

**FACULTAD LATINOAMERICANA DE CIENCIAS SOCIALES
SEDE ECUADOR
DEPARTAMENTO ANTROPOLOGÍA, HISTORIA Y HUMANIDADES
CONVOCATORIA 2012–2014**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO DE MAESTRÍA EN ANTROPOLOGÍA
VISUAL Y DOCUMENTAL ANTROPOLÓGICO**

**DOCUMENTAL INTERACTIVO Y ANTROPOLOGÍA VISUAL:
REFLEXIONES ENTORNO A COLABORACIÓN Y AUTORÍA**

HUGO CHÁVEZ CARVAJAL

ENERO DE 2015

**FACULTAD LATINOAMERICANA DE CIENCIAS SOCIALES
SEDE ECUADOR
DEPARTAMENTO ANTROPOLOGÍA, HISTORIA Y HUMANIDADES
CONVOCATORIA 2012–2014**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO DE MAESTRÍA EN ANTROPOLOGÍA
VISUAL Y DOCUMENTAL ANTROPOLÓGICO**

**DOCUMENTAL INTERACTIVO Y ANTROPOLOGÍA VISUAL:
REFLEXIONES ENTORNO A COLABORACIÓN Y AUTORÍA**

HUGO CHÁVEZ CARVAJAL

**ASESOR DE TESIS: HUGO BURGOS
LECTORES/AS: ALEX SCHLENKER Y PATRICIA BERMÚDEZ**

ENERO DE 2015

A Carmen, David y Pablo.

A Lola y Mino.

AGRADECIMIENTOS

Para la realización de esta investigación conté con el apoyo de Hugo Burgos a quien agradezco enormemente sus valiosas observaciones a lo largo del proceso. Manifiesto mi gratitud a todos los maestros y compañeros que hicieron gustosa mi formación en la FLACSO y enriquecieron mi estancia en Ecuador.

De igual forma agradezco profundamente a Arnau Gifreu y Gisela Canepa por su apoyo en la revisión y desarrollo del proyecto de investigación que sirvió como base para iniciar este recorrido. Sus recomendaciones fueron de gran ayuda.

Reconozco y agradezco la revisión de esta tesis a Dolores y Cecilia con quienes me encuentro en deuda. A tía Mina, Carmen, David y Pablo por el apoyo de siempre.

Especialmente por su amistad, hospitalidad y camaradería a Pablo, Casandra, Nicolás, Liliana, Adrián, Casandra, Luis, Ileri y Felipe. A los compas de siempre. Por último agradezco a Mino por su invaluable compañía.

ÍNDICE

Contenido	Páginas
RESUMEN	8
CAPÍTULO I	9
PRESENTACIÓN GENERAL	9
Introducción	9
Planteamiento del problema	12
Justificación	12
<i>Del cine a los medios interactivos: una breve aproximación</i>	<i>13</i>
<i>Los cruces: autoría y representación</i>	<i>15</i>
Preguntas de investigación	17
<i>Principal</i>	<i>17</i>
<i>Derivadas</i>	<i>17</i>
Objetivos de la investigación	17
<i>Objetivo general</i>	<i>17</i>
<i>Objetivos particulares</i>	<i>18</i>
Enfoque metodológico	18
Contenido de los capítulos	20
CAPÍTULO II	22
DE LA ANTROPOLOGÍA VISUAL AL DOCUMENTAL INTERACTIVO	22
Introducción	22
Imágenes y antropología: los primeros contactos	22
El cine documental y las tensiones con la antropología	25
La antropología visual y la crisis de la representación	29
El otro como realizador: cine colaborativo	31
Cambios y perspectivas: antropología visual y nuevos medios	35

Documental interactivo: aproximación a su definición.....	37
Autoría, hipertexto y colaboración	49
Interactividad: representación, espectador, usuario.....	56
CAPÍTULO III	59
AUTORÍA: REPRESENTACIÓN E INTERACTIVIDAD	59
Introducción	59
Caracterización taxonómica	63
<i>Contenido.....</i>	<i>63</i>
<i>Interacción.....</i>	<i>65</i>
<i>Plataforma.....</i>	<i>66</i>
Investigación etnográfica como usuario	68
Escena cultural: instituciones y documental interactivo.....	71
<i>Producción y circulación.....</i>	<i>77</i>
<i>Integración y navegación</i>	<i>88</i>
<i>Estructuración de los contenidos</i>	<i>98</i>
<i>Modalidades de navegación e interacción</i>	<i>105</i>
<i>Representación de la realidad.....</i>	<i>106</i>
Conclusiones del capítulo	108
CAPITULO IV.....	111
COLABORACIÓN: ESTRUCTURAS NARRATIVAS E INTERFACES	111
Introducción	111
Colaboración, hipertexto e interacción.....	112
Colaboración, cultura libre y documental interactivo	116
Del cine etnográfico colaborativo, al documental interactivo colaborativo.....	121
Estrategias de participación: autoría y coautoría	125
Cocreación y Popcorn	129
Conclusiones del capítulo	134
CAPÍTULO V	136

CONCLUSIONES: AUTORÍAS COMPARTIDAS, REALIZADORES, SUJETOS Y USUARIOS.....	136
Introducción	136
Actores y relaciones de poder: reflexiones finales	137
Autoría vs. colaboración: conclusiones generales.....	139
BIBLIOGRAFÍA	142
FILMOGRAFÍA.....	146
DOCUMENTALES Y PROYECTOS INTERACTIVOS	147
PÁGINAS WEB.....	148

RESUMEN

La presente investigación busca analizar a través de la antropología visual cómo funcionan las nociones de autoría y colaboración en la producción de documentales interactivos colaborativos. Ya que a diferencia del documental tradicional donde la ruta es preestablecida por el director, la participación del usuario se convierte en el elemento clave que articula todo el sistema. Por tanto, los límites de la autoría y de control sobre el discurso no están claramente delimitados. Para ello me focalizaré en tres actores que se movilizan los unos a los otros, creando un entramado complejo de relaciones: el autor, los sujetos representados y los usuarios. Por medio de estas figuras busco llegar a entender si es posible hablar de autorías compartidas en el documental interactivo y los niveles en los que puede operar.

CAPÍTULO I PRESENTACIÓN GENERAL

Introducción

La antropología visual, hoy más que nunca, atraviesa por un interesante momento en América Latina. Se han abierto programas de maestría, laboratorios, seminarios, muestras de cine etnográfico y diversos espacios en la última década y media en distintos países, como Brasil, Ecuador, Perú, México, Chile y Argentina entre otros. Los temas abordados y las líneas de investigación son amplios. Nos encontramos frente a un campo de fronteras borrosas en las que sus métodos y objeto están siempre en mesa de discusión. Los resultados son aún inciertos, pero lo relevante es que se han generado posibilidades de experimentación y diálogo para la investigación antropológica.

A mediados de la primera década de los dos mil, cuando empecé a estudiar Etnología en la Escuela Nacional de Antropología e Historia en la Ciudad de México (ENAH), surgieron las Jornadas de antropología visual¹ (2005-2011), organizadas por el colectivo Etnoscopio (del cual formo parte desde 2008). Este espacio estaba compuesto por un coloquio académico, una exposición fotográfica y una muestra de documental mexicano contemporáneo. La última constituyó, en buena medida, la vía a través de la cual comencé a profundizar en la disciplina que ocupa a esta investigación. A finales de los noventa y principios del dos mil surgió en México una nueva generación de documentalistas² que abordaba de manera mucho más interesante, crítica y diversa lo que sucedía en ese momento en el país. Muchos de estos filmes fueron presentados en las Jornadas, si bien pocos habían sido realizados desde la antropología, las preguntas y discusiones generadas en torno a ellos desde nuestro campo, daban cuenta de las múltiples posibilidades para la realización e investigación en torno a los medios audiovisuales.

Conforme fui viendo documental antropológico (en particular el trabajo de Jean Rouch, Robert Gardner, Jorge Prelorán, John Marshall, David MacDougall y Trin T.

¹ En la siguiente página se pueden consultar los archivos de las Jornadas de antropología visual: <http://antropologíavisual.com.mx/>

² Algunos de ellos son: Everardo González con *La canción del pulque* (2003) y *Los ladrones viejos* (2007), Eugenio Polgovsky con *Trópico de Cáncer* (2004) y *Los Herederos* (2008), Adrián Arce, Antonio Zirión y Diego Rivera Kohn con *Voces de la Guerrero* (2004), Natalia Almada con *Al otro lado* (2005) y *El General* (2009), Juan Carlos Rulfo con *Del olvido al no me acuerdo* (1999) y *En el Hoyo* (2006) y Lucía Gajá con *Mi vida adentro* (2007) entre otros.

Minh-ha) y familiarizándome con las reflexiones teóricas en torno a él (a partir del trabajo de investigadores como Jay Rub, Sarha Pink y el mismo David MacDougall entre otros) focalicé mi atención en las vertientes participativas y reflexivas que proponen la realización de un cine colaborativo en el que se comparten las autorías, haciendo hincapié en el sujeto filmado y en la relación con el espectador. A este campo de intereses, sumé los nuevos medios y la Web que han potenciado campos y posibilidades de investigación y producción que, todavía, son poco exploradas por la antropología visual latinoamericana. Promoviendo de formas múltiples la participación y la interacción teniendo consigo la posibilidad de compartir autorías.

Conforme se fueron volviendo más accesibles las herramientas digitales y se consolidó lo que hoy conocemos como Web 2.0 (donde los sitios permiten a los usuarios interactuar y colaborar entre sí como creadores de contenido), fueron permeando cada vez en más campos, el cine etnográfico y el documental no son la excepción; sin embargo es en el segundo (entendiéndolo como un género más amplio que puede contener al primero) que se vislumbra con mayor claridad la influencia de los medios interactivos. El documental ha ganado espacios en la última década y media, por ejemplo, festivales de cine como el de Venecia han premiado producciones del género en categorías que antes sólo eran para la ficción³. Pero más allá, se han comenzado a desdibujar sus fronteras y se han expandido sus formatos y soportes. Una de esas nuevas modalidades son los documentales interactivos (i-docs). Al ponerlos en las mesas de discusión uno de los temas que se torna relevante es la noción de autoría en la que suelen destacar dos actores: el “autor” y el “usuario”. Si esa mesa la movemos hacia las preocupaciones de la antropología visual –en las que se ha discutido ampliamente sobre autoría y participación– aparece con más fuerza un tercer actor: el sujeto representado (que en muchos proyectos es a la vez usuario).

Aunque aún no existe una definición concreta sobre los i-docs, para Arnau Gifreu (2011) profesor de la Universidad de Vic e investigador asociado del *Open Documentary Lab* del MIT, la más próxima lo supone, “una aplicación interactiva en línea o fuera de ésta, que se realiza con la intención de representar la realidad con mecanismos propios de navegación e interacción, en función del grado de participación

³ En la edición 2013 del Festival el ganador al León de Oro fue el documental *Sacro GRA* de Gianfranco Rossi.

que contemple”. Gifreu (2012: 274) sitúa que el elemento clave que diferencia el ámbito audiovisual del interactivo es evidente: “La narración tradicional incluye una linealidad y no permite alterar el orden del discurso, mientras que en el ámbito interactivo se puede afectar este orden y modificarlo”. Enfatiza el autor “los documentales interactivos buscan representar y, al mismo tiempo, interactuar con la realidad”. Sandra Gaudenzi profesora del *London College of Media* de la *University of the Arts London* (en Gifreu 2009: 20) describe que en 2002 el artista y académico Mitchell Whitelaw fue notando un aumento en el uso del término "documental interactivo". Si bien es normal que no sea clara su definición, Gaudenzi ve que esto se debía en parte a la falta de escritura sobre el tema y a que los artistas de los nuevos medios no suelen considerarse como documentalistas. Los medios interactivos, han empezado a redefinir las experiencias documentales más allá del cine. En los setenta se realizaron los primeros experimentos digitales con imágenes en movimiento en cuanto a plataformas de producción, visionado y modos de interacción con proyectos como *Aspen Movie Map* (1978) del MIT. A finales de los noventa cineastas como Chris Marker, con *Inmemory* (1998), probaron las posibilidades interactivas en plataformas como el *CD-ROM*.

Ya en la primera década de los dos mil, otros artistas e investigadores como Lev Manovich con su proyecto *Soft Cinema* (2002-2005), experimentaron haciendo cine a partir de bases de datos. Es entonces a mediados de la primera década del dos mil, que se habla ya de documental interactivo con trabajos como *The Whale Hunt* (2007) de Jonathan Harris, *Thanatorama* (2007) de Alexandre Brachet y *Voyage au Bout du Charbon* (2008) de Samuel Bollendorf, entre otros.

En los documentales tradicionales, la elección de qué y cómo se muestra es considerado responsabilidad del director. Pero, como Arnau Gifreu (2012: 262) se pregunta ¿qué pasa cuando esta capacidad se otorga, al menos en parte, al espectador?, ¿qué pasa cuando el espectador se convierte en cocreador de su experiencia documental? Para él cuando este poder se otorga al usuario, como en el caso de los medios interactivos, el papel del autor como narrador y, en consecuencia, los propios puntos de vista de la historia se ponen en cuestión. Sandra Gaudenzi (2009) señala que, “el aprovechamiento de los medios interactivos para crear experiencias documentales que capturen las múltiples visiones de la realidad, brinda a muchas personas la posibilidad de auto documentarse”. Pudiendo generar contenidos en un medio en el que

la autoría ya no es solo individual, sino colectiva y compartida. Lo cual, claro, no quiere decir que no existan campos de fuerza y jerarquías.

Entre otras cosas, estos nuevos proyectos proponen el abandono de las historias lineales (que comienzan en un punto determinado y terminan en un punto final decidido por el creador) y se desplaza hacia un esquema donde se puede ofrecer la opción de cocrear con el apoyo y la participación de los sujetos representados y/o usuarios, volviéndolos partícipes de la manera en la que se articulan los contenidos. Así pues, tanto los directores de documentales interactivos, como los antropólogos visuales, podemos beneficiarnos de la exploración y la unión de los dispositivos para generar imágenes con los formatos narrativos multilineales. Rompiendo las limitantes y uniendo las potencialidades de los formatos con los que trabajamos habitualmente.

Planteamiento del problema

Es en los documentales interactivos que ponen énfasis en mecanismos de producción colaborativa, donde se encuentra mi interés particular de investigación. Mi punto de partida es que existe una intersección entre las reflexiones sobre autoría y coautoría realizadas desde la antropología visual y el documental interactivo. En tal intersección aparecen las particularidades de la producción (formas de realización, roles de trabajo en el campo⁴, construcción narrativa, circulación del material, etc.) que por medio de mecanismos de jerarquización construyen figuras de autoridad, que buscan fracturar para generar modalidades compartidas. Existe ya un conjunto representativo de documentales que analizar y producción teórica con la cual trabajar. Así pues abordaré dicho cruce a través del papel que juegan los sujetos representados (que en algunos proyectos además participan en otros roles) y su relación con el autor y los usuarios.

Justificación

En las siguientes líneas realizaré un breve recorrido histórico, tomando en cuenta algunos elementos teóricos sobre los puntos en los que se encontraron medios y computadoras dando pie al surgimiento de contenidos y narrativas que permiten la participación activa del “usuario”. Es importante señalar que esta empresa sólo destaca

⁴ Estos varían dependiendo el proyecto y sus objetivos, pero en general podemos hablar de sujetos representados, director/investigador, camarógrafo, sonidista y productor.

algunos fragmentos y directrices de una historia que es por mucho más larga y compleja. Así pues he decidido hacer esta ruta para comprender los elementos que caracterizan al documental interactivo y que a la vez nos permiten abordarlo desde la antropología visual.

Del cine a los medios interactivos: una breve aproximación

“No debería sorprendernos que el desarrollo de los medios modernos y el de los ordenadores, arranquen más o menos al mismo tiempo. Tanto los aparatos mediáticos como los informáticos resultaban de todo punto necesarios para el funcionamiento de las sociedades modernas de masas” (Manovich, 2006: 5). La aparición del cinematógrafo a finales del siglo XIX en Europa fue el gran parte aguas de los medios en tanto procesos técnicos, culturales y sociales; sin embargo antes de que el cine se institucionalizara, ya se estaba trabajando a nivel teórico en lo que vendría después (Zielinski, 1999: 35-40).

En este sentido Lev Manovich (2006: 6-7) pone de relieve que “la capacidad de difundir los mismos textos, imágenes y sonidos a millones de ciudadanos –para garantizar así unas mismas creencias ideológicas– resultaba tan esencial como la capacidad de mantener un registro de los nacimientos, los datos del empleo y los historiales médicos y policiales. La fotografía, el cine, la imprenta offset, la radio y la televisión hicieron posible lo primero, mientras que los ordenadores se encargaron de lo segundo”. Para este autor podemos hablar de nuevos medios cuando los dos recorridos históricos por separado –medios de masas y procesamiento de datos– se encuentran. “Los medios y el ordenador, el daguerrotipo de Daguerre y la máquina analítica de Babbage, el cinematógrafo de los Lumière y el tabulador de Hollerith se funden en uno”. Todos los medios actuales, escribe Manovich (ídem), se traducen a datos numéricos a los que se accede por computadora.

