colaborar e implicarse.

3. EUROPA

Los países europeos, aparte de España, también han albergado algunos de los mejores documentales participativos. Estaría fuera del alcance de este capítulo elaborar una lista exhaustiva de narrativas interactivas que abarquen todos los países europeos; en su lugar, señalamos algunos ejemplos significativos e ilustrativos de

13. <https://illados.com>.

14. <http://feiradoc.com>.

15. <http://vocesdelamemoria.rtve.es>.

16. <http://lab.rtve.es/webdocs/parkinson-que-tiemble-el-camino>.

17. <http://nosonruedas.com>.

18. <https://lab.rtve.es/lab/vacunacion-espana-coronavirus>.

19. <https://lab.rtve.es/lab/memorial-coronavirus>.

20. <https://www.rtve.es/rtve/20200514/ciudades-vacias-coronavirus-360/2013638.shtml>.

narrativas que intentan plasmar un tema complejo con la ayuda de los usuarios, o intentan unir a ciudadanos de extremos opuestos del espectro político.

Muchos webdocs en Europa siguen la tradición del gran reportaje. Su interactividad se orienta principalmente a ofrecer al usuario una interfaz ‘generosa’ –rica, amplia, navegable– (Whitelaw, 2015), como por ejemplo en *Alma, hija de la violencia*²¹, donde se puede deslizar hacia abajo desde la narración principal para ver animaciones y contenido aumentado, sin dejar nunca de lado la historia principal. *Le grand incendie*²² se inscribe en esta tradición del reportaje, al tiempo que ofrece una experiencia sonora inmersiva que permite al usuario fluir de un testimonio a otro de forma introspectiva.

En otros i-docs, como *Prison Valley*²³, se refuerza la sensación de visión colectiva al mostrar cuántos usuarios se encuentran en ese lugar al mismo tiempo. En este caso, se trata de una narrativa ramificada que permite al usuario desplazarse por el condado de Fremont para investigar los entresijos de la cultura del encarcelamiento. Aunque interactivas y a menudo creativas en su tratamiento de la realidad, estas narraciones intentan ofrecer una visión subjetiva de uno o varios autores, sin pretender necesariamente una mediación social o política más amplia. Más bien tratan de concienciar sobre un problema social ofreciendo una nueva forma de navegar por una historia.

Una de las primeras piezas interactivas basadas en un navegador que utilizó una narrativa ramificada fue *Journey to the End of Coal*²⁴. En ella, el usuario avanza en la historia de la minería del carbón en China tomando decisiones sobre el camino a seguir. Este modelo, que abrió el camino a los documentales web en Francia, se utilizó en muchas ocasiones a partir de entonces. *Fort McMoney*²⁵ es una forma más sofisticada y gamificada de narrativa ramificada, que cuenta la historia de Fort McMurray en Alberta, Canadá. Sin embargo, a diferencia de sus primos de la narrativa ramificada, ésta tenía un foro como una de las características más animadas. Este foro colocaba al usuario en la posición de un ciudadano, discutiendo con otros usuarios y con el *game*

21. <http://alma.arte.tv>.

22. <https://www.honkytonk.fr/index.php/portfolio/le-grand-incendie>.

23. <http://prisonvalley.arte.tv>.

24. <https://www.honkytonk.fr/index.php/webdoc>.

25. <https://www.arte.tv/sites/webproductions/en/fort-mcmoney>.

master sobre en qué debía invertir la ciudad y deliberando en forma de referéndum. En este ejemplo, el acto de participar se situaba en primer plano, premiando a los usuarios que negociaban y construían la ciudad juntos.

Un documental web más reciente, *Field Trip*²⁶, realizado por un colectivo que incluye al coautor Frédéric Dubois, utiliza el hipervídeo –es decir, retratos en vídeo de los protagonistas que están hipervinculados a otros retratos en vídeo dentro del documental y permiten una experiencia de visualización fragmentada y exploratoria–. Este formato, que se inscribe en la tradición de las narrativas ramificadas, se une a la tecnología de código abierto y a los contenidos con licencia abierta, con lo que se pretende crear un mayor impacto social tanto en los espectadores como en los creadores. Además, se pide a los usuarios que dejen breves anécdotas en un contestador automático. Las mejores se reutilizan y se combinan con imágenes para contar la historia del Tempelhof Field en Berlín.