Para principios del siglo XXI lo filmico había llegado a su reproducción electrónica ilimitada y, por lo tanto, también a su explotación ilimitada. La audiovisión, descrita por Zielinski (ídem) “como un equipo complejo de máquinas, artefactos almacenadores y programas para reproducción, simulación y combinación de lo que puede ser visto y oído, donde la tendencia es su capacidad de ser conectado todo junto en red”, ha convertido a los medios de comunicación, que solían estar separados, en un

amalgama de muchas formas. Con el código binario el discurso audiovisual de ocio, plantea Zielinski (1999: 48), fue finalmente conectable con la red digital integrada para oficinas, negocios, universidades y las terminales individuales en las casas.

“Una vez que las películas fueron convertidas a lenguaje binario como una transferencia bancaria o un presupuesto financiero; apareció el clásico discurso filmico como un subdiscurso de audiovisuales como *teleshopping*, *telexing*, *mailboxing*, o *telemarketing*”. Esto significó, subraya Zielinzki, la fusión del tiempo laboral y el tiempo de descanso en un solo monitor multifuncional. Esta síntesis en la que vivimos ahora, sin embargo, describe, ya se había empezado a practicar, por la generación de usuarios de computadoras personales que la utilizaban no sólo como una ayuda para el estudio, y un instrumento de trabajo, sino también como un objeto para jugar.

Las tecnologías visuales de finales del siglo XIX y principios del siglo XX, privilegiaron las experiencias colectivas sobre las individuales que comenzaron a ganar terreno a finales del siglo XX y principios del siglo XXI a favor de la interactividad y las experiencias inmersivas. “Cuando a mediados de los setenta, telejuegos y videojuegos, consolidaron un mercado masivo, primero las máquinas ocupaban los mismos lugares de dónde la cinematografía en la forma del Kinetoscopio de Edison, había salido una vez a conquistar el mundo; las galerías del centavo, las galerías de diversión pública. Insertando una moneda, usted podría alquilar tiempo de juego-computado” (Zielinski, 1999: 48). El siguiente paso fue desarrollar equipos y accesorios para poder jugar en los televisores caseros. Surgieron así las consolas de juegos, con joysticks y otros aparatos de control para mover elementos en la pantalla. Describe Zielinski (1999: 48) “que las consolas *simulus-reaction* del Atari o Mattel con sus casetes de software complementarios representaron una expansión de la experiencia televisiva tradicional que ofrecía posibilidades de interacción rudimentarias entre el hombre y las máquinas mediáticas”. Conforme se fue avanzando en el desarrollo de las computadoras los juegos se volvieron más complejos.

A la par como se fue expandiendo la web y se fueron desarrollando conceptos como hipermedia y transmedia, la noción de interactividad apareció en primer plano. En

una primera aproximación la podemos describir como una “interacción”⁵ dialógica entre ordenador y usuario. La interactividad supone diseños en los que se planifica una navegación en la que los usuarios sienten que controlan la aplicación teniendo autonomía en ella a partir de su manipulación por medio de una interface. Esta posibilidad permitió exponencialmente experimentar con narrativas no lineales. Señala Manovich (2002: 103) que los nuevos medios son interactivos a diferencia de los viejos medios, donde el orden de presentación está fijado. Ahora el usuario puede interactuar con un objeto mediático. En ese proceso puede elegir qué objetos se muestran y qué rutas seguir, generando así una obra única. En tanto, el usuario se puede volver coautor de la obra.

Los cruces: autoría y representación

En el documental interactivo podemos partir de un punto de la historia que, como describe Arnau Gifreu (2012: 274-283), puede proponer el “autor” o lo podemos elegir, y vamos encontrando bifurcaciones y caminos alternativos en función de la ruta que seguimos como usuarios. A diferencia del documental tradicional donde la ruta es preestablecida por el director, la participación del usuario se convierte, entonces, en el elemento clave que articula todo el sistema. La decisión final queda en manos del interactor. Por tanto, los límites de la autoría y de control sobre el discurso no están claramente delimitados como en el documental tradicional. Pero, ¿qué pasa si sumamos a los sujetos representados?, ¿qué pasa si pensamos en la autoría desde su papel en las piezas?

El lector o usuario, acentúa Gifreu (ídem), adquiere en este nuevo formato las connotaciones propias de un autor y en cierto modo se convierte en el creador de un documental personalizado, ya que dirige el control de la navegación (y por extensión, el orden del discurso). Es decir que ejerce la posibilidad de intervenir sobre la representación del otro y transformarla. Esto no quiere decir que las estructuras no tengan límites y fronteras, ya que como apunta Arlino Machado (2000) sobre el arte electrónico interactivo, una estructura enteramente abierta puede resultar sólo caótica. Paradójicamente, propone este autor: “una narrativa potencial realmente enriquecedora

⁵ La interacción es una acción que se ejerce de forma recíproca entre dos o más sujetos, objetos, agentes, fuerzas o funciones.

debe prever también restricciones a la navegación del usuario, cerrar caminos y esperar que el usuario obtenga fases o grados de dominio de los acontecimientos”. Las narrativas verdaderamente interactivas, destinadas a la navegación o a la inmersión de un espectador-usuario, acentúa Machado, no disminuyen el papel del autor, sólo lo vuelven más complejo y difícil. En este sentido la mayor diferencia y conflicto entre los objetivos del documental tradicional y los objetivos del documental interactivo se encuentra en el ámbito de la autoría y del control sobre el discurso narrativo.

A la discusión me interesa sumar –desde la antropología visual– la noción de colaboración, como parte de las modalidades existentes dentro del documental interactivo que opera sobre los mecanismos de autoridad presentes en su realización y circulación. Para ello me focalizaré en tres actores que se movilizan los unos a los otros, creando un entramado complejo de relaciones: el autor, los sujetos representados y los usuarios o interactores. Por medio de estas figuras busco llegar a entender si es posible hablar de “autorías compartidas” en el documental interactivo y los niveles en los que puede operar. Por una parte, intentaré aproximarme a la idea de autoridad y su relación con la construcción de objetividad. Por la otra a la colaboración y su relación con la coautoría.

Esto es relevante para la antropología visual en dos sentidos: el primero de ellos es que tanto la autoría como la colaboración, guardando toda distancia posible, han estado presentes en las discusiones sobre el papel del etnógrafo/realizador y su autoridad desde mediados de los sesenta; como describe James Clifford (2001: 40) “después de la revocación de la mirada europea y después de la crisis de la conciencia de la antropología con respecto a su estatus liberal en el interior de un orden imperial (...), ha llegado a ser necesario imaginar un mundo de etnografía generalizada. Con las comunicaciones expandidas y las influencias interculturales, la gente interpreta a los otros, y se interpreta a sí misma”.

Así pues, abordar estos temas desde esta perspectiva nos permite replantear y construir nuevas representaciones documentales afines a nuestra disciplina que permitan trascender las dificultades presentes en otras modalidades y comprender las problemáticas que plantean nuevas formas de representación en las que se discuten temas como la relación autor, sujeto representado, usuario. El segundo, es que dicho modo documental, en sus formatos cinematográficos más cercanos (que van del cine

participativo de Jean Rouch a los proyectos de transferencia de medios y a las propuestas de cine sin autor), han tenido un enorme eco en la antropología desde mediados de los sesenta, pero también han sido cuestionados y criticados por la ambigüedad en la que se suele encontrar el papel y la autoridad del antropólogo/realizador, por lo cual trazar distinciones y puntos de encuentro permite entender en qué niveles y cómo puede operar la noción de coautoría.

Preguntas de investigación

Principal

Mi planteamiento central se focaliza en las nociones de autoría y coautoría, del cine colaborativo antropológico y del documental interactivo; en tanto que las figuras de autoridad en ambos son transformadas y compartidas en distintos grados; en el primer caso esto sucede con los sujetos retratados, transparentando a la vez el lugar del “director”. En el segundo el “autor” crea rutas en las que el “interactor” toma decisiones en el cómo se cuenta la historia. El sujeto representado (en el que se pueden combinar la figura de personaje y usuario) se encuentra en un punto medio entre estos actores.

De esta forma la pregunta que surge como directriz para dicho análisis es: ¿cómo funciona la noción de autoría en la producción de documentales interactivos colaborativos?

Derivadas

De la cual se despliegan dos subpreguntas relacionadas:

¿A través de qué estrategias opera la noción de coautoría y en qué niveles?

¿Qué papel juegan los sujetos representados en la construcción de dichas coautorías y qué implicaciones éticas están presentes?

Objetivos de la investigación

Objetivo general

Analizar a través del contenido, la interacción entre autor, sujetos representados e interactor; los mecanismos de colaboración en dos documentales interactivos el papel que juegan los actores que participan en la autoría de las piezas.

Objetivos particulares

- Entender cómo funcionan los actores implicados –realizador, sujetos representados y usuarios– en la noción de autoría y cómo los mecanismos de colaboración entre ellos pueden generar autorías compartidas.
- Comprender si la noción de autonomía en la experiencia de interacción y su relación con la narrativa y la posibilidad de tomar decisiones construye coautoría.
- Dilucidar el papel que juegan los sujetos representados en las estructuras de poder que se generan en los documentales interactivos colaborativos.

Enfoque metodológico

La presente investigación está compuesta por cinco bloques de trabajo, que ocupan cada uno un capítulo. Los elementos del documental interactivo que utilizaré para analizar dichas líneas parten de la propuesta de clasificación y modelo de análisis propuestos por Arnau Gifreu. En este camino Gifreu propone “sustituir la figura del director (más asociada al género audiovisual y cinematográfico) por la de autor (ya que el concepto de autoría es uno de los puntos clave en la problemática en cuestión), el texto (entendido como guion y discurso audiovisual lineal) por el término de narración o discurso (interactivo no lineal o multilineal) y el concepto de espectador (audiovisual pasivo) por el de interactor (con atributos activos, contributivos y generativos)” (Gifreu, 2012: 304). En cuanto al contenido me centrare en los sujetos representados, en la interacción en el usuario y en la plataforma en sus autores.

Por medio del análisis crítico de estos proyectos busco llegar a conclusiones generales, sobre el documental interactivo colaborativo y las relaciones que construyen en él, los sujetos representados, el autor o los autores y los usuarios, que presento a modo de conclusiones en el cuarto y último bloque de la investigación en curso. El campo desde el cual desarrolle el análisis está compuesto por dos ámbitos generales:

- 1) El primero es el de la producción de “documentales colaborativos interactivos” y corresponde a las prácticas mediales en el que analizaré dos piezas de contenido social y comunitario: *The Block: Stories from a Meeting Place* (2012) y *Hyperlocal* (2013).
- 2) El segundo ámbito corresponde a la escena cultural, producción de conocimiento teórico y herramientas de análisis sobre documental interactivo en el que trabajaré

principalmente con los contenidos (entrevistas, artículos y ensayos) generados por: *Open Doc Lab-MIT*, *IDFA DocLab*, *i-doc Lab*, *Collabdocs*, *Web Dox Dox Conference* y *Sundance New Frontier Story Lab*. Que son algunos de los espacios donde se están discutiendo a profundidad dichas producciones.

La metodología particular para cada bloque es la siguiente:

- 1) El primero, que es el que ocupa estas líneas, tiene como objetivo delinear la investigación, sus particularidades y motivos de realización, los objetivos que persigue y los caminos propuestos para llegar a ellos.
- 2) El segundo está construido por medio de la exploración y consulta bibliográfica de fuentes de información sobre: a) la relación de la antropología con las imágenes y su desarrollo hasta llegar a los medios interactivos; b) el desarrollo del documental hasta el surgimiento del documental interactivo colaborativo. Para pasar así a través de dos campos: la teoría antropológica y la de los nuevos medios; c) edificación de la categoría de autor en la cultura digital, así como a la definición de los conceptos, sistemas y procesos presentes en la creación y circulación de documentales interactivos colaborativos.
- 3) El tercer bloque parte del análisis de: *The Block: Stories from a Meeting Place* (2012) y *Hyperlocal* (2013) –documentales interactivos seleccionados del MIT-Docubase–, utilizando como eje la noción de autoridad y autoría para poner en juego las ideas de objetividad y subjetividad. A través de la exploración como usuario desde el modelo de propuesto por Arnau Gifreu (2012: 456), en el que contempla cinco grandes categorías: A) Producción y circulación B) Integración y navegación C) Estructuración de los contenidos D) Modalidades de navegación e interacción, E) Representación de la realidad. Al interior de estas categorías me focalicé mayormente en el rol de los actores implicados.
- 4) El cuarto bloque es una revisión de los tipos de colaboración que existen, hasta el momento, en los documentales interactivos y los niveles en los que opera. Así como un análisis sobre la construcción de coautoría y el papel que juegan en los actores. Por último realice una serie de sesiones de navegación y entrevistas en torno a *Popcorn Marker* orientadas a pensar sobre la autoría y en las formas en que se le puede compartir.
- 5) El quinto y último bloque constituye las conclusiones generales, en las que se

recogen los resultados de los dos bloques anteriores. Abordando el documental interactivo colaborativo y las relaciones que construyen en él, los sujetos representados, el autor o los autores y los usuarios, para dilucidar cuál es el papel de cada uno de los actores principales y en que niveles puede operar la noción de coautoría.

Contenido de los capítulos

El interés principal de la presente investigación, es profundizar en las nociones y posibilidades de colaboración y coautoría en el documental interactivo. Para tal fin el presente estudio se ha dividido en cinco capítulos que intentan abordar los aspectos más relevantes para entender esta problemática.

El capítulo I Presentación general, como su título lo indica, es el recorrido que acabamos de hacer para caracterizar esta investigación. El capítulo II De la antropología visual al documental interactivo, tiene como finalidad establecer los conceptos generales y los ejes por medio de los cuales se lleva a cabo la investigación. Situando para ello las sinergias y puntos de intersección sobre mi tema de interés en el campo de la antropología visual y en el de los medios interactivos. El capítulo III Autoría: representación e interactividad, profundiza en el análisis de dos documentales interactivos. *The Block: Stories from a Meeting Place* (2012), retrato de la comunidad y sus historias por medio de imágenes interactivas de 360° sobre la demolición y reconstrucción de su barrio en Nuevo Gales del Sur en Australia. En este documental la colaboración opera en la producción del material que da vida a la interfaz en la que los miembros de la comunidad participaron en la selección de los temas y como narradores. *The Hyperlocal* (2013) en el que la *National Film Board of Canada* (NFB) y la *Canadian Broadcasting Corporation* hicieron una convocatoria en la que pidieron a su audiencia que enviaran historias sobre los cambios de los barrios en distintos lugares de Canadá. De esta convocatoria se seleccionó una historia, que es presentada en la interface de forma interactiva junto con cinco narraciones comisionadas.

En el capítulo IV Colaboración: estructuras narrativas e interfaces, el foco de análisis se concentra en los mecanismos de colaboración y su relación con la coautoría como conceptos que se han explorado desde diversos campos y en la antropología en particular para equilibrar estructuras de poder y legitimación presentes en la

representación. Como punto de partida retomo las preguntas que Sandra Gaudenzi (2013) hace sobre la participación en los documentales interactivos ¿quiénes, cómo y cuándo pueden hacerlo? Para analizar las estructuras y niveles de participación presentes en varios documentales interactivos. A la vez esta empresa plantea la tarea de comprender como funciona y se manifiesta el poder en dichos documentales. El capítulo V Autorías compartidas: realizadores, personajes y usuarios a modo de conclusión busca entender el cómo interviene cada uno de los actores para que sea posible hablar de coautoría (si es el caso) y cómo las plataformas interactivas potencializan estas posibilidades. Dando cuenta de las convergencias y rupturas con la mirada participativa desde la antropología. No menos importante es poner de relieve que lo que hace operar a este tipo de piezas es la representación de los otros y al mover los centros de control sobre éstas, también se moviliza la construcción de subjetividades generando tensiones que analizar para entender la idea de autoría compartida.

CAPÍTULO II

DE LA ANTROPOLOGÍA VISUAL AL DOCUMENTAL INTERACTIVO

Introducción

La relación entre los medios audiovisuales y la antropología presenta una larga y compleja trayectoria, tanto en los terrenos de la práctica como del análisis. En esta vinculación se encuentran dos temas de tensión que a menudo se hacen presentes. Por una parte está el origen colonialista de la antropología y por la otra su búsqueda de objetividad. Estos temas siguen siendo parte de los ejes principales en las discusiones sobre imágenes y antropología. En tanto, las interrogantes sobre el papel de la imagen en la cultura y su utilización como técnica para la representación de la vida social o para la investigación sobre la diversidad cultural, acentúa Elisenda Ardévol (1998: 219), son tan viejas o tan nuevas como el propio desarrollo de la antropología visual. Así pues, realizaré a continuación un recorrido por los primeros contactos de la antropología con las imágenes, pasaré por sus diálogos con los nuevos medios y llegaré al documental interactivo para centrarme en las convergencias con sus modalidades colaborativas.

Imágenes y antropología: los primeros contactos

Si tratamos de situar un inicio, siguiendo a Emilie Brigarde (1995: 31), esta relación comienza con la sociedad industrial del siglo XIX, que desarrolló las tecnologías que hicieron posible el registro visual de otras sociedades. Prácticamente desde que surgió la fotografía y el cine, ambos fueron utilizados por las ciencias sociales dando con el tiempo el surgimiento de nuevas disciplinas. La fotografía fue para la antropología de ese momento un soporte que reafirmaba la veracidad de la información levantada en campo. Su supuesto realismo y transparencia, daban autoridad a la empresa etnográfica (Edwards, 2011: 161). Destacados antropólogos como Franz Boas, quien inició en 1886 sus famosas investigaciones sobre los Kwakiutl de la costa noroeste de Norteamérica, integraron, aunque aún de forma muy periférica, la fotografía (Gamboa, 2003). De igual forma en las décadas subsecuentes otras figuras clave como Bronislaw Malinowski (en los años veinte) y posteriormente Claude Lévi-Strauss (en la segunda mitad de los

treinta)⁶ utilizaron la fotografía (no sin algo de desconfianza sobre sus posibilidades y supeditadas a ser un complemento para sus notas de campo) la cual les permitía capturar aspectos visuales específicos que de otras formas quedaban fuera. En el célebre libro *Fotografía, antropología y colonialismo (1845-2006)* editado por Juan Naranjo, en la introducción, el autor plantea:

Desde finales del siglo XIX, la fotografía fue adquiriendo una mayor relevancia en los trabajos de campo, pero fue a partir de Bronislaw Malinowski cuando devino un método de trabajo utilizado por numerosos antropólogos. Estos nuevos antropólogos se caracterizaron más por utilizar la fotografía y por incluirla en sus publicaciones que por realizar una labor teórica en torno a ella. Las pocas reflexiones que realizaron tuvieron un carácter más privado que público; fueron breves anotaciones realizadas en sus diarios de campo o que ocupan una parte muy pequeña en sus libros. La generación anterior, en cambio, ejerció una labor más teórica que práctica, fueron los primeros antropólogos en recibir este nuevo medio, y ello les llevó a reformular sus formas de estudio y las formas de obtención de información, así como a elaborar programas sobre cómo utilizar este medio (Naranjo, 2006: 18).

Décadas más adelante Elizabeth Edwards (211: 161-171) encuentra un giro en la forma en la que la antropología utilizó en un principio las imágenes, en las diversas críticas realizadas por los posestructuralistas y en la reacción posterior –desde la ya llamada antropología visual– en la que se discutía la relación de tales imágenes con el colonialismo, ya que éstas, se planteaba, contribuyeron a construir la dominación sobre las poblaciones étnicas al reforzar categorías estereotípicas. Ya no se podía pensar en las imágenes etnográficas sólo como fragmentos de realidad. Lo que dio surgimiento posteriormente a reflexiones sobre la subjetividad e intencionalidad de estas fotografías. En el caso del cine etnográfico, Emilie Brigarde (1995: 33-35) ubica su aparición como un fenómeno del colonialismo, que facilitó encontrar patrones sociales y características que no se habían identificado con otras herramientas, pero a la vez éste se desarrolló en épocas de importantes cambios políticos lo que dio surgimiento a otras formas de concebir la producción de imágenes. Uno de los primeros realizadores de este género fue Félix-Louis Regnault que filmó en 1895 una mujer wolof haciendo cerámica en la

⁶ Estas imágenes pueden ser consultadas en la página Web: <http://povosindigenas.com/claude-levi-strauss/>

exposición Etnográfica del África Occidental.

Unos años más tarde fueron realizadas las primeras películas etnográficas en campo, filmadas por Haddon con una cámara Lumiere durante la expedición impulsada por Cambridge al estrecho de Torres en 1899. La expedición tenía como objetivo realizar una recolección sistemática de datos. Sin embargo filmar en campo era muy complicado por las características de los equipos (Brigarde, 1995: 35). Es gracias al surgimiento del 16 mm desarrollado por Kodak en 1923, que fue posible realizar trabajos de investigación visual como los que llevaron a cabo en Balí Mead y Bateson entre 1936 y 1938. “Para esta pareja de antropólogos, la cámara de cine en antropología era el equivalente del microscopio en biología y medicina. No se trataba tan sólo de una máquina de registrar datos, sino también de un instrumento que revolucionaría la propia práctica etnográfica y la misma elaboración teórica” (Ardévol, 2008: 40-41).

La revolución tecnológica tuvo incidencia inmediata en el desarrollo del cine etnográfico. Brigarde (1995: 32-41) pone de relieve, que el desarrollo de las capacidades estéticas influyó decisivamente en el estilo del cine etnográfico cuando éste se estableció ya como un género después de la segunda guerra mundial. Es en los años cincuenta cuando se convierte definitivamente en una disciplina institucionalizada con especialistas y críticos reconocidos. Después de esta década el desarrollo del cine etnográfico, describe Jean Rouch, en su ensayo *El hombre y la cámara* (1995: 103), avanzó muy rápido con la aparición de los equipos portátiles que fueron utilizados en un principio por realizadores estadounidenses y franceses. Margaret Mead (2003: 3-4) propuso que era importante pensar que aunque la antropología había privilegiado principalmente las palabras, su contacto con la producción de imágenes como tal, le agregó nuevos significados. Mead, estaba pensando en lo visual, como una herramienta que le permitiría al etnógrafo capturar momentos irreproducibles de realidades que estaban próximas a desaparecer.

La institucionalización de la antropología visual como uno de los campos de investigación y formación antropológicos, da cuenta Juan Naranjo (2006: 19), “se dio de forma paralela a la de la fotografía en un período marcado por el incremento de su prestigio cultural y su revalorización económica” Campo, que como describe Jay Ruby (2007), no ha logrado desarrollar una definición unificada; pero del cual sí se puede decir, “nos permite enmarcar, por una parte, el cine como instrumento de investigación

y por la otra el estudio de la comunicación intercultural y la crítica de la representación visual de las culturas” (Ardévol, 1995: 27). El cine etnográfico le dio a la antropología la posibilidad de explorar una temática que ni el texto, ni la imagen fija le había dado con tanta plasticidad: el tiempo. Éste como señala Ruby (ídem) “está presente en todas las otras manifestaciones y es la mirada más antigua y reconocida en la disciplina”.

En el siguiente apartado daré cuenta de las diferencias y puntos de encuentro entre el cine etnográfico como práctica científica y el cine documental como arte narrativo; esto con la intención de avanzar hacia las rupturas que surgieron en las formas de representar “al otro” desde la antropología.

El cine documental y las tensiones con la antropología

Las primeras realizaciones cinematográficas antropológicas se contraponían a la noción del documental como forma de arte. En esta mirada la subjetividad aparece en primer plano, la propuesta de Mead, en cambio, era situar los dispositivos fotográfico/fílmicos como si se tratara de “una mosca en la pared” con la intención de intervenir lo menos posible en la realidad que tenía de frente. Los antropólogos que se adhirieron a este tipo de premisas vieron el cine etnográfico, no como una herramienta narrativa, sino como una forma de obtener una descripción audiovisual detallada del comportamiento humano. “El carácter narrativo de la producción audiovisual era, dentro del uso del cine en la antropología científica, sólo un elemento secundario, una trampa a la hora de teorizar” (Ardévol, 2008: 41). Tal modalidad se regía bajo reglas más o menos claras: basarse en observaciones a largo plazo, relacionar comportamientos específicos con normas culturales y evitar el lenguaje cinematográfico. Dicha posición en la utilización del cine para hacer ciencia señala Ardévol (ídem), “supone el rechazo a todo recurso estético o narrativo y una clara división entre ciencia y arte, de manera que la producción del conocimiento científico es una cosa y su difusión, en este caso a partir de la producción documental, es otra”. La intención en ese momento era que las culturas, que se percibían en peligro de desaparición, sobrevivieran en algún soporte que permitiera recordarlos lo más cercano posible a “la realidad.” Esta autora (1995: 21) encuentra en la tradición de la producción de cine etnográfico la convergencia de dos orientaciones: las procedentes del cine documental y las procedentes de la antropología social y cultural. Tal interdisciplinariedad se basa en la confluencia de dos formas de

mirar un mismo objeto de estudio y un mismo instrumento de observación y expresión.

Los documentalistas como Paul Rotha (2010), en cambio, separaban del cine documental las imágenes descriptivas de lo cotidiano que no buscaban construir una dramatización creativa de la realidad. En ese momento el vínculo más cercano con el cine etnográfico era la “la materia prima” con la que trabajaban. Separándose de la empresa antropológica de principios del siglo XX. En una primera aproximación a su definición, el proyecto del filme documental es afirmar una especie de representación verdadera que se diferencia de los modos significativos de la ficción (Plantinga, 2011). Como escribió Grierson (en Plantinga, 2011) “Se pasó de la descripción llana del material natural a sus disposiciones, cambios y formas creativas”.

Para Grierson el documental debe ser una forma de arte más que la “documentación” mecánica de algún fragmento de realidad. Considerar el filme documental como un mero documento, propone Plantinga, ignora la “formación creativa” que constituye un elemento inevitable de todas las películas documentales en diversos registros. Nicholls (1991: 42) pone de relieve que “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 (...) La práctica documental, es pues, lugar de oposición y cambio”. Tal vez, como menciona Peter Loizos (1997: 81-85), en el cine directo estadounidense de mediados de los sesenta, donde se encuentra una fuerte confluencia entre la empresa del cine etnográfico y el documental⁷.

El cine observacional tiene mucho en común con el método etnográfico de observación participante que es considerado una de las características que definen la investigación antropológica (Henley en Atmann, 2009: 63). En estas películas también se incorporan conceptos de desarrollo de personaje y subjetividad que eran elementos criticados por la antropología. Pero a diferencia de otros tipos de cine, respondían a cuestiones sociales de las que estamos enterados de un modo consciente. Rouch (1995: 104) veía una conexión directa entre el desarrollo tecnológico y la realización de este cine: “Fue con el intento de satisfacer nuestras demandas (ligereza, solidez, calidad) como se perfeccionaron alrededor de 1960 grabadoras y cámaras portátiles. Los

⁷ Esto se puede ver en películas como *Forest of bliss* 1986 de Robert Gardner.

primeros en adoptarlos fueron: en los Estados Unidos Richard Leacock y en Francia el grupo de Edgard Morin, Michel Brault y yo”⁸ (Rouch, 1995: 104).

El cine etnográfico tenía muchas limitaciones narrativas al tratar de retratar la realidad tal cual es, pero encontró una respuesta con los realizadores del cine directo ya que abogaron por una estética de la autenticidad que evitara las manipulaciones del director. Sin embargo, el mismo, Leacock (*The Children Were Watching*, 1961), Pennebaker (*Monterrey Pop*, 1968) y Frederick Wiseman (*Titicut Follies*, 1967), se tomaban grandes molestias para minimizar el efecto de su presencia durante el rodaje e intentaban dejar que los sucesos se produjeran como si ellos no estuvieran allí. Sin embargo era inevitable el control sobre la producción de la película y su función como figuras de autoridad. Esto sucede así, apunta Nicholls (1991: 43), porque el control de un modo irónico, es un elemento clave del documental "Lo que el documentalista no puede controlar plenamente es: la historia". Ardévol (1998: 219) propone que: “la potencia de la cámara no está en la objetividad del medio, sino en el reconocimiento de nuestra mirada en la imagen y, por tanto, en el redescubrimiento de sus pautas y regularidades, de sus subjetividades compartidas y desiguales”. En tanto a la voz subjetiva en el cine etnográfico, David MacDougall (1981: 227) describe a este cine como una forma de documental que contiene subjetividad. MacDougall, entre otros directores vinculados a las tendencias participativas, criticaron en los ochenta la vertiente observacional. Apelando por un cine que mostrara el encuentro etnográfico que se produce entre el equipo de realización y el grupo social filmado.

No obstante desde la producción y distribución de las primeras películas autodenominadas como etnográficas, existe una discusión sobre qué es lo que caracteriza a este cine y si un realizador necesita o no ser antropólogo para producir un filme etnográfico⁹. Para profundizar más al respecto revisaré brevemente algunas de las ideas de Elisenda Ardévol y John Bishop. La autora lo define, “como un género documental que trata la representación audiovisual de la diversidad cultural y que engloba tanto producciones realizadas por cineastas como por antropólogos” (Ardévol,

⁸ Esta historia es revisada a profundidad en el documental *The Camera That Changed The World* producido por la BBC.

⁹ Para otros autores con posturas más radicales, como José C. Lisón Arca (1999: 19), la producción de cine etnográfico es terreno para “cineastas” no para “antropólogos”, ya que en este tipo de producciones, enfatiza el autor, reina el lenguaje cinematográfico sobre el contenido antropológico.

2008: 31-32). Por su parte John Bishop (2012: 45), ve que el filme etnográfico “constituye un esfuerzo epistemológico, una búsqueda de la verdad a través de un medio usualmente utilizado para la ficción. Por una parte, abarca culturas completas y, al mismo tiempo, graba fenómenos diminutos muy específicos”. Para él, quien trabaje con medios etnográficos se enfrentará rápidamente a las interrogantes que plantea encontrar hechos, imágenes, sonidos y la estructura narrativa para contar una historia específica, dentro del propio marco de referencia de quienes se está retratando, para evocar su cultura y hacerla significativa para una audiencia. Así, describe tres factores que intervienen en el resultado: “El primero es la capacidad del equipo, la habilidad técnica y estética del cineasta. El segundo es la teoría narrativa que informa el punto de vista de la cámara y cómo se cuenta la historia. Y el tercero es el universo de obligaciones morales y políticas en el cual están implicados el sujeto, el cineasta y la audiencia. La producción de un filme, proponen Pérez-Tolón y Ardévol (1991: 2) se puede considerar como un campo de experimentación en ciencias sociales. Es un proceso social que ocurre en una realidad específica en un tiempo y espacio concreto; es lo que configura el marco etnográfico. Si bien tales elementos son sumamente relevantes, y nos ayudan a delimitar qué es un “documental etnográfico”, estamos frente a un terreno en el que no existen fórmulas exactas, ni pasos a seguir.

En una entrevista realizada en 2009 por Carlos Flores y Antonio Ziri6n a Robert Gardner¹⁰, quien adem1s de ser un realizador fundamental fue por varios a1os director del *Film Study Center* de Harvard, comenta: "Me gustar1a pensar que el futuro del cine etnogr1fico comprender1 el abandono de esta forma de referirse a cualquier filme. Crear una categor1a de cine “etnogr1fico” dificulta los esfuerzos para explorar cinematogr1ficamente la condici6n humana. Usar este t1rmino beneficia s6lo a los dogm1ticos que prefieren ignorar el hecho de que todos somos miembros de una misma humanidad" (Gardener en Ziri6n y Flores, 2009: 167).

Este comentario da cuenta, por una parte, de lo complicado y amplio que puede ser el campo, pero tambi6n de un deseo por abrirlo y de su fertilidad y posibilidades. Un ejemplo de ello es el Laboratorio de Etnografia Sensorial de Harvard encabezado por

¹⁰ Robert Gardner es uno de los realizadores m1s importantes del cine etnogr1fico. Entre sus obras se encuentran: *Dead Birds* (1964), *Rivers of Sand* (1974) y la ya mencionada *Forest of Bliss* (1986). Su trabajo puede ser revisada en la p1gina: <http://www.robertgardner.net>

Lucien Castaing-Taylor cuyas producciones cinematográficas empiezan a destacar en los circuitos de cine, pero también a generar nuevos espacios para experimentar posibilidades estéticas y sensoriales. Este hecho, es importante porque pone de relieve que la producción medial realizada por antropólogos, si bien se le suele enmarcar entre lo expositivo, lo observacional y lo participativo, no es estática y sigue en movimiento de un modo orgánico.

Es entonces aquí donde se discute cuáles son los contenidos y soportes con los que puede trabajar la antropología visual. Es clave en este punto hacer una revisión, a vuelo de pájaro, sobre el papel de la llamada crisis de la representación; ya que a partir de las discusiones que se produjeron en torno a ella, como apunta Sarha Pink (2006: 14), la antropología visual fue ganando un mejor posicionamiento ante la antropología académica, convirtiendo la imagen en un camino posible dentro de la práctica científica.

La antropología visual y la crisis de la representación

A finales de los sesenta y mediados de los setenta, mientras salían a flote los fantasmas provenientes del origen colonialista de la antropología, comenzó a ponerse en tela de juicio el lugar del etnógrafo, su autoridad y la veracidad de la información levantada en el trabajo de campo. En este mismo periodo se produce un despegue del cine etnográfico gracias a la difusión de nuevas posibilidades tecnológicas, al mismo tiempo que empieza a desarrollarse un cuerpo teórico que reflexiona desde la antropología sobre la producción de cine etnográfico (Ardévol, 1995: 13-27).