Menos lúdico, pero también contundente en términos de interfaz, mencionaremos *Gaza/Sderot*²⁷, un documental web creado para luchar contra la polarización extrema. Con el conflicto entre Israel y Palestina como telón de fondo, *Gaza/Sderot* realiza una intervención social con una pantalla dividida, reflejando metafóricamente la división entre personas que, al ver los clips sobre su vida cotidiana, tienen retos, sentimientos e historias similares que expresar. Aquí, el carácter vivo de la producción creó una oportunidad para el debate, para que los protagonistas desempeñen un papel ciudadano.

Utilizando un enfoque centrado en bases de datos para contar historias, *Walking the Edit*²⁸ “rastrea la geolocalización de un teléfono y recurre a una amplia base de datos de material pregrabado –archivo, enviado por los usuarios y disponible públicamente– para crear una película en tiempo real que documenta el viaje del usuario” (MIT Docubase, 2010). Este tipo de documental web es el más apropiado para las instituciones GLAM (galerías, bibliotecas, archivos y museos, por sus siglas en inglés) que ya disponen de archivos y posiblemente de contenidos generados por los usuarios para compartir. La participación del usuario no tiene aquí un carácter primordialmente político, sino que forma parte del proceso de realización de la película.

26. <https://fieldtrip.berlin>.

27. <http://gaza-sderot.arte.tv>.

28. <https://walking-the-edit.net/en>.

Lo mismo puede decirse de *Kunstjagd*, de un colectivo periodístico llamado Follow the money. El usuario se embarca en un viaje de varias semanas por los países de habla alemana junto al equipo periodístico, en busca de un cuadro de un artista judío que, antes de desaparecer en los años 30, estaba colgado en la casa de una familia judía en Múnich. Aunque el principal producto mediático es una serie de podcasts –producidos directamente a partir del viaje por carretera–, el usuario participa, sobre todo, a través de grupos de WhatsApp, para dar pistas, sugerir indicios y hacer avanzar la comprensión del arte judío.

Adoptando un enfoque serial, citamos *Netwars: Out of CTRL*²⁹ y *Do Not Track*³⁰. Ambos abordan temas relacionados con la Web –la ciberguerra y el seguimiento de los usuarios de Internet por parte de las empresas, respectivamente– y utilizan la interactividad dentro de los episodios para acercarse al usuario a medida que avanza la historia. Estas experiencias personalizadas y de rastreo empujan al usuario a adquirir conocimientos sobre el tema en cuestión y terminan en una llamada a la acción para luchar contra los males digitales.

En conjunto, los documentales web europeos mencionados anteriormente pueden clasificarse como innovaciones mediáticas (Dogruel, 2014) por derecho propio, que toman caminos menos transitados para llevar al usuario a un entorno narrativo novedoso. Si algunos están menos orientados a activar la disidencia, la resistencia u otras formas de acción firme, todos ellos están abriendo un espacio *para bailar con* el usuario.

4. AMÉRICA LATINA

En esta región las producciones documentales también vivieron procesos de complejización y adaptación a las posibilidades técnicas, epistémicas y narrativas de cada época, sumando voces e ideas propias al desarrollo de un campo en transformación.

Históricamente, la cinematografía documental latinoamericana forjó una identidad social que buscó distanciarse del cine comercial y del cine de autor europeo. Movimientos como el *cinema novo* y el

29. <http://www.netwars-project.com>.

30. <https://donottrack-doc.com>.

tercer cine e instituciones fundacionales como la Escuela Documental de Santa Fe y la Escuela de San Antonio de Los Baños (Cuba) abogaron por un cine revolucionario y provocador. Desde una mirada comprometida con las problemáticas de marginalidad y conflicto social, procuraron aportar a la transformación de esas condiciones y a la construcción de la memoria popular.

En tiempos de conectividad y convergencia, la no ficción latinoamericana extendió esa identidad política, testimonial y social hacia formatos interactivos, inmersivos y transmedia. Los nuevos documentales continuaron articulando las demandas de sus comunidades, haciendo visibles sus problemáticas e impulsando causas y proyectos colectivos. El potencial interactivo de las interfaces digitales se conjugó entonces con el territorio y la participación de los públicos en tanto ciudadanos capaces de transformar las tramas narrativas y sus contextos de acción.