En las propuestas de la llamada crisis de la representación, en lo general, se pone de relieve la subjetividad del etnógrafo, que si bien trabaja con una serie de metodologías mediante las cuales se busca que la información recopilada en campo, asuma su carácter subjetivo y busque equilibrarlo para lograr objetividad. El lugar desde donde está situado, la descripción, la traducción y el análisis de datos suponen ya, de entrada, una distancia con lo que dijo el “informante” otorgándole la legitimidad de lo dicho no “al otro”, sino al etnógrafo/realizador. Robert Gardner (en Ziri6n y Flores, 2009: 165) comenta:

Si en una representación general de una cultura o alguna subcultura es posible encontrar por la vía intuitiva o con métodos de observación razonables y objetivos algo que la gente no había notado o de cuya importancia no se había dado cuenta, entonces

pienso que la antropología visual habrá demostrado su valor. No deberíamos tener tantas dudas acerca de la autenticidad de los medios de representación. ¿Qué otra cosa tenemos? Pienso que todo lo que los antropólogos tienen es su sensibilidad. ¿Qué más tengo aparte de mi vista, mi oído, mi sensibilidad, mis prejuicios, todo esto? No hay modo de progresar en este juego de “tratar de ubicarse” que es la antropología, más que utilizando nuestra sensibilidad, la cual es necesariamente subjetiva, además de ser intuitivamente prometedora e incluso correcta y sugerente, imaginativamente hablando, lo cual también es algo prometedor.

La investigación antropológica tiene el potencial para cambiar considerablemente percepciones públicas y para afectar seriamente las vidas de aquellos con quienes están trabajando; en este sentido surgían en dichas propuestas preguntas sobre ¿qué relaciones de poder tienen lugar entre investigador e informante?, ¿qué consentimiento y acuerdos se dan? Ya que el papel como autor de una obra que involucra a “otros”, contempla obligaciones morales y éticas que se extienden más allá del investigador, dando pie al surgimiento de la etnografía multivocal, la etnografía reflexiva y la etnografía experimental (Marcus y Fischer, 2000: 42-79). En tanto, al respecto de estas propuestas, para David MacDougall (2009: 51-53), en su revisión a los críticos estructuralistas y postestructuralistas (en los que sitúa a investigadores como Marcus) observa que: “Cuando los antropólogos reseñan películas etnográficas, las tratan como variantes visuales de escritura antropológica, las cuales, si bien han sido elaboradas en otro medio, están sujetas al mismo tipo de lecturas”. Cuando estos autores, pone de relieve MacDougall, discuten obras escritas o filmicas tienden a reducirlas ambas al estatus del “texto”. En esta perspectiva, comenta:

Se asume que hay puntos y resultados en común para toda indagación etnográfica –en esencia–, una perspectiva no preocupada por las diferentes maneras de acometer tal empresa (...) Las películas pueden incluso ser consideradas como propuestas de nuevos modelos para la escritura etnográfica, como respecto a su autorreflexividad o a su uso del montaje. Sin embargo, en casi ninguna de estas discusiones se menciona la singular diferencia verdaderamente radical entre escritura y cine, qué tan distintos son los dos “en cuanto a objetos”, y en cuanto a lo que contienen (MacDougall, 2009: 51).

Esta aparente obviedad en la distinción entre los “textos” verbales y visuales

tiene el poder, destaca el autor, de bloquear o hacer parecer insignificantes otras consideraciones de diferencia. En este camino Pink (2005: 164) señala como una necesidad resituar la palabra y los demás sentidos, combinándolos con la teoría y con las formas de construir el conocimiento sin seleccionar uno u otro alternativamente como medio de indagación. Escribe MacDougall: “Estas distinciones de percepción y de pensamiento afectan la manera en que distinguimos un grupo humano del otro y de nosotros mismos. Si la escritura dirige nuestra atención a ciertos aspectos de la vida humana y las imágenes visuales a otros, las maneras en que demarcamos las diferencias culturales son puestas en duda, incluso, la noción misma de diferencia cultural” (idem). La relación entre autor, sujeto y receptor en el terreno de la filmación etnográfica toma importancia al considerar especialmente la ética y la política de la representación.

Ardévol (1995: 24-25) sitúa a David MacDougall como uno de los primeros realizadores etnográficos que desarrolla una teoría y metodología del cine etnográfico (con filmes como *Gandhi's Children* y *Photo Wallahs*) en la que se parte del encuentro entre la cultura del realizador y la del grupo representado. Esta corriente es llamada por la autora como “cine participativo”. Para MacDougall este tipo de cine puede ser también un punto de encuentro entre el realizador y la cultura representada. Lo que él llama “cine transcultural”, entendiéndolo como un cruce de perspectivas culturales.

Ahora bien, la mera participación de los sujetos en la filmación no implica necesariamente que los actores posean control sobre la producción o que el realizador deje de ejercer su posición dominante en el discurso. MacDougall encuentra que la mayoría de las veces los sujetos representados tienen poco interés en las filmaciones que no les afectan directamente, aunque se persigan fines de denuncia o reivindicación. Pero este autor describe otro tipo de filmes en que los sujetos se sienten implicados. Generalmente cuando esto sucede la película se ha estructurado en función de sus propios intereses. Es a partir de la introducción de la noción de reflexividad en la antropología, que en los filmes etnográficos se comenzó a implicar también y de distintas formas al sujeto en el proceso de realización.

El otro como realizador: cine colaborativo

(...)Si Flaherty y Nanook tuvieron éxito en recontar la lucha de un hombre contra la naturaleza, rica tanto en beneficios como en dolor, es sólo porque había un tercer

elemento con ellos. Esta caprichosa pero fiel maquinista que tiene memoria visual infatigable dejó que Nanook viera sus propias imágenes desde el mismo momento de su concepción. La cámara llegó a ser lo que Lue Heusch llamó apropiadamente “cámara participante” (Rouch, 1995: 99).

A mediados de los cincuenta, unos años antes de que se comenzara a hablar de reflexividad con fuerza, Jean Rouch empezó a filmar y a explorar estas ideas. A diferencia de lo que vimos con Mead este realizador no buscaba el apego a la realidad. Desde un punto de vista ético, Rouch (1995) afirmaba que la corriente positivista en el cine etnográfico tenía un carácter marcadamente etnocéntrico y colonialista. La antropología visual que propone Rouch, se basa en la experimentación con la cámara convirtiéndola en un instrumento para construir conocimiento, implicando en el proceso a través de ella a los sujetos representados. La cámara misma, se convierte en un objeto teórico y mediador de las relaciones en el campo (Ardévol, 2008). Escribe Rouch (1995: 103): “El nuevo desarrollo técnico acelerado por la guerra trajo consigo el "resurgimiento" del cine etnográfico.

El carácter etnográfico del trabajo de Rouch, no se sostenía en la descripción de datos, sino en situar a los espectadores ante sus prejuicios. A diferencia de sus predecesores no buscaba anular su presencia. Rouch optó por situarse en un plano de igualdad respecto a la figura del otro y por mostrar las características culturales a través de una mirada que intentaba estar libre de prejuicios. “Para mí la única manera de filmar es caminando con la cámara, llevándola a donde sea más efectiva e improvisando un ballet en el que la cámara misma llega a estar tan viva como la gente que está filmando” (Rouch, 1995: 109). Este realizador “estaba convencido de que el modo más directo de llegar a la sinceridad de los personajes es a través de las decisiones que ellos tomen en el curso de su actuación: sus narrativas, sus ensoñaciones, sus fantasías. La verdad la reconoce su autor, no el espectador” (Grau, 2005). Esta proximidad a los personajes no comprometió su objetividad como cineasta/investigador porque no contempló su existencia en el sentido clásico del término. Rouch renunció a la objetividad a favor de la narrativa, sin que esto afectara su carácter antropológico.

Él buscaba mostrar a la gente cómo la veía, pero también que ellos mismos fuesen quienes mostraran su propia visión de las cosas. La colaboración estrecha con las personas filmadas le permitió evitar la imposición de sentido. De los primeros

experimentos como *Moi, un nor* (1958) Rouch construiría lo que denominó “etno-ficción”, filmes realizados en colaboración con sus personajes. Más adelante vendría lo que denomino *Cinema vérité* con filmes como *Chronique d'un été* (1961). Ya hacia finales de los setenta Rouch y otros cineastas iniciaron en Mozambique los talleres de formación *Varan*, que buscaban compartir las herramientas cinematográficas para que los grupos pudiesen hacer sus propias películas. “Este realizador puso en práctica durante su trabajo de campo una antropología, basada en una concepción no jerarquizada de las relaciones entre el antropólogo y la comunidad estudiada, y situó la idea de reflexividad como eje principal del conocimiento científico y del cine etnográfico” (Canals, 2011: 63). Escribe Rouch:

Este es el inicio de lo que algunos de nosotros denominamos “antropología compartida”. El observador está por fin descendiendo de su torre de marfil; su cámara, su grabadora y su proyector lo están conduciendo, a través de un extraño camino; y por primera vez, su trabajo no está siendo juzgado por un tribunal de tesis sino por las propias personas que fue a observar. Me refiero a esta extraordinaria técnica de retroalimentación como un contrapeso audiovisual. No se verá a un etnólogo observando su personaje como si se tratara de un insecto (dominándolos), sino como si éste fuese un estímulo para un mutuo entendimiento. (Rouch, 1995: 117-118).

Es posible decir que las modalidades participativas en el cine etnográfico comienzan a partir del trabajo de Jean Rouch. En ellas, en lo general, se busca formas de trabajo dónde las relaciones de poder presentes en la producción son mediadas por mecanismos de colaboración (ya sea formando parte del equipo de realización y tomando decisiones activas sobre el rumbo del documental o por medio de la aportación de contenidos e ideas) que permiten construir un relacionamiento más horizontal. Esto no quiere decir que este cine actúe sobre un campo de fuerzas neutro y que, por sentado, se desdibujen los roles y las jerarquías presentes regularmente, pero sí que se plantea poner sobre la mesa no imponer sentidos y pensar en las estructuras de poder y autoridad que se construyen en la realización. La colaboración, entonces, en una producción audiovisual abre la posibilidad de interactuar de forma más rica y dinámica en el intercambio de conocimientos e interpretaciones. Implicar a los sujetos en la investigación y sus procesos supone una forma creativa y autorreflexiva de participación entre los agentes sociales y los realizadores.

Es importante para entender y diferenciar el panorama general de las vertientes colaborativas, destacar brevemente algunos aspectos de otra de las corrientes que intervinieron en su surgimiento: el “cine militante”, en el cual se planteó a los medios audiovisuales como herramientas para el cambio social. Tal vez el primer antecedente, creado en los años treinta, es el Cine-tren¹¹ de Alexander Medvedkin, quien estaba interesado en crear un cine propagandístico. Así diseñó un tren que funcionó como laboratorio, cuarto de edición y sala de proyección, con el que viajaba a diferentes pueblos de la Unión Soviética. Su idea era ayudar a las personas a construir un nuevo mundo a partir de las películas que habían creado juntos.

En América Latina, una de las referencias más claras es Jorge Sanjinés. El director del grupo Ukamau, desarrolló en su libro *Teoría y práctica de un cine junto al pueblo*, una propuesta de cine participativo. Para él un espectador participante no puede ser un consumidor. Al participar deja de ser espectador para convertirse en parte viva del proceso. “La obra, si consigue la integración, modifica al destinatario, y éste modifica a su vez a la obra aportando su experiencia humana y social”. Comenta Sanjinés, “las observaciones y críticas que recibimos en las proyecciones populares nos hicieron cambiar el cine que hacíamos. Hemos resultado más modificados nosotros de lo que pretendíamos modificar a los demás.”

Desde la antropología en la propuesta de un modelo de colaboración, realizada por Pérez-Tolón y Ardévol (1991: 2), éste debe operar por medio de una negociación entre realizadores y sujetos de estudio. No se trata tanto de observar sino de comunicar con el “otro”. Todos los implicados en la realización trabajan conjuntamente. El “otro” se vuelve participante activo en las negociaciones que ocurren durante el proceso de filmación. De este modo se crea una nueva estructura que transmite las propias categorías de acción en las que el filme forma un texto visual que puede contribuir al entendimiento de las culturas y a su aplicación como dinamizador para una reflexión autocrítica dentro del propio ámbito cultural.

Estas vertientes se han potencializado, en gran medida gracias a las facilidades para acceder, primero a los formatos pequeños de cine y después al vídeo. Sumando los programas de edición no lineal. Las herramientas pasaron también a manos de quienes

¹¹ Véase *Le Train en Marche* (1971) de Cris Marker.

antes sólo eran “retratados”. Dando surgimiento a nuevos movimientos y formas de hacer. La antropología visual ha trabajado con las innovaciones tecnológicas, construyendo métodos de investigación y representación frente a las vías tradicionales de la palabra. Como sucedió a principios del siglo XX (con las primeras exploraciones con el cinematógrafo y la fotografía) nuestra disciplina, se encuentra nuevamente con lo multimedial a través de los medios digitales e Internet. Si la antropología visual expandió a mediados del siglo pasado los límites de la propia disciplina repensando la posición del otro, su presencia como sujeto y no sólo como objeto de estudio abriendo camino hacia la reflexividad; el siglo XXI abre posibilidades para pensar en el desarrollo de una antropología visual desde los nuevos medios (Gutiérrez, 2012: 102-105).

Cambios y perspectivas: antropología visual y nuevos medios

En 2001 en un artículo sobre teoría, práctica y tecnología en el cine etnográfico Paul Henly, director del *Granada Centre for Visual Anthropology*, escribe que el impacto de las imágenes visuales en las últimas décadas no ha pasado desapercibida para la antropología académica: los cursos de antropología visual se popularizaron, surgieron publicaciones periódicas y diversos libros sobre los aspectos visuales de la cultura. Pero al mismo tiempo este autor ve la existencia de cierta inseguridad en lo que es o debería ser la antropología visual en tanto a sus prácticas mediales. En esta misma paradoja, Henly, subraya que el uso de los medios visuales en los espacios disciplinares de la antropología, ya sea en la investigación o en la enseñanza se había quedado limitado, pero que el cambio hacia el vídeo y el uso de computadoras dejaba ver claramente otras direcciones.

Si el vídeo permite entrar a terrenos que el texto escrito no, y viceversa, ¿cuáles son las herramientas con las que podemos trabajar para articular ambos recursos traspasando el uso del guión o un narrador? Más allá de la revolución de los formatos de vídeo, la respuesta, para investigadores como Ruby (2007: 27) está en los medios interactivos que abren muchas posibilidades, pero claro, también generan más problemas referentes a políticas de representación, mecanismos de poder, ética y autoría. Estalella y Ardévol (2008: 2) encuentran que la literatura que ha discutido la utilización de Internet en la investigación antropológica en general, y en antropología

visual en particular, es limitada, pero en ésta ven que se ha centrado en las posibilidades que surgen para ensayar y experimentar con formas de representación hipertextual e interactiva (en autoras como Sarha Pink). La antropología visual incursionó a mediados de los noventa, en experimentos con tecnología multimedia para generar etnografías por computadora. Investigadores como Peter Biella, con su CD Rom *Yanomamo Interactive* (1997), comenzaron a explorar sus posibilidades.

Esto permitía a los antropólogos trabajar fuera de las formas secuenciales de escritura y ofrecer a los lectores/usuarios opciones donde toman un papel activo en la manera en la que se aproximan a los contenidos, más allá de la elección de un libro o una película. Es mediante el desarrollo de etnografías digitales interactivas donde, para Ruby, se vislumbra la dirección más importante y el potencial de cambiar radicalmente el rol del cine en la antropología. Sarha Pink (2005) observa que el desafío se encuentra en poder articular los medios que se utilicen en términos de colaboración y no de sustitución. La capacidad de traspasar la lectura lineal y la interconectividad entre diversos universos de sentido (como la palabra, la imagen, el sonido y el tacto) otorgan a estas plataformas la capacidad de producir etnografías complejas. Incorporando el film dentro de un contexto más amplio, en el que las conexiones entre palabras, imágenes y sonidos implican un desafío metodológico y epistemológico. “Una antropología visual-hipermedial, en tanto, no implica una nueva fragmentación dentro de las prácticas de la disciplina, sino por el contrario, representa una antropología entendida como práctica y proceso reflexivos y experimentales a través de los cuales se produce conocimiento” (Gutiérrez, 2012: 111).

El desarrollo de etnografías móviles y multisituadas, pueden aportar la posibilidad de producir investigaciones que atraviesan espacios geográficos, junto a los propios informantes y que reconfiguran el campo y al propio sujeto de investigación (Hine 2007). Si bien existen diversos esfuerzos, por ejemplo proyectos como *The Interactive Village: ethnography and narrative* de Terence Wright presentado en ISEA2008, en el que se abandona el documental cuidadosamente planeado, para transitar hacia un proceso exploratorio que supone la configuración de las secuencias de origen prácticamente sin edición para su manipulación interactiva en una estructura similar a una célula orgánica, en la que la construcción, plantea múltiples niveles de reflexión y de transformación de las prácticas tradicionales de trabajo de campo, y en el

discurso se postula la necesidad de incluir estas herramientas en las prácticas mediales de la antropología, todavía no se vislumbran claramente estos avances. En los terrenos del documental (entendiéndolo como un campo más amplio), sin embargo, sí empieza a haber un conjunto de ejemplos representativos.

Así como la tecnología cambia nuestra relación con las imágenes, tanto el modo en que las vemos como la manera en que las producimos, también amplía las nociones de campo y producción en los terrenos de la investigación antropológica. En las últimas décadas han surgido mecanismos para distribuir y consumir cine, pero también incursiones, formas narrativas y herramientas para crearlo y vivirlo. El creciente interés por la etnografía en la investigación social, se ha concentrado en su potencial para ofrecer ideas sobre la complejidad del mundo. Sin embargo existe un gran interés en encontrar nuevas formas de contar esa complejidad más allá del texto y el vídeo. Las discusiones se han centrado en dos aspectos: el primero es la delimitación de los objetivos de la etnografía y el segundo las modalidades para su presentación. “La idea básica es aprovechar la arquitectura no lineal de las computadoras, para viabilizar obras dotadas de una estructura dinámica que las vuelva manipulables interactivamente” (Arlino Machado, 2000). El interés en ellos radica no sólo en la posibilidad de trabajar con datos no secuenciales, sino también en su capacidad para integrar datos de diferentes medios.

Documental interactivo: aproximación a su definición

Desde las representaciones documentales contemporáneas, bajo el crecimiento de la Web y la avalancha de conceptos relacionados con los nuevos medios, han emergido artefactos que amplían el cuadro bidimensional clásico de la pantalla en formatos narrativos y de visualización, donde el espectador, en cierta medida se vuelve cocreador (Yañez, 2011)¹². Cuando hablo de nuevas herramientas y mecanismos de producción documental me refiero a las formas de representación, que mezclan cine, vídeo, fotografía, dibujo, programación, instalación y un sin fin de posibilidades más que se han cobijado en lo general bajo varios términos y semánticas. Uno de los términos que

¹² Para más referencias puede consultarse: Informe: documental interactivo. Con la realidad sí se puede jugar de María Yañez <http://antes.embed.at/article43.html>

más me ha llamado la atención es el de documental expandido¹³ (el cual hace referencia a producciones híbridas en las que se mezclan, a través de diferentes medios y formas, elementos y tendencias construidas en los ámbitos de la cinematografía y en distintas prácticas artísticas contemporáneas) aportación realizada por académicos como Josep M. Catalá¹⁴ (2011: 52) y Jacobo Sucari (2012), entre otros (algunos ejemplos son: desde el documental interactivo *Highrise* de Katerina Cizek y *Pyongyang* de Guy Delisle desde el cómic documental).

La multiplicidad narrativa, el recorrido espacial, la navegación o el acceso aleatorio a la información inciden especialmente en la concepción y desarrollo de estos procesos de representación. Una de estas formas es el *i-doc* o “documental interactivo”¹⁵; un formato en expansión que, como mencionamos en la introducción no tiene fronteras claras, pues sus expresiones son amplias. Si el concepto de documental en general es difuso, más lo es el de documental interactivo (Gaudenzi, 2009: 20). En la búsqueda de una definición, para Arnau Gifreu (2012: 298), “se debe asumir el carácter abierto y complejo de este género concreto, su ambivalencia entre los ámbitos cinematográfico e interactivo y su identificación como discurso que pretende transmitir un tipo determinado de conocimiento vinculado a la realidad”. El crecimiento de este género, por otra parte, ha creado también una propensión a llamar documental interactivo a cualquier pieza de no-ficción que podemos ver en Internet o utilizar en dispositivos interactivos, muchas veces más cercanos a los programas para hacer presentaciones (como *Power Point*) que al cine documental. Incluidos los fotoensayos, los reportajes multimedia, las visualizaciones de datos y los videoblogs entre otros (María Yañez, 2011). Este tipo de documentales, acentúa Gifreu (2012: 300), son fruto de una doble hibridación: entre el audiovisual como género documental e interacción como medio digital. Como describe Arlino Machado (2000):

La disponibilidad instantánea de todas las posibilidades articulatorias del texto-

¹³ Jacobo Sucari, utiliza el término "expandido" en sintonía con la propuesta de Gene Youngblood en su libro “*expanded Cinema*”. El cual no hace referencia sólo a las condiciones de proyección, sino más bien a los modos perceptivos y expresivos que generan nuevos modos de comprensión (Sucari 2009:9).

¹⁴ Para profundizar sobre el documental expandido pueden verse la conferencia Flujos de lo visible: la expansión del documental de Josep M^a Catalá: <https://vimeo.com/33016851>.

¹⁵ Con documental interactivo Nichols (1991: 78–92) se refiere a la modalidad en la que el autor toma parte activa del filme e interviene en la narrativa. Para los efectos de este trabajo nos referiremos a documental interactivo como aquellas piezas en las que el espectador puede intervenir en la trama por medio de una interfase.

verbo-audiovisual favorece un arte de la combinación, un arte potencial, en el que, en lugar de una obra terminada, se tienen sólo sus elementos y sus leyes de cambio definidas por un algoritmo combinatorio. La obra ahora se realiza exclusivamente en el acto de lectura y en cada uno de estos actos ella asume una forma diferente, aunque en el límite, inscrita en el potencial dado por el algoritmo. Cada lectura es, en cierto sentido, la primera y la última (Machado 2000).

Los documentales interactivos pretenden representar y, al mismo tiempo, interactuar con la realidad. Que el concepto de documental interactivo sea confuso no es una sorpresa, ya que es un campo cada vez más amplio y la abundancia de terminología que nos rodea hace que sea aún más complicado definirlo, en este sentido Gaudenzi (2012) se pregunta sobre la diferencia entre *web-doc*, *docu-game*, *locative doc*, *trans-media doc*, *immersive doc*, *collab-doc*, y *web-native doc*¹⁶, a lo que responde que todas estas modalidades son documentales interactivos, pero utilizan diferentes plataformas, diferentes lógicas de interacción y diferentes estructuras narrativas para lograr resultados.

Su argumento es que la forma en que interactuamos con un documental interactivo, en lugar de la plataforma, el tema, la experiencia del usuario o el estilo narrativo, es lo que crea su especificidad. Pone énfasis, la autora (en Gifreu, 2012: 10), que cuando nos referimos a documentales interactivos estamos hablando de un género que no solamente utiliza un soporte digital (vídeo, teléfonos, tablets o la Web), sino que también requiere un tipo de interacción física del usuario, una participación que va más allá del acto mental de la interpretación, con el objetivo de identificar diferentes lógicas de documentación de la realidad.

Como ejemplo, voy a revisar *The Whale Hunt* (2007) de Jonathan Harris, que de alguna forma teje puentes con nuestra disciplina. Esta pieza documenta a través de una línea de tiempo, construida en primera persona, el viaje realizado por Harris a Barrow Alaska, para presenciar la caza legal de ballenas que llevan a cabo los Inupiat al año.

¹⁶ El crecimiento de este tipo de documentales, adoptando elementos de *crowdsourcing* y ampliando el uso de los contenidos generados por los usuarios, está expandiendo las nociones (aún en desarrollo) del documental interactivo en las que sólo se le permite a los usuarios seleccionar y explorar diferentes secuencias, elementos y temas en una estructura delimitada por los realizadores.



The Whale Hunt - Jonathan Harris, 2007



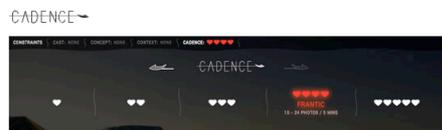
BEGIN THE WHALE HUNT

statement
highlights
interface
credits
faq

Comenzando con el viaje en taxi de Nueva York al aeropuerto y terminando con la matanza de la segunda ballena, siete días después. El autor tomó 3,214 fotografías. Realizadas en intervalos de cinco minutos. Harris, buscaba semejar el ritmo de los latidos del corazón, el cual tiene variantes rítmicas en los momentos más tensos (con una tasa máxima de 37 cuadros en cinco minutos). Esto le permitió enfatizar momentos dramáticos en la documentación del proceso. Harris propone, de forma similar a la que un antropólogo ordenaría sus notas de campo, cinco tipos de clasificación para navegar las imágenes en una plataforma: por día, por hora, por contexto, por tema y por personaje. Las cuales permiten al usuario saber a qué corresponde esa imagen, como está clasificada y que estaba experimentando el autor en ese momento.



The context constraints allow the viewer to filter photos that were taken in certain places, including: New York City, airplanes and airports; Barrow, Alaska; the Patkotak family house, the Arctic Ocean, the Patkotak whaling camp and the Ahkivgaq whaling camp.



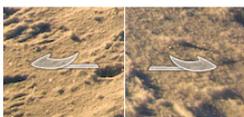
The cadence constraints allow the viewer to filter photos based on the excitement level at the time the photo was taken. The five cadence levels include:

- Slow (1 photo in 5 minutes)
- Relaxed (2 - 4 photos in 5 minutes)
- Fast (5 - 14 photos in 5 minutes)
- Frantic (15 - 24 photos in 5 minutes)
- Racing (over 25 photos in 5 minutes)

La historia es totalmente lineal, pero el giro está en la forma en que la pieza permite a cada usuario experimentar la historia combinando las rutas que el autor propone,

generando su propia ruta. Si bien la empresa es de relevancia etnográfica y las herramientas utilizadas en el campo son afines a la disciplina, el objetivo principal no se encuentra en la experiencia del otro, ni en el contenido, sino en el cómo se accede a él y se cuenta la historia por medio de una plataforma.

HARPOONS →



Immediately to the left and right of the timeline are two harpoon heads, which are buttons that cause a shift to the previous or next photograph, respectively.

DATE & TIME →



In the top-right corner, the date and time of the currently visible photograph are displayed. The day, hour, minute, and AM/PM can be individually specified, using dropdown menus that appear on rollover. If constraints are applied (described below), only times that have matching photographs will be clickable.

Para Gaudenzi (2013: 178) la interactividad es el conjunto de las relaciones que se ensamblan entre el ordenador, el usuario y el documental. En las que se construye un campo de fuerzas relacional que no es neutral. La idea final de estas obras, plantea Arnau Gifreu (2012: 300), consistiría en complementar, expandir y amplificar la experiencia documental ofreciendo nuevos sistemas de percepción en la experiencia inmersiva del interactor en el medio digital.

Documental interactivo colaborativo

William Uricchio (2012), investigador principal del *MIT Open Documentary Lab* describe que algunos suelen llamar a las producciones que se realizan con *smartphones* y otros dispositivos como “registros de momentos”, pero, dice, podríamos llamarles de forma más amplia “documentales”. Lo visual, como es evidente, está cada vez más imbricado con las tecnologías de comunicación y más presente en las prácticas cotidianas de las personas y de las instituciones; en la Internet, como describen Estalella y Ardévol (2008: 7), “constituida hasta hace relativamente pocos años, principalmente por registros y tecnologías textuales, ahora circula con profusión lo visual”. Una de las consecuencias es la proliferación de la producción visual popular en un circuito de

producción cultural antes dominada por los medios de comunicación de masas. Las fronteras entre producción casera, amateur, comercial e institucional se han hecho más complejas y se han difuminado los roles antes claramente definidos. El diálogo de los espectadores/usuarios con los grandes medios, señala Uricchio, se inició con el legado de la televisión, donde en programas de comedia y noticieros, comenzaron a incluir en los créditos notas como: “Contenido generado por el usuario”. Si miramos un poco más para atrás Walter Benjamin en su célebre libro “La obra de arte en la época de su reproductividad técnica” habla de un “público autor” refiriéndose a las personas que escriben a los periódicos.

Para profundizar voy a hacer una breve revisión histórica a partir del recorrido que hacen en la sección *Participatory* del proyecto *Moments of Innovation*, del Open Doc Lab del MIT, coordinado por Uricchio, y el IDFA Doc Lab, para entender la relación entre participación y medios digitales. Sumaré algunos acontecimientos relevantes para nuestra disciplina y la figura del “otro” que más adelante servirán para establecer un diálogo. El proyecto parte de la tecnología e inicia el recorrido con la Cámara Brownie de Kodak (1900), que fue uno de los parteaguas en la masificación y el uso doméstico de la fotografía. Con ellas se introdujo también el concepto de imagen instantánea. Eran cámaras de bajo costo y fácil uso. Lo cual potenció enormemente a principios del 1900 la creación de foto álbumes familiares, con los que las personas tomaban “fragmentos de su realidad” y la articulaban para recordar su historia como mejor les parecía, recodificando la vida cotidiana. En el cine es a partir de Dziga Vertov y su Kino-Ojo que se genera la ruptura. Vertov exhortó a las personas a tomar las cámaras y comenzar a grabar el mundo que les rodea.

Escribe Jean Rouch (1995: 104): “El cine-ojo incluye: todas las técnicas de filmación, todas las imágenes en movimiento, todos los métodos, sin excepción, que le permiten a uno alcanzar y grabar la realidad: una realidad en movimiento”. Ya entre los cincuenta y sesenta, más o menos a la par de los cuestionamientos sobre autoría y del surgimiento de los primeros proyectos colaborativos con comunidades marginadas, existían entre las clases medias, clubes de grabación sonora en cinta. Personas que grababan directamente historias y sonidos de su comunidad para documentar su entorno y después compartirlo con los demás miembros del club. Por ejemplo, Challenge for Change (1967-1980) de la National Film Board de Canadá es uno de los proyectos

paradigmáticos sobre participación y medios de comunicación orientados al cambio social, poniendo el cine en manos de diversas comunidades.

Richard Leacock, escribió en 1973 una carta que llamaba a la participación; en ella argumentaba que el cine sería más valioso si se adopta por la gente como una práctica común en todos los ámbitos de la vida y no sólo por una pequeña clase de cineastas profesionales. El siguiente gran parte aguas, haciendo un brinco amplio, fue la aparición de las cámaras en la telefonía celular a mediados de los noventa. Una sola herramienta, que cabe en los bolsillos, permitía capturar y comunicar, de cierta forma, documentación sobre el mundo que nos rodea. Ya en los terrenos de la web 2.0 Sandra Gaudenzi (2013: 61) encuentra siete momentos claves en la producción de vídeo y su relación con modalidades de colaboración. Todas ellas, hay que señalar, se concentran en comunidades que tienen en común ser usuarios de medios digitales. Éstas son:

- 1) Los canales de vídeo como Youtube y Vimeo que emergen con principios de la Web 2.0.
- 2) Estas plataformas permiten comentarios, a veces, directamente en el flujo de vídeo.
- 3) Los realizadores de documentales crean foros y comunidades en red.
- 4) La Internet es utilizada por los usuarios para encontrar imágenes de archivo sobre temas específicos. Este material es luego editado por un autor para crear documentales lineales.
- 5) La Web se utiliza para recolectar imágenes de vídeo, pero a diferencia del anterior, esos vídeos no están editados de forma lineal, se presentan de forma fragmentada en una página más grande
- 6) La Internet se utiliza no solo para agregar contenido, sino para participar en la edición o producción.
- 7) La Web se utiliza como una herramienta de producción para ponerse en contacto con los sujetos retratados en el documental. Es a partir de estos elementos se comienza a construir el dialogo entre documental interactivo y colaboración.

Las potencialidades de la multitud de fuentes de imágenes contemporáneas, sus variables y sus formas de interacción no lineal, para Uricchio, apenas están comenzando. El investigador apunta que este comienzo lento puede reflejar los valores de una cultura centrada en la autoría individual, en vez de en la autoría colaborativa. Puede reflejar también la limitada disponibilidad de software para edición en grupo y,

también, describe, puede ser una función establecida por los compromisos institucionales estructurados por las formas tradicionales de autoría (evidentes en los sistemas de becas, concursos y distribución). Sin embargo, pone énfasis en que un número creciente de lugares como el *National Film Board* de Canadá, *Tribeca*, *Sundance* y el *Festival Internacional de Documentales de Ámsterdam* están sirviendo como escaparates para una nueva generación de productores.

De esta forma han comenzado a surgir y a crecer modalidades colaborativas en el documental particularmente a través de Internet. A continuación me voy a enfocar en la definición y categorización de las modalidades y estructuras de documentales interactivos, en las que la participación y la colaboración son elementos centrales. Es en este tema donde sitúo la interacción entre los dos ámbitos que nos ocupan –la antropología visual y el documental interactivo– por lo que es importancia hacer en una primera diferenciación entre los orígenes de las nociones de colaboración en cada campo. En los terrenos de la antropología, como vimos, viene principalmente por las discusiones generadas en torno a la autoridad y a la legitimidad del antropólogo para hablar por el “otro”.

En el Internet y en este tipo de documentales la noción de colaboración viene principalmente de dos fuentes. La primera es de las comunidades Hackers y la “cultura libre” entendida como una corriente de pensamiento que promueve la libertad en la distribución y modificación de trabajos creativos basándose en el principio del contenido libre¹⁷. La otra es la cultura de las redes sociales en la que la gente opina y comparte contenidos generados por ellos mismos. En ambos casos la noción del “otro” no ocupa un lugar central en las discusiones sobre los mecanismos de poder presentes. En el documental interactivo colaborativo se comparten algunos de los procesos de realización generando obras abiertas y cambiantes (como *Sande Storyline* 2013 y *The Worry Box Project* 2011) dirigidas regularmente a un número de colaboradores amplio. Empezaré por las aportaciones de Sandra Gaudenzi (2009) quien encuentra cuatro modos de interacción: conversación, hipertexto, participación y experiencial.