En la región, los formatos interactivos recibieron un impulso importante por parte de grandes medios que experimentaron, a principios del siglo XXI, con la producción de especiales multimedia (Vázquez-Herrero, Moreno, 2017). También las universidades, a través de sus unidades de producción y *medialabs*, desarrollaron experiencias innovadoras, potenciando la emergencia de polos productivos.

Entre sus estrategias narrativas, varios documentales transmedia latinoamericanos incorporaron la territorialidad como una dimensión propicia para la expansión de los relatos (Irigaray, 2014). Un caso paradigmático fue *Tras los pasos de El Hombre Bestia*³¹, que aglutinó propuestas para TV, web y móviles, crónicas, realidad aumentada, un *docugame*, intervenciones urbanas (*street projection*) y un festival transmedia, teniendo como epicentro la ciudad de Rosario. Otros desarrollos transmedia como *Mujeres en venta*³² y *De barrio somos*³³, también producidos por la Dirección de Comunicación Multimedial de la Universidad Nacional de Rosario, continuaron explorando la territorialidad expandida, con realidad aumentada en cartelería urbana, contenidos para LED de exterior, intervenciones en centros comerciales, propuestas lúdicas y participativas.

31. <http://dcmteam.com.ar/3/transmedia/16/Tras-los-pasos-de-El-Hombre-Bestia--Documental-Transmedia>.

32. <http://www.documedia.com.ar/mujeres>.

33. <http://debarriosomos.com.ar>.

Explorando los cruces entre medios digitales y analógicos, con una fuerte dimensión territorial y artística, se ubica el proyecto transmedia *Inakayal vuelve*³⁴. En Argentina, tras la “Campaña del Desierto”, muchos sobrevivientes indígenas fueron obligados a caminar cientos de kilómetros para ser usados como esclavos o estudiados en el Museo de Ciencias Naturales de La Plata. *Inakayal vuelve* desanda el camino de los prisioneros mapuches, bordando sus fotos junto a más de cien personas en diversas ciudades. Incluye talleres de revelado, exhibiciones itinerantes, crónicas y audiovisuales.

Por su parte, la producción argentina *El feriante*³⁵ busca trascender los muros del encierro en las cárceles de Rosario para visibilizar las prácticas de sus talleres culturales, haciendo circular sus producciones en las ferias de la ciudad. El universo narrativo incluye un webdoc, una serie audiovisual, una revista, postales gráficas interactivas, un CD musical, micros de radio, un libro y contenidos para redes sociales. Así como *El feriante* encuentra en Ángel un personaje protagónico fuerte para contar una historia colectiva, *As quatro estações de Iracema e Dirceu*³⁶ consiguió hallar en una pareja de agricultores la forma de abordar, interactivamente, la realidad de las familias que viven en situaciones de extrema pobreza en Santa Catarina (Brasil).

La mirada hiperlocal para la construcción de memorias digitales también se hace presente en *A cidade inventada*³⁷. Cuenta la historia de Itapuã, una de las 33 “aldeas hospitales” construidas en Brasil en los años 40 del siglo XX para aislar a personas con lepra. De sus 1454 habitantes originales, hoy solo quedan 35. El interactivo reúne una gran cantidad de material sobre el pasado y el presente del pueblo para rescatarlo del olvido.

La configuración de una trama testimonial para la denuncia social es el fundamento de otra producción interactiva de referencia internacional: *Proyecto Quipu*³⁸. Durante el gobierno de Fujimori en Perú, 272000 mujeres y 21000 hombres fueron esterilizados contra su voluntad. Para revelar el caso, la propuesta genera un quipu (sistema de comunicación

34. <http://inakayal.revistaanfibia.com>.

35. <http://elferiante.com.ar>.

36. https://www.clicrbs.com.br/sites/swf/DC_quatro_estacoes_iracema_dirceu/index.html.

37. <http://www.acidadeinventada.com.br>.

38. <https://interactive.quipu-project.com>.

incaico hecho de hilos anudados) digital donde se tejen historias orales, conectando comunidades peruanas y amplificando su voz colectiva. Quipu logró reunir 150 testimonios, recolectados mediante una línea telefónica.