1) Conversación: la interactividad sitúa al interactor en una situación o un espacio interactivo donde éste mantiene una conversación abierta con el documental,

¹⁷ Estas ideas son desarrolladas a profundidad por Lawrence Lessig en el libro www.free-culture.cc/ descargable en este link.

haciendo continuamente algo con la intención de que el sistema reaccione (el ejemplo que utiliza es el proto I-doc del MIT *Aspen Movie Map* 1980).

- 2) Hipertexto: la interactividad funciona como una serie de hipervínculos que permiten al usuario saltar adelante y atrás sucesivamente según la propia voluntad entre un contenido predeterminado que se encuentra a su disposición (un ejemplo es *Capturing Reality: The Art of Documentary* 2008). Se trata de un cálculo cerrado, donde el usuario es considerado más bien un invitado en los escenarios creados por el autor en vez de mantener una conversación con el sistema (Gaudenzi, en Gifreu, 393).
- 3) Participación: la base de datos está abierta al cambio: los espectadores no sólo cambian la historia, sino cómo se explica la historia (un ejemplo es: *Living Los Sures* 2014).
- 4) Experiencial: la interacción se produce y se adapta en tiempo real donde el usuario no está viendo una representación de la realidad, sino que de forma activa toma parte a partir de una negociación en tiempo real (como ejemplo se puede visitar: *A Journal of Insomnia* 2013).

Kate Nash (2011), por su parte, plantea tres estructuras interactivas que no distan de las propuestas por Gaudenzi, pero que resaltan, sobre todo, en los primeros dos otros elementos: la narrativa, la categórica y la de colaboración.

- 1) Narrativa: se estructura de manera que similar a la de los relatos tradicionales en los documentales lineales. Para lograr esto, se incluye una posición de narrador central (éste podría ser el del realizador de documentales, el usuario u otra persona) y se pondrá el acento en la relación de causalidad entre los acontecimientos (el ejemplo paradigmático para la autora es: *Prisión Valley* 2010).
- 2) Categórica: es aquella en la que existen simultáneamente colecciones de objetos o elementos que generan coherencia. En estos documentales la ordenación temporal de los elementos es menos importante que las comparaciones y asociaciones que invitan al usuario a elegir entre los elementos del mismo documental (como ejemplo se puede revisar: *Gaza/Sderot* 2009).
- 3) Colaboración: la producción es un proceso de participación que debe tener en cuenta la comunidad de producción, con su dinámica particular e identidad como factores centrales para la creación de contenidos (uno de los ejemplos es: *18 Days in Egypt*

2011) La comunidad no está orientada hacia la realización del producto sino que está involucrada en un proceso continuo de acumulación e interpretación (en Gifreu, 2012: 393-399).

Arnau Gifreu (2012: 404-412), en tanto, construye tres propuestas de clasificación que se complementan entre sí y que retoman el trabajo de las dos autoras revisadas anteriormente.

- A) El contenido documental (dentro del cual encuentra como los temas más presentes: ecología y medio ambiente, guerra y conflictos, culturas urbanas e historias personales).
- B) La plataforma que soporta y contiene la interfaz (estos son los que encuentra el autor: CD-DVD ROM, Instalación, TV/Cine, Web, móvil y multiplataforma).
- C) La parte interactiva. Que Gifreu subramifica en dos: I) La primera derivada del análisis del trabajo de otros autores en la que contempla: narrativa ramificada, colaboración, juego, geolocalización, mosaico y línea de tiempo navegable. II) La segunda es su propuesta original en la que contempla las siguientes modalidades: navegación partida, temporal, espacial, testimonial, ramificada, hipertextual, preferencial, audiovisual, sonora, simulada-inmersiva, interacción con aplicaciones 2.0 e interacción generativa).

Arnau Gifreu (2012: 4010), de forma similar a Gaudenzi, se refiere a la modalidad de colaboración como aquella en que el documental interactivo, “crece y cambia gracias a las aportaciones de sus usuarios, a menudo utilizando una retroalimentación a través de archivos de vídeo, texto, fotografías o presentaciones de audio” (un ejemplo es: Hollow 2013). Es importante en este punto sumar entre los elementos que caracterizan a esta modalidad a las comunidades que son retratadas para comprender la dimensión social que en ellos opera.

Mandy Rose, profesora asociada e investigadora del *Digital Cultures Research Centre* de la *University of the West of England* en Bristol, propone cuatro formas de categorización¹⁸ sobre colaboración de acuerdo al tipo de contribución hecha por los participantes. Antes de seguir hay que poner de relieve tres diferencias entre estas formas y las generadas desde la antropología visual: el número de participantes, el tipo

¹⁸ En este link se puede revisar la propuesta completa de la autora:
<http://collabdocs.wordpress.com/2011/11/30/four-categories-of-collaborative-documentary/>

de difusión y los soportes con los que trabajan. Una vez dicho esto:

- 1) En el primer modelo, "Multitud creativa" (The Creative Crowd), varios participantes contribuyen con fragmentos para crear un todo unificado y coherente. Las unidades de contenido no tienen mucho sentido por sí mismas, pero el valor y el significado se acumulan a medida que se unen, produciendo una estética distintiva basada en la repetición. Los proyectos que propone como ejemplo son: *Man with a Movie Camera; the Global Remix* (2008) y *Mad V's The Message* (2006).
- 2) En el segundo modelo "Los observadores participantes" (The Participant Observers), los cineastas y participantes se implican en el proyecto en una lógica colaborativa. Los participantes deciden cuándo y qué filman y la historia que quieren contar, pero su papel en la contextualización definitiva sobre el contenido puede variar dramáticamente. Aunque la observación es tan antigua como el documental, Rose considera la actual prevaecía de estos observadores "situados" como significativa. Ya que ve en ellos el potencial para crear documentales que se basen en la experiencia. Este modo tiene que ver con la multiplicidad, donde el contenido se organiza en una base de datos producida a través de la experiencia interactiva del espectador y/o usuario. Los proyectos que pone como ejemplo son: *Mapping Main Street* (2008) y *Life in a Day* (2011).
- 3) Al tercer modo le llama "La Comunidad con propósito" (The Community of Purpose). Aquí, un grupo de participantes toma parte en una producción con un objetivo común en torno al cambio social, pudiendo estar involucrados en la toma de contenido, o abarcando otra función en el proceso. Lo más relevante de esta categoría es que el proceso de colaboración –el diálogo y las experiencias involucradas en la producción– comienza a ser tan importante como el mismo producto. Los proyectos que pone como ejemplo son: *Highrise project* (2010) y *Global Lives* (2010).
- 4) El cuarto modo le llama "Las huellas de la Multitud" (The Traces of the Multitude). Esta categoría se refiere al "Documental Semántico", a partir de obras como *One millionth Tower* (2011) o *18 Days in Egypt* (2011). Proyectos que introducen un nuevo aspecto a la colaboración mediante la creación de contenidos a partir de los medios sociales, uniendo a una multitud potencialmente anónima como contribuyentes.

La interactividad no es sólo un método para moverse a través de los contenidos sino un medio para su construcción. Para Jesse Shapins (2012), cofundador de *Zeega*, plataforma de código abierto para crear obras interactivas, los documentales colaborativos son un género en crecimiento que va a transformar el panorama de los medios, ya que en esencia, este tipo de documentales representa una redefinición del modelo de producción, en los que se aprovecha las propiedades de los medios en red para crear contenidos en colaboración y ofrecer mayor variedad de puntos de vista sobre temas diversos.

En el *Web Doc Manifesto* firmado por *Zeega* (cuya plataforma alberga el documento), *the Mozilla Foundation*, *I-Docs*, *the MIT Open DocLab* e *Ingrid Kropp* y editores anónimos, a modo de provocación plantean la existencia de un fantasma del estancamiento, la saturación y la sobrecarga en la Web y se preguntan ¿dónde están las narrativas y los narradores que trascenderán los blogs mediocres y el *scrolling* infinito que hemos llegado a aceptar como la Web?

Como respuesta proponen tres puntos:

- 1) Traer a la Web narrativas y narradores.
- 2) Darle la vuelta a la Web como un medio audiovisual interactivo hecho por todos.
- 3) El último es una invitación: “Es tiempo, camaradas, para una revolución”.

De esta forma buscamos hacer una radiografía los modelos y plataformas que utilizan los documentales interactivos en los que tanto el “realizador” como el “sujeto representado” contribuyen y comparten experiencias que, finalmente, formarán el documental (Kerric Harvey, 2011). De tal forma como plantean Pierre Bourdieu y Loic Wacquant (2005: 299): “Adoptar el punto de vista de la reflexividad no es renunciar a la objetividad sino, por el contrario, es otorgarle su plena generalidad al cuestionar el privilegio del sujeto cognoscente, arbitrariamente liberado, en tanto que puramente no es ético, a partir del trabajo de objetivación”. Sin embargo no hay que perder de vista las ideas de Bruno Latour al respecto: Lo que pasa por reflexividad en la mayoría de las ciencias sociales, apunta el autor, es la mera irrelevancia de las preguntas planteadas por el analista respecto de las preocupaciones serias de algunos actores. “Como regla, es mucho mejor tomar como postura por defecto que el investigador será siempre una vuelta reflexiva por detrás de aquellos que estudia” (Latour, 2008: 55).

Pretendo así, analizar cómo opera la noción de autor y entender qué elementos

se mantienen y qué cambios conlleva trabajar con documentales interactivos. Para ello pondré el foco de atención en los sujetos representados y en la relación que se construye entre ellos, el autor y los interactores.

Autoría, hipertexto y colaboración

Las rutas para entender las representaciones documentales contemporáneas, sus encuentros con la antropología visual y los medios interactivos son amplias. Sin embargo, si no trazamos un camino conceptual claro, es posible que no llegemos a buen puerto. De igual forma, si no contemplamos que las fronteras de la antropología visual y del documental son cada vez más difusas, no iremos a ningún lado. Así pues a continuación a partir de una revisión sobre conceptos, rupturas y transformaciones en el campo de las representaciones audiovisuales construiré el marco teórico que utilizaré en los siguientes capítulos. Como primer paso me centraré en la definición de autor, ya que este concepto entra en juego en la construcción de conocimiento antropológico y en la realización audiovisual, como uno de los elementos clave en la representación del “otro”. Después revisaré el concepto de hipertexto y cómo sus características fracturan las nociones tradicionales de autor dando pie a nuevas modalidades de colaboración con las que trabajaré.

El concepto de autor, en tanto a estatus de subjetividad individual, en el campo cinematográfico se difunde principalmente en Europa en las décadas de los cincuenta y sesenta, por los “autores” franceses vinculados a la *Nouvelle Vague*, cuyo inicio podemos situar, a partir de la publicación en 1954 del artículo *Una Cierta Tendencia del Cine Francés* de François Truffaut en el número 31 de la emblemática revista *Cahiers du Cinéma*. Unos años más tarde, en abril de 1957, en el número 70 de esta misma publicación, el crítico André Bazin definió la “autoría” como: “El proceso analítico de elegir en la creación artística el factor personal como criterio de referencia y así postular después su permanencia e incluso su progreso de una obra a la siguiente.”

En *Notes on the auteur theory in 1962*, Andrew Sarris establece tres criterios con los que busca clasificar los principios del cine de autor: **1)** El director debe estar implicado en la totalidad de la película, **2)** El guión debe ser de su autoría y **3)** las películas que realice a lo largo de su carrera deben tener rasgos comunes o similares. Este cine se planteó en oposición a las políticas de los estudios y al concepto de cine de

productor desarrollado en *Hollywood* en la primera mitad del siglo XX. En primera instancia, representaba un intento de posicionamiento en las jerarquías fílmicas; el cine de autor buscaba situarse en la cúspide de la creación fílmica a través de sus propuestas artísticas (Sedeño, 2012).

A finales de los años sesenta, varios años después de la publicación de las ideas sobre autoría vinculadas a la *Nouvelle Vague*, pero ahora en el ámbito académico, surgieron dos textos que critican la idea de autor y su relación con la escritura, los cuales hoy podemos considerar fundacionales en las reflexiones sobre el tema, traspasando a otros ámbitos: *La muerte del autor* (1968) de Roland Barthes y *¿Qué es un autor?* (1969) de Michel Foucault. En *La muerte del autor* Barthes (1968) describe al “autor” como un personaje moderno al que el positivismo en la literatura, como resumen y resultado de la ideología capitalista, le otorgo la máxima importancia. Para él la escritura/la obra comienza cuando el autor entra en su propia muerte con la destrucción de su voz. Barthes pone de relieve que el surrealismo contribuyó a desacralizar la imagen del “autor” al aceptar el principio y la experiencia de una escritura colectiva. Para él un texto no está constituido por una fila de palabras, de las que se desprende un único sentido, un texto está formado por escrituras múltiples, procedentes de diversas culturas y que, unas con otras, establecen un diálogo; acentúa Barthes, existe un lugar en el que se recoge toda esa multiplicidad y ese lugar, afirma, no es el “autor”, sino el lector: él es el espacio mismo en que se inscriben, sin que se pierda ni una, todas las citas que constituyen una escritura/una obra. Al plantear la muerte del “autor” y posicionar sobre esta figura al lector/espectador, Barthes, propone un camino para la disolución de la necesidad de un sujeto como figura de autoridad.

Foucault (1969), por su parte, en *¿Qué es un autor?* analiza este concepto, el cual para él, en concordancia con Barthes, constituye el momento más fuerte de individuación en la historia de las ideas. A partir de la pregunta ¿qué importa quién habla?, Foucault encuentra que la desaparición del autor se convirtió, para la crítica, en un tema dominante en lo sucesivo. Pero en lo esencial, apúntala, “no es constatar dicha desaparición; hay que localizar, los sitios en donde se ejerce su función”. Para ello utiliza cuatro elementos de análisis: 1) el nombre del autor, 2) la relación de apropiación, 3) la relación de atribución, y 4) la posición del autor. Señala Foucault, la obra que tenía el deber de traer la inmortalidad, recibe ahora el derecho de matar a su

autor. Pero, subraya: “Esta relación de la escritura con la muerte se manifiesta también en la desaparición de los caracteres individuales del escritor como sujeto (...) La marca del escritor ya no es más que la singularidad de su ausencia; tiene que representar el papel del muerto en el juego de la escritura”.

El nombre del autor aseguraría una función clasificatoria de los discursos en tanto que “tal nombre permite reagrupar un cierto número de textos, delimitarlos, excluir algunos, oponerlos a otros”. Podría decirse, por consiguiente, propone Foucault, que hay un cierto número de discursos dotados de la función de “autor” mientras que otros están desprovistos de ella. “La función autor es, entonces, característica del modo de existencia, de circulación y de funcionamiento de ciertos discursos en el interior de una sociedad” (Foucault, 1969).

Ahora bien, he abordado dos actores que movilizan el concepto de autor: el realizador (ya sea cineasta o escritor) y el lector (o espectador), pero es importante, abordar un tercero. Presente en la investigación antropológica y el documental: el “otro”, el sujeto representado. Los cuestionamientos sobre ¿quién es el otro?, describe Marc Augé (1996: 23-47), constituyen el fondo del debate antropológico; los otros, aquellos a los que el antropólogo va a estudiar, eran en primer lugar, aquel que habían ido a buscar lejos y que le intrigaba por su diferencia. “Hubiera podido parecer que el encadenamiento era obvio si la intención de la etnología no hubiera sido precisamente acercarse a aquel “otro”, estudiarlo más de cerca, y el ideal del etnólogo, bajo ciertas condiciones, participar en su visión de las cosas, convertirse en alguien semejante a él durante algún tiempo”. La geografía no basta para definir lo próximo y lo lejano. El terreno etnológico desplaza el lugar de la alteridad y, en cierto modo, lo interioriza. Escribe Marc Augé (1996: 30): “el secreto de los otros, si es que existe, residiría más bien en la idea que ellos mismos se hacen del otro (o que no se hacen, o que se hacen con dificultad), porque aún constituye el medio más simple de pensar en lo mismo y lo idéntico”.

Es a partir de los cuestionamientos sobre ese “otro” y sobre las discusiones que se generaron alrededor de las relaciones que se construyen en torno al sujeto representado, que se comienza a trabajar sobre los conceptos de autor y autoridad en la antropología. Como propone la antropóloga brasileña Eliska Altmann (2009: 59), podemos hacer un paralelo entre las ideas de Barthes y Foucault con las expuestas por

James Clifford (1988: 39-77) dos décadas más tarde.