La construcción de la memoria es, asimismo, uno de los propósitos de *Ayotzinapa: una cartografía de la violencia*³⁹. En 2014, 43 estudiantes normalistas de Ayotzinapa (México) fueron desaparecidos en Guerrero. El proyecto propone una plataforma cartográfica interactiva para mapear y examinar las diferentes narrativas de este evento. Los datos derivan de investigaciones, vídeos, historias mediáticas, fotos y registros de dominio público. El documental persigue el esclarecimiento de la verdad.

*Archivo Rosa*⁴⁰ es otro relato colectivo con fuerte compromiso político. Se trata de un experimento interactivo con técnica de cadáver exquisito que reúne historias y reflexiones de activistas feministas de la organización Socorristas en Red, buscando construir lazos de sororidad. Cada fragmento fue registrado al calor de la lucha por el aborto libre en Argentina.

En tanto proyecto capaz de generar lazos entre comunidades, el interactivo *Entre Vilas*⁴¹ (Brasil), se sumerge en las villas obreras de São Paulo para discutir la relación entre trabajo y vivienda. Con vídeos, fotos y textos, el proyecto une una línea imaginaria entre temas y personajes de cuatro villas paulistas.

*Proyecto Cruzar*⁴² utiliza vídeo 360.º para sensibilizar sobre el desplazamiento poblacional venezolano hacia Ecuador. Aprovechando técnicas de las narrativas inmersivas, coloca al espectador en medio de una familia de migrantes que busca reunificarse. La propuesta transmedia incluye crónicas periodísticas, espacios colaborativos, exhibiciones físicas y virtuales.

*La otra orilla*⁴³ busca la promoción de los derechos de las personas LGBTI en Colombia. Se materializa en diferentes formatos: serie de TV, relatos multimedia, videoblog, fotografías y una experiencia interactiva y se destaca especialmente por su carácter polifónico. Al igual que

39. <http://www.plataforma-ayotzinapa.org>.

40. <https://archivorosa.socorristasenred.org>.

41. <http://entrevilasdoc.com.br>.

42. <https://proyectocruzar.com>.

43. <http://www.laotraorilla.com.co/proyecto.html>.

Cruzar, intenta producir empatía proponiendo “ponerse en los zapatos de la diversidad”.

Explorando la dimensión temporal, *Malvinas/30* fue concebido como un espacio de memoria digital, a 30 años de la Guerra de Malvinas. A través de distintas plataformas, revivió en tiempo real los acontecimientos de 1982 y consiguió movilizar la participación del público: enviaron fotos y cartas originales redactadas para los soldados argentinos en las islas.

*Paciente/Impaciente*⁴⁴, en cambio, examina la dimensión lúdica para narrar una historia compleja. Comienza con un documental audiovisual (*Paciente*) que sigue el periplo de Nubia, quien cuida de su hija enferma y enfrenta las trabas burocráticas del sistema de salud en Colombia. La trama se complementa con *Impaciente*, un *docugame* que propone un desafío perturbador: “juega y pierde el tiempo a costa de tu salud”.

Por su parte, el documental *4ríos*⁴⁵ narra historias del conflicto armado en Colombia, apostando por la actitud lúdica de su comunidad, a través de un cómic interactivo, un “flujo de memoria” de construcción colectiva, una narrativa 360°, una exposición interactiva con realidad aumentada, animación y un libro *popup*. Territorio, participación, exploración y contexto convergen en esta propuesta innovadora.

En *Som dos sinos*⁴⁶ la tecnología digital se pone al servicio de la valorización patrimonial y los diálogos intergeneracionales. Cuarenta toques de campanas conectan nueve ciudades brasileñas a través de una plataforma interactiva, un largometraje, una intervención pública y una aplicación para móviles.

Finalmente, la problemática ambiental constituye una línea temática fuerte en los proyectos inmersivos brasileños. En este sentido pueden mencionarse *Rio de lama: a maior tragédia ambiental do Brasil*⁴⁷, *Fogo na floresta*⁴⁸ y *Amazônia adentro*⁴⁹, una co-producción entre Brasil, Ecuador y Surinam.