Al proponer la deconstrucción de la noción de autoridad etnográfica, Clifford (39-77) cuestionaba las interpretaciones canónicas de la práctica etnográfica en las que el antropólogo aparece como proveedor de verdad. Poniendo en disputa las nociones de experiencia y la interpretación por el hecho de exacerbar la subjetividad del antropólogo-autor, en la medida en que reflejan un conocimiento personal del investigador más que una posición dialógica e intersubjetiva. Clifford identifica para ello cuatro paradigmas por medio de los cuales analiza los tipos de autoridad etnográfica:

- 1) Experiencial: El trabajo de campo, como era concebido a partir de la década de los veinte se centró en la experiencia del etnógrafo. La autoridad se basaba en el hecho de haber estado en un contexto ajeno y dar cuenta de ello de primera mano.
- 2) Interpretación: se basa en un modelo filológico de la lectura textual. Ya que el mundo no puede ser aprendido directamente sino que siempre se le infiere sobre la base de sus partes. Esta es representada por Clifford Geertz, quien retoma a Paul Ricoeur y los lleva hacia el campo de la antropología. Clifford reconoce los aportes de la corriente interpretativa en la desfamiliarización de la autoridad etnográfica. Sin embargo, no escapa a las críticas sobre la representación colonial, ya que la misma intenta retratar las realidades culturales de otros pueblos sin poner la propia en tela de juicio.
- 3) Dialógico: en este paradigma se postula la necesidad de concebir la etnografía como una negociación constructiva que involucra por lo menos a dos sujetos conscientes y políticamente significantes. Este tipo de abordaje considera a la etnografía como un proceso de diálogo en el que los interlocutores negocian activamente una visión compartida de la realidad.
- 4) Polifónico: éste se basa en los aportes del crítico literario Mijaíl Bajtín sobre la novela polifónica. En él se representa a los sujetos hablantes en un campo de discursos múltiples. Para Bajtín, todo intento de postular mundos culturales o lenguajes integrados es un artificio del poder monológico. De esta forma queda planteada la idea de la autoría plural.

Por medio del análisis estas formas de aproximarse al “otro” Clifford intentan descifrar las relaciones que se han construido a lo largo del desarrollo de la

antropología. De los cuales los últimos dos –dialógico y polifónico– regresan a las propuestas de Barthes (quien también revisó a Bajtín) y proponen, si bien, no el borramiento del autor, si un equilibrio sobre la idea de autoridad en la representación (Atmann, 2009: 65).

La autoría entonces puede ser entendida como los procesos de la creación referidos a las decisiones creativas y el rumbo de una obra. El autor opera como un dispositivo que pone en marcha funciones específicas dentro de la producción a través de mecanismos de jerarquización y poder. Esta figura tiene una función clasificatoria sobre ciertos discursos en el interior de una sociedad. Pero esos procesos de creación son la suma de otras autorías, por lo que se puede pensar en disolver la necesidad de un sujeto como figura de autoridad y otorgarle ese lugar a quien recibe la obra. La autoridad en la antropología, por ejemplo, se intentaba legitimar con la confirmación de "haber estado ahí." Pero al buscar, al menos en el discurso, acercarse como semejante, no se podía ignorar la voz de los otros ya que ese dialogo involucra una negociación al menos de dos partes.

Algunos años después, en el campo de los nuevos medios, señala Landow (1995: 14), se puso en tela de juicio la noción de autor a partir de los paralelismos entre el hipertexto y la teoría crítica (en la que sitúa a Barthes, Foucault y Derrida). En este diálogo, posiblemente, el punto más importante, es el hecho de que “la teoría crítica promete teorizar el hipertexto mientras que éste promete encarnar y, así, demostrar varios aspectos de la teoría, sobre todo los relativos a textualidad, narrativa y a los papeles o funciones de lector y escritor”.

En los entornos digitales hipertextuales, se crea un lector/usuario/receptor activo, que contribuye a la convergencia entre las actividades tradicionales del autor y del lector; al hacerlo, se invaden las ventajas del autor, quitándole algunas para otorgárselas al lector (Landow, 1992: 24). En esta ecuación no está presente el sujeto representado del que hablé algunas líneas atrás, sin embargo en el documental interactivo es clave para entender las ideas de autor y autoridad. El hipertexto, se refiere a un tipo de texto electrónico y, al mismo tiempo a un modo de edición, la cual en el documental interactivo permite intervenir sobre las representaciones que se encuentran en la plataforma. Se trata de una serie de bloques conectados entre sí por nexos, que forman diferentes itinerarios para el usuario. El hipertexto, destaca Landow (1995: 15), “implica

un texto compuesto de fragmentos de texto –lo que Barthes denomina *lexias*– y los nexos electrónicos que los conectan entre sí”. Con hipertexto, este autor, se referirá a un medio informático que relaciona información.

Este nuevo paradigma promueve la reconfiguración de la categoría tradicional de autor. El proceso creativo no termina con el propio acto de producción, sino que es necesario que un receptor se enfrente a su decodificación para configurarlo plenamente, dotándolo así de sentido (Alberich y Roig, 2010: 88). El receptor, por tanto, no es un individuo pasivo, sino alguien activo que, desde su bagaje cultural e ideológico, interpreta de forma personal las obras. Para Landow (*ídem*) el hipermedia¹⁹ reconfigura al autor de varias formas evidentes, ya que no permite una única voz, esta voz es siempre una experiencia combinada. “La figura del autor, se acerca a la del usuario, aunque no se funde con ella. A medida que el usuario se mueve, desplaza constantemente el centro y, por lo tanto, el enfoque o principio organizador de su investigación y experiencia” (Landow, 1995: 16). En el proceso de comunicación multimedia la respuesta y la interacción del usuario se convierten, de hecho, en el objetivo de la totalidad del sistema.

“El autor de narrativa electrónica es una suerte de coreógrafo que proporciona los ritmos, el contexto y los pasos que se pueden bailar. El usuario, ya sea navegador, protagonista, explorador o constructor, utiliza este repertorio de pasos y ritmos posibles para improvisar un baile entre las muchas posibilidades que el autor ha preparado” (Murray en Alberich y Roig, 2010: 89). El trabajo de la autoría en los entornos digitales, entonces, consiste muchas veces no en la creación de un conjunto cerrado en sí mismo sino en la creación de una estructura de posibilidades participativas en la que hay que tener previstas las diferentes respuestas posibles, trayectorias de navegación y formas de acceder a los contenidos. El usuario, en tanto, participa así de una autoría derivada, que llamaré en este trabajo autoría compartida, en tanto que determina mediante su interacción una construcción concreta inexistente como tal previamente a partir de una estructura dada.

Lo que se busca ahora, propone Machado (2000), es hacer derivar las variantes

¹⁹ La expresión hipermedia, extiende la noción de texto hipertextual al incluir información visual, sonora, animación y otras formas de información. Pero Landow (1995: 15–16) en general solo se refiere a hipertexto, ya que para él poder conectar un pasaje de discurso verbal a imágenes, mapas y sonido tan fácilmente expande la noción de texto más allá de lo meramente verbal.

posibles y diferenciadas que están dadas en la propia obra. Para ello encuentra necesario que la “obra” esté planeada para que haga desencadenar la incertidumbre y la indeterminación como cualidades estructurantes, de modo que el principio combinatorio sea el transcurso mismo de una prolongación de la función significante. Sin embargo en contra punto Manovich (2002: 27) señala que con los viejos medios podíamos mirar una imagen y seguir mentalmente nuestras propias asociaciones privadas con otras imágenes (...) Los medios informáticos interactivos, en cambio, piden que sigamos asociaciones programadas de antemano y de existencia objetiva. Se nos pide, escribe el autor, “que confundamos la estructura de la mente de otra persona con la nuestra. Si el espectador cinematográfico, hombre o mujer, codiciaba y trataba de emular el cuerpo de la estrella de cine, al usuario de ordenador se le pide que siga la trayectoria mental del diseñador de los nuevos medios”. Es importante situar que la interacción, no es sinónimo de participación y que la participación per se, tampoco significa la construcción de autorías compartidas.

En general lo que se busca, por ejemplo en el documental interactivo, es que el proceso creativo, se desarrolle en múltiples oportunidades como una autoría polifónica; capaz de dejar que los usuarios elijan su propio recorrido y pueden llegar a encontrar narrativas propias, sin percibir en muchos casos la narrativa completa original, sino únicamente lo que han obtenido a raíz de sus elecciones y el itinerario desarrollado (Alberich y Roig, 2010: 89). Hacer una elección, apunta Manovich (2006), implica una responsabilidad moral. De forma similar a la que implica construir una representación sobre el otro. Con la aprobación de estas opciones por el usuario, el autor pasa al interactor –en parte– la responsabilidad de representar el mundo y la condición humana. Es decir que los sujetos y las situaciones representadas circulan en el sistema entre la construcción generada por el “autor” y la interacción y reordenamiento de esa idea por el usuario.

En el documental, regresando al punto de partida, el sentido de la película es articulado en la edición, entendida como el proceso dónde se toman las decisiones para tener una u otra forma, pero si esa posibilidad en una plataforma Web o cualquier otro dispositivo es dada al interactor, entonces la tarea del director de cine interactivo está más bien concentrada en producir el material para construir la pieza y trazar algunas vías para interactuar en ella. Convirtiéndose en un fabricante de caminos más que en el

guía que nos lleva por ellos. Pero esto puede situar a los realizadores al margen de uno de sus propósitos principales en la producción: el punto de vista. No borrando las figuras de autoría pero sí moviendo sus centros hacia un campo conflictivo. La pérdida del control (en distintos grados) sitúa al realizador en un escenario en el que ayuda al interactor a descubrir el documental, en lugar de enseñárselo. Al hablar de una obra abierta la autoría se vuelve parcialmente compartida. El control del discurso, apunta Gifreu, ya no recae exclusivamente en el autor de la obra, “sino que el interactor debe aprender unas pautas y mecanismos sin los cuales no podrá avanzar a través de la narración” (Gifreu, 2012: 2084-304).

Interactividad: representación, espectador, usuario

Se suele caracterizar como una marca distintiva de los medios digitales la interactividad o lo que más específicamente Arlino Machado (2009: 131) llama el “gerenciamiento” del espectador. En el que “desde el inicio todo lo que sucederá en la pantalla depende de las decisiones, las acciones y las iniciativas tomadas por el sujeto que se relaciona con ella, es decir, el usuario”. La narrativa se transforma en un campo ordenado por un programa, en el que se moviliza el receptor activo. Las estrategias narrativas que antes eran atribuidas por un solo actor, ahora son asumidas por dos sujetos: el interactor y el diseñador del programa. (Machado, 2009: 132). Lev Manovich (2006: 24-25) apunta que “en lo que toca a los medios digitales, el concepto de interactividad es una tautología (...) porque las interfaces modernas de usuario son interactivas por definición”. Para él este concepto por sí solo, en el campo de los nuevos medios, no es sino una afirmación. Todo el arte clásico y más el moderno, describe, “son interactivos en varios sentidos, en los objetos de arte visual, por ejemplo, se requiere del usuario para completar la información que falta”. Por lo que propone hacer distinciones sumando otros conceptos como escalabilidad y simulación, entre otros que permitan describir diferentes clases de estructura y de operaciones interactivas.

También advierte Manovich, utilizar el concepto de medios interactivos solo para referirse a los medios que se basan en computadoras, corre el peligro de entender la interacción de forma literal, haciéndola equivalente a la interacción física que se da entre un usuario y un objeto mediático. Dejando de lado otras formas de interactuar como la psicológica, la cual se encuentra presente sin duda alguna en el cine. En los

años sesenta, enfatiza, “el trabajo de los futuristas y dadaístas, como el happening, los performances o la instalación se convirtieron en un arte explícitamente participativo; una transformación que preparó el camino para las instalaciones interactivas con ordenador que aparecieron en los ochenta”.

En el documental interactivo en general el espectador deja la figura pasiva con la que regularmente se le vincula, para tomar una más activa, la idea de interacción siempre ha estado presente en la relación película espectador, pero en estas nuevas modalidades esa interacción opera en primera instancia como una respuesta física que lleva la narrativa hacia ciertos lugares dentro de la interface. Para referirse a este nuevo receptor activo, al que solemos llamar usuario, propone Machado (2009: 132) es mejor llamarle interactor porque pone de relieve su carácter participativo. En este sentido Brenda Laurel (en Machado, 2000), construye tres variantes para entender la interactividad: I) frecuencia (cuán frecuentemente se puede interactuar), II) extensión (cuántas elecciones están disponibles cada vez), III) significancia (con qué intensidad las posibilidades realmente alteran el rumbo de las cosas). Los valores de esas variantes permiten apreciar el poder de intervención del espectador-usuario dentro de la trama. Pero los resultados no dependen sólo del grado de libertad del interventor.

En la introducción de su famoso libro *La invención de lo cotidiano*, Michel de Certeau describe que muchos trabajos, a menudo sobresalientes, se ocupan de estudiar sea las representaciones o los comportamientos de una sociedad. Gracias al conocimiento de estos objetos sociales, parece posible y necesario identificar el uso que hacen de ellas grupos e individuos. En nuestro caso de estudio concreto: “los interactores”. “Por ejemplo, el análisis de las imágenes difundidas por la televisión (representaciones) y del tiempo transcurrido en la inmovilidad frente al receptor (un comportamiento) debe completarse con el estudio de lo que el consumidor cultural “fabrica” durante estas horas y con estas imágenes”. En el caso de los nuevos medios estas líneas no están necesariamente separadas. Para Certeau la presencia y la circulación de una representación para nada indican lo que esa representación es para los usuarios (este autor usa el término usuario para referirse a aquellos que hacen uso del espacio público). Para él “hace falta analizar la manipulación por parte de los practicantes que no son sus fabricantes. Solamente entonces se puede apreciar la diferencia o la similitud entre la producción de la imagen y la producción secundaria

que se esconde detrás de los procesos de su utilización”. (Certeau, 2000: XLII-XLIII). Utilizaré la propuesta de Certeau, para entender el papel que juega el usuario en la representación del otro al poder tomar decisiones en el documental Interactivo.

Pero, como plantea Bruno Latour (2005), “todo ensamblaje sociotécnico debe considerarse como un plano de relaciones materiales transversales que unen varios aspectos heterogéneos del mundo, yendo de lo físico a lo político y pasando por lo tecnológico y semiótico. Esto significa que todos los elementos deben ser descritos en términos de sus especificidades irreducibles, pero también en términos conmensurables que faciliten su acción conjunta”. Así abordaré algunos elementos del documental interactivo, sobre todo los referentes a las interfaces, en el marco de las propuestas del actor red de Latour (2005) con conceptos como “agencia” que utiliza para referirse a la capacidad de acción de artefactos y máquinas no humanos. Se propone de esta forma una ontología relativista en la que entidades semióticas, naturales, tecnológicas y materiales no tienen propiedades sustanciales o esenciales, más allá de su rol en las redes. “No se presupone un orden preexistente más allá del funcionamiento continuo del ensamblaje, de su devenir dinámico que reformula constantemente las relaciones entre los entes participantes”.

CAPÍTULO III AUTORÍA: REPRESENTACIÓN E INTERACTIVIDAD

Introducción

En el capítulo anterior realicé una revisión del estado de la cuestión sobre la relación entre imagen y antropología, buscando situar sus intersecciones con los nuevos medios para aproximarme desde ahí a la caracterización del documental interactivo; en particular a sus modalidades colaborativas con la intención de establecer puentes con las vertientes participativas de la antropología visual. En este mismo sentido, el marco teórico fue orientado a entender las ideas de autor, usuario, colaboración, interactividad e hipertexto para acotar los conceptos que utilizaré como base analítica para el presente capítulo. En esta primera aproximación selecciono dos proyectos interactivos a fines a los procesos de investigación y las temáticas que se suelen abordar desde la antropología urbana: 1) *The Block: Stories from a Meeting Place* (2012) y 2) *Hyperlocal* (2013). El primero de ellos centrado en un espacio y una comunidad próxima a desaparecer y el segundo apelando a pensar las historias locales en un contexto más amplio en el que pueden tener incidencia como factores de cambio. Para la selección además de una exploración extensa en la web, revisé principalmente dos bases de datos: *DOCUBASE* del MIT y *Database of Interactive Documentary Storytelling* del IDFA DocLab.

En tanto al contenido documental dichas piezas se encuentran dentro de dos de los temas que Gifreu (2012: 404) encuentra como los más presentes en los documentales interactivos: culturas urbanas e historias personales. Lo cual habla de marcos narrativos que son coyunturales para ciertos agentes (productoras, fondos, instituciones, bases de datos, etc.) y que serán prioritarios o no en función de sus agendas. Ambos documentales apelan a diferentes nociones de comunidad. *The Block: Stories from a Meeting Place* (2012) lo hace sobre un espacio específico desde la idea de “otredad” proveyendo información para aquellos que no están familiarizados con el tema a través de una plataforma interactiva que combina piezas en vídeo realizadas en colaboración con los habitantes del espacio, archivos fotográficos e imágenes panorámicas. *Hyperlocal* (2013) busca compartir historias locales en contextos más amplios pensando en una comunidad macro. En este existen dos plataformas. La

primera fue utilizada para invitar a colaborar con historias locales (texto, fotografía y vídeo) sobre diversos espacios de Canadá. En la segunda se hicieron cinco piezas interactivas que parten de textos realizados por escritores destacados y una sexta que fue el ganador de los colaboradores que participaron en la primera plataforma.

Cuando me refiero a colaboración desde el documental interactivo parto de las ideas expuestas por Gaudenzi (2013), Nash (2011), Gifreu (1012) y Mandy Rose (2011), revisadas anteriormente; entendiéndola como un proceso participativo que debe tener en cuenta a la comunidad que retrata, con su identidad y dinámicas particulares como ejes para la creación de contenidos. Aquí hay una diferenciación importante que hacer con las vertientes colaborativas desde la antropología. En los documentales interactivos los actores que movilizan las representaciones son principalmente los realizadores y los usuarios (que muchas veces juegan un doble roll al ser también representados). En nuestra disciplina es en el “otro” y en las relaciones que el investigador/documentalista construye con él. Por otra parte al ser la Internet la casa principal de los documentales interactivos, el número de colaboradores y el alcance general, difiere en tamaño de las practicas del cine colaborativo y comunitario realizado desde la antropología las cuales suelen estar dirigidas a grupos pequeños. Ahora bien, como vimos con los modelos propuestos por Mandy Rose (Multitud creativa, Observadores participantes, La Comunidad con propósito y Las huellas de la Multitud) existen diferentes formas de colaboración; en las que el rol de los actores cambia y en las que, conforme se desarrollan ideas nuevas, van surgiendo otras modalidades como también sucede desde nuestra disciplina.