44. <https://www.gusano.org/paciente>.

45. <http://4rios.co>.

46. <https://somedossinos.com.br>.

47. <https://vimeo.com/209626330>.

48. <https://www.youtube.com/watch?v=Jv8nkw8hy-c>.

49. <https://www.conservation.org/brasil/realidade-virtual/amazonia-adentro>.

5. A MODO DE CONCLUSIÓN

El recorrido realizado por las producciones interactivas en España, Europa y América Latina deja evidencia de un interés por construir relatos sobre la realidad que implican al usuario. Las soluciones técnicas y las funciones interactivas son diversas –desde la selectividad y la toma de decisiones en un sitio web hasta la inmersión física o la co-creación–. Las propuestas analizadas articulan la participación de la ciudadanía en la esfera pública haciendo uso de los medios de comunicación actuales.

El futuro resulta prometedor, aunque la tecnología ofrece tantas posibilidades como desafíos y amenazas. Los creadores –directores, productores, periodistas, investigadores, programadores, diseñadores, artistas multimedia– tienen por delante el reto de proponer nuevas historias con impacto social que aprovechen las condiciones interactivas y participativas de los nuevos medios. En otra época, investigadores como Whiteman (2004) apostaron por un “modelo de coalición” donde el impacto de estas narrativas afecta a los equipos de producción, a la distribución de las obras documentales y los discursos públicos alternativos; hoy en día, las formas de narrar las historias y de construir memoria colectiva deben encarar su impacto social en un sentido amplio. Los ejemplos presentados en este capítulo incorporan esa mirada orientada hacia múltiples niveles, aunque es posible reconocer que las estrategias narrativas y de producción que abrazan esta noción abierta de impacto aún permanecen en una fase inicial.

El campo experimental en el que se inserta el documental interactivo se extiende ampliamente. Los próximos horizontes, con narrativas basadas en las técnicas avanzadas de inteligencia artificial y *blockchain*, por ejemplo, pueden llevar estos formatos todavía más lejos, permitiendo su expansión y marcando nuevas diferencias en el impacto que consigan.

6. REFERENCIAS

- Aston, J., Gaudenzi, S. (2012). Interactive documentary: setting the field. *Studies in Documentary Film*, 6(2), 125-139. https://doi.org/10.1386/sdf.6.2.125_1.
- Dogruel, L. (2014). What is so special about media innovations? A characterization of the field. *The Journal of Media Innovations*, 1(1), 52-69. <https://doi.org/10.5617/jmi.v1i1.665>.

- Dovey, J., Rose, M. (2012). We're Happy and We Know it: Documentary:Data:Montage. *Studies in Documentary Film*, 6(2), 260-272. https://doi.org/10.1386/sdf.6.2.159_1.
- Dubois, F. (2021). *Interactive Documentary Production and Societal Impact: The Case of Field Trip* (Tesis doctoral). Film University Babelsberg Konrad Wolf. <https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:kobv:po75-opus4-2912>.
- Favero, P. (2017). The travelling i-doc: reflections on the meaning of interactive documentary-based image-making practices in contemporary India. En J. Aston, S. Gaudenzi y M. Rose (eds.), *i-Docs: The Evolving Practices of Interactive Documentary* (pp. 237-254). Nueva York: Columbia University Press.
- Galloway, D., McAlpine, K. B. y Harris, P. (2007). From Michael Moore to JFK reloaded: towards a working model of interactive documentary. *Journal of Media Practice*, 8(3), 325-339. https://doi.org/10.1386/jmpr.8.3.325_1.
- Gaudenzi, S. (2013). *The Living Documentary: from representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary* (Tesis doctoral). Goldsmiths, University of London.
- Gifreu, A. (2013). *El documental interactivo. Evolución, caracterización y perspectivas de desarrollo*. Barcelona: Editorial UOC.
- Green, D. P., Bowen, S., Hook, J., Wright, P. (2017). Enabling Polyvocality in Interactive Documentaries through "Structural Participation." En G. Mark y S. Fussell (eds.), *Proceedings of the 2017 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems – CHI'17* (pp. 6317-6329). Nueva York: ACM Press. <https://doi.org/10.1145/3025453.3025606>.
- Hancox, D. (2017). From subject to collaborator: Transmedia storytelling and social research. *Convergence*, 23(1), 49-60. <https://doi.org/10.1177/1354856516675252>.
- Irigaray, F. (2014). La ciudad como plataforma narrativa: El Documental Transmedia Tras los pasos de El Hombre Bestia. En F. Irigaray y A. Lovato (eds.), *Hacia una comunicación transmedia* (pp. 113-131). Rosario: UNR Editora.
- Irigaray, F. (2016). Documental transmedia: narrativas espaciales y relatos expandidos. En F. Irigaray y D. P. Renó (eds.), *Transmediaciones* (pp. 39-53). Buenos Aires: Crujía.

- Kyza, E. A., Varda, C., Panos, D., Karageorgiou, M., Komendantova, N., Perfumi, S. C., Shah, S. I. H., Hosseini, A. S. (2020). Combating misinformation online: re-imagining social media for policy-making. *Internet Policy Review*, 9(4). <https://doi.org/10.14763/2020.4.1514>.
- Lovato, A. (2015). Del periodismo multimedia al periodismo transmedia. En Irigaray, F. y Lovato, A. (eds.), *Producciones transmedia de no ficción*. Rosario: UNR Editora.
- Mello, R. (2001). The power of storytelling: How oral narrative influences children's relationships in classrooms. *International Journal of Education and the Arts*, 2(1).
- Miller, C. H. (2014). *Digital Storytelling: A Creator's Guide to Interactive Entertainment*. Burlington: Focal Press.
- Miller, L., Allor, M. (2016). Choreographies of collaboration: social engagement in interactive documentaries. *Studies in Documentary Film*, 10(1), 53-70. <https://doi.org/10.1080/17503280.2016.1171686>.
- MIT Docubase. (2010). *Walking the Edit*. <https://docubase.mit.edu/project/walking-the-edit/>.
- Murray, J. H. (2017). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Londres: The MIT Press.
- Nash, K. (2012). Modes of interactivity: analysing the webdoc. *Media, Culture & Society*, 34(2), 195-210. <https://doi.org/10.1177/0163443711430758>.
- Nash, K. (2017). i-Docs and the documentary tradition: exploring questions of engagement. En J. Aston, S. Gaudenzi y M. Rose (eds.), *i-Docs: The Evolving Practices of Interactive Documentary* (pp. 9-25). Nueva York: Columbia University Press.
- O'Flynn, S. (2012). Documentary's metamorphic form: Webdoc, interactive, transmedia, participatory and beyond. *Studies in Documentary Film*, 6(2), 141-157. https://doi.org/10.1386/sdf.6.2.141_1.
- Peralta, L., Ouariachi, T. (2015). El potencial educativo de las narrativas digitales en la comunicación para el cambio social. Jóvenes Frente al Cambio Climático como estudio de caso. *Obra Digital*, 8, 40-61.
- Rose, M. (2017). Not media about, but media with: co-creation for activism. En J. Aston, S. Gaudenzi y M. Rose (eds.), *i-Docs: The Evolving*

- Practices of Interactive Documentary* (pp. 49-65). Nueva York: Columbia University Press.
- Vázquez-Herrero, J., Moreno, G. (2017). *Documental interactivo iberoamericano: proximidad y transformación social*. *Doc On-line*, n. especial, diciembre de 2017, 109-130. <https://doi.org/10.20287/doc.esp17.dt05>.
- Vázquez-Herrero, J. (2019). *Narrativas digitales de no ficción interactiva: análisis de la experiencia del usuario* (Tesis doctoral). Universidad de Santiago de Compostela.
- Watson, R. (2017). Affective radicality: prisons, Palestine, and interactive documentary. *Feminist Media Studies*, 17(4), 600-615. <https://doi.org/10.1080/14680777.2017.1326560>.
- Whitelaw, M. (2015). Generous interfaces for digital cultural collections. *Digital Humanities Quarterly*, 9(1). <https://openresearch-repository.anu.edu.au/handle/1885/153515>.
- Whiteman, D. (2004). Out of the theaters and into the streets: A coalition model of the political impact of documentary film and video. *Political Communication*, 21(1), 51-69. <https://doi.org/10.1080/10584600490273263-1585>.