En *The Block: Stories from a Meeting Place* aparece el “otro” de forma similar a como se le representa en la antropología tradicional (es decir perteneciente a otra cultura. Un tanto marginal), el interactor que se espera no es necesariamente ese “otro”. En *Hyperlocal*, en cambio, como proyecto de narración participativa no se apela a la representación de un “otro”, sino a la idea de una comunidad compuesta por muchas realidades locales. Los interactores son en primera instancia aquellos que forman parte de dicha comunidad y cuyas historias son afines.

Utilizando como referencia el segundo modelo (*Los observadores participantes*) que propone Rose (2011) podemos situar ambas piezas en él: los cineastas y participantes se implican en un proyecto, en una lógica colaborativa. En ambos

documentales esta colaboración se construye básicamente a través de las historias que deciden contar los participantes. En el primero (de forma más tradicional y cercana a la antropología) a través de entrevistas como informantes. En el segundo enviando textos sobre experiencias personales en barrios y comunidades que pueden ser leídos sobre un mapa (la primera plataforma) y de los cuales una de esas historias fue convertida en una pieza interactiva (que se encuentra en la segunda plataforma). En los dos proyectos se contemplaron formas de colaboración durante el proceso de realización, pero como apunta Gaudenzi (2013: 179) el hecho de participar es algo que se asume en los documentales interactivos, “el meollo es el cómo y cuándo, ya que ahí radican las diferencias. La participación por ende, no es equivalente a interactuar con el documental; sino que esto significa hacerlo de formas específicas: ya sea, por ejemplo, creando contenidos o haciéndolos circular”. La pregunta que se plantea la autora (idem) y que me propongo retomar es: ¿qué significa la creación y circulación de contenidos en el contexto de un documental interactivo?

Lo que busco a continuación es, por medio de una etnografía realizada como usuario (en la que visitaré estas plataformas como campo etnográfico), explicar qué caracteriza, de que están hechos, a través de qué estrategias funciona y qué papel juega la colaboración en la noción de autoría. Cabe señalar de antemano que estas dos piezas, solo plantean la colaboración en la producción de la plataforma (en tanto a las historias que en ella se contarán), es decir, una vez que estas fueron cerradas por los “autores” los documentales terminados, no son modificables por medio de la participación de los usuarios (algo que para algunos autores es una característica importante para definir si es o no participativo). En este sentido la colaboración es acotada. La autoría, aunque puede decirse es compartida en algunos de los procesos de realización, está delimitada por una estructura de producción tradicional. Aunque tal elección puede parecer tramposa (porque los roles de los actores están claramente delimitados, como lo suelen estar en una estructura audiovisual comercial) dichas piezas me permitirán transitar gradualmente, desde los puntos de encuentro más claros con la antropología, hacia otras formas de documental interactivo donde los contactos con nuestra disciplina no están a primera vista y en las que la figura del autor, como autoridad, opera más sobre la estructura de la plataforma que sobre el cómo se cuentan las historias.

Así pues, trabajaré con el modelo de análisis para documentales interactivos propuesto por Arnau Gifreu (2012: 456) en su tesis doctoral. Cabe señalar que este autor no se enfoca en las relaciones sociales que entran en juego en los documentales interactivos. Sin embargo su propuesta es de gran utilidad para abordar las características principales de tales plataformas, en las que contempla cinco grandes categorías: A) Producción y circulación B) Integración y navegación C) Estructuración de los contenidos D) Modalidades de navegación e interacción, E) Representación de la realidad. Al interior de estas categorías me focalizaré mayormente en el rol de los actores implicados. De los cuales distingo tres figuras principales: el autor, los sujetos (o el tema) representados y el interactor. Desde las ciencias sociales utilizaré algunas de las ideas propuestas por Bruno Latour en su libro *Reensamblar lo social. Una introducción a la teoría del actor red* (2008). En torno a los estudios sobre documental Interactivo me apoyaré en las ideas expuestas por Sandra Gaudenzi en su tesis doctoral, *The Living Documentary: from representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary*.

Niveles de análisis				
Propuesta taxonómica (Arnau Gifreu, 2012: 404)				
Contenido	Interacción		Plataforma	
Caracterización de grupo (Bruno Latour, 2008: 53)				
Marco institucional	Comunidad de realizadores		Producción académica	
Pregunta en torno a participación (Gaudenzi, 2013: 179)				
¿Qué significa la creación y circulación de contenidos en el contexto de un documental interactivo?				
Modelo de análisis para documentales interactivos (Arnau Gifreu, 2012: 456)				
Producción y circulación	Integración y navegación	Estructuración de los contenidos	Modalidades de navegación e interacción	Representación de la realidad

Caracterización taxonómica

Para aproximarme en primera instancia y caracterizar estos documentales utilizaré la propuesta taxonómica en tres niveles (contenido, interacción y plataforma) de Arnau Gifreu (2012: 404) con la intención de trazar algunas fronteras, para después delimitar la escena cultural, establecer el camino a seguir desde la etnografía en entornos digitales y profundizar con detalle a partir del modelo de categorización para el análisis de documentales interactivos que propone este mismo autor (2012: 455). En este camino mi propuesta es sumar a estas categorías analíticas, dos dimensiones de discusión en torno a la autoría, que retomo de la antropología visual. El papel de los sujetos representados y las implicaciones éticas de la representación en el contexto de la colaboración e interacción en entornos digitales.

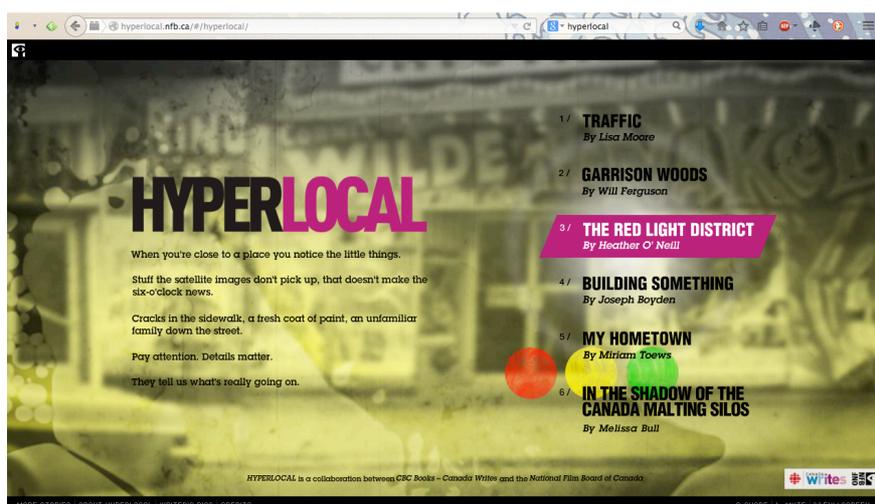
Contenido	Interacción	Plataforma
Sujetos representados		implicaciones éticas

Contenido



The Block: Stories from a Meeting Place se focaliza, a través de testimonios, imágenes inmersivas y material de archivo, en la comunidad que habitaba el “Bloque” un espacio de viviendas situado en tierras que fueron habitadas tradicionalmente por el pueblo *Gadigal*. El lugar fue demolido cuarenta años después de su construcción para dar paso a un nuevo desarrollo Urbano. “El Bloque” se estableció en 1973 como una excepción

positiva a las políticas de vivienda en zonas urbanas otorgándole a una comunidad indígena casas en el corazón de Sydney. Ya que regularmente las comunidades indígenas fueron ubicadas en las afueras de la Ciudad. “El Bloque” se hizo conocido como un lugar de encuentro para la comunidad indígena; pero por otra parte, las tensiones culturales con otras comunidades, la delincuencia y el tráfico y consumo de drogas intervinieron para que se deteriorara profundamente con el paso del tiempo. En 2010 después de atravesar un periodo de la lucha que duro casi cuarenta años, las familias que aún habitaban ahí recibieron avisos de desalojo. La producción del documental, perteneciente a un importante grupo de medios en Australia, comenzó a trabajar, poco después de ese aviso, cuando los últimos ocupantes estaban por salir. Lo que buscaban los realizadores era documentar las historias personales y el espíritu de un lugar en desaparición que no se podía resumir de una sola forma (SBS Blog, 2014).



Hyperlocal se enfoca también en el retrato de una comunidad pero a diferencia del anterior, no se concentra en un barrio o en un lugar en específico sino en recopilar historias de distintas comunidades de Canadá. Este documental busca explorar a través de los habitantes los cambios que han sucedido a distintos niveles en los últimos años. Apelando a que si bien no todos viven de las mismas formas, existen experiencias comunes que todos pueden compartir. Lo hiperlocal (*hyperlocality*) es entendido por los realizadores como aquellas cosas pequeñas (“locales”) que cada vez son mucho más notorias y las cuales, para ellos, son las que nos unen. Estas, dicen, se encuentran

presentes en todo, desde la forma en que conseguimos nuestra comida, hasta la manera en que consumimos los medios de comunicación. Para los realizadores a medida que Internet ha llevado lo personal a lo público, también ha llevado micro historias a las grandes audiencias. En este sentido lo hiperlocal cuestiona los elementos que pueden constituir cambios. Muchas veces, describen, “desechamos nuestras propias observaciones, pensando que de alguna manera son menos significativos que las de los demás”. Pero para ellos, una capa de pintura en una pared, o una familia desconocida caminando por la calle pueden ser tan relevantes como las “grandes noticias” y esos pequeños cambios que suceden al mismo tiempo en diferentes lugares, pueden ser equivalentes a grandes cambios, tanto en la cultura y la comunicación (Web NFB 2014).

Interacción



The Block: Stories from a Meeting Place es una instalación Web tridimensional que utiliza la modalidad de navegación espacial en la que por medio de recursos gráficos en un entorno digital se recrea un escenario físico, en este caso “el bloque”. Por medio de imágenes panorámicas de 360 grados el interactor recorre el espacio. Un interruptor le permite cambiar el recorrido del día a la noche, modificando también el diseño sonoro. Al avanzar sobre las imágenes, de forma similar a Google maps, éstas se van interconectado con los testimonios de los habitantes y con material de archivo. Que permiten también comentarios y conexión a redes sociales. Tomando toda distancia con nuestra disciplina podemos comparar este documental con un diario de campo y pensar

en él como una etnografía interactiva. Que cabe aclarar no es la búsqueda de los autores. Por una parte da cuenta de un espacio concreto que es descrito históricamente a través de una introducción en vídeo, para dar cuenta del lugar que el usuario podrá explorar vinculando a puntos concretos testimonios y materiales de archivo.



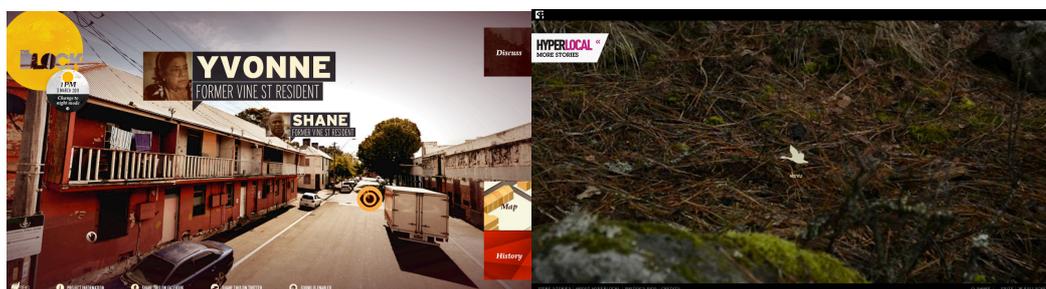
Hyperlocal es un mosaico interactivo el cual no opera con una línea de tiempo, sino que presenta una visión general de todas las opciones desde el principio, compuesto por seis piezas interactivas independientes que cuentan diferentes historias. Cada una tiene un diseño creado para potenciar la historia que está narrando. En este sentido la interacción está subordinada a la narrativa, dando poco espacio de acción al usuario/interactor. De esta forma las piezas en general no tienen un carácter de registro en sí. Si bien abordan elementos históricos y sus transformaciones. El tono es mucho más evocativo. Otro de los componentes de este proyecto que funciona de forma separada es un mapa en el que están ligadas las historias que enviaron diversos usuarios y de las cuales se derivó una de las seis piezas interactivas que se encuentran en página creada por NFB.

Plataforma

“Todos los componentes que se movilizan desde el diseño y producción a la circulación de los documentales interactivos estarán condicionados de entrada al tipo de soporte o plataforma que se utiliza para la realización del documental, la cual condicionará de manera notable su desarrollo posterior” Gifreu (2012: 456).



Ambos documentales fueron creados para interactuar con ellos a través una página Web y están vinculados a productoras grandes de medios con una división en proyectos online A) *The Block: Stories from a Meeting Place* (2012) a SBS Australia e B) *Hyperlocal* (2013) a la NFB. El primero de ellos tiene un carácter de divulgación y preservación. En este sentido la plataforma está construida por una parte para explorar el espacio y por otra para escuchar los testimonios de sus habitantes y acceder a material de archivo que da cuenta de esa historia; de forma parecida a como procedería un antropólogo que trata de registrar a una comunidad próxima a desaparecer tratando de mediar con sus subjetividades construyendo una descripción detallada del espacio. En este es donde se encuentra el énfasis colaborativo. El segundo está orientado a enfatizar la importancia de compartir historias sobre lo local y en tanto la plataforma está pensada para albergar seis piezas independientes, la una de la otra, realizadas por encargo, en las que se cuentan historias cerradas y en el que la interactividad es un complemento narrativo y sensorial sobre lo local.



En el primero de los documentales, la búsqueda principal era registrar o mejor dicho documentar las historias de las personas que habitaron un espacio próximo a desaparecer; en este sentido la materia prima dependía del relacionamiento que el equipo de trabajo estableciera con los habitantes que aún se encontraban en el Bloque.

Es decir había un contacto directo con la comunidad. La agenda propuesta era construir una serie de fotografías panorámicas por medio de las cuales se articularían los testimonios de los vecinos de forma multivocal. Esto les permitiría a los realizadores generar una experiencia inmersiva y a la vez dar cuenta de diversas opiniones a los usuarios. En el segundo se apela mucho más al interactor como creador de contenidos. Si bien las piezas finales fueron escritas y realizadas por encargo apelan a una comunidad que comparte sus historias por medio de plataformas digitales y radio. En ninguno de los dos casos la comunidad participo en el diseño del proyecto, ni de las plataformas interactivas.

Después de esta aproximación y antes de entrar de lleno en el análisis de los documentales haré una breve reflexión sobre la etnografía en entornos digitales y trataré de establecer algunas características y fronteras sobre la escena cultural a la que se adscriben las producciones con las que voy a trabajar. Intento de esta forma aproximarnos a la idea de autoridad y autor, poniendo en juego su relación con los “actores implicados” y la construcción de objetividad y subjetividad en las representaciones documentales. Tanto para los antropólogos visuales como para los antropólogos de los medios, la Internet, constituye un vasto campo de datos que remiten a una variedad igualmente amplia de prácticas visuales y de fenómenos sociales. En tanto, al igual que la imagen para los antropólogos visuales, Internet ha pasado de ser solo objeto de estudio a convertirse también en método, mutando hacia una dimensión dual (Estalella y Ardévol, 2008: 3-9), en la que se encuentra situada la presente investigación. Este campo de fronteras nebulosas abre nuevos marcos para las prácticas audiovisuales y su interpretación, ya que transforman contextos de producción y circulación de imágenes desdibujando los roles tradicionales de producción y consumo.

Investigación etnográfica como usuario

"Del mismo modo que las reflexiones sobre la mediación tecnológica sobre la cámara en antropología visual abrieron el camino hacia una etnografía reflexiva sobre los procesos de mediación tecnológica en el trabajo de campo, también la etnografía digital puede servir para revitalizar los métodos etnográficos (...) Muchas de las problemáticas son similares o incluso ideáticas a las que desde hace algunas décadas han enfrentado los antropólogos visuales” (Estalella y Ardévol, 2008: 3-5). La Internet propone no

limitarse solo a la imagen como medio de representación y acceso a la experiencia etnográfica. Sarha Pink (2006), en este sentido, ve como la tarea de la antropología multimedial, la exploración de la experiencia sensorial, buscando evidenciar la relación entre lo visual y los otros sentidos. Para ello la autora ve un enorme potencial en los medios digitales.

La antropología visual, señala Pink (2005), debería definirse como la antropología de las relaciones entre lo visual y los demás elementos de la cultura y a su vez como la práctica metodológica que combina lo visual con otros medios en la producción y representación del conocimiento antropológico. Si pensamos en la experiencia del etnógrafo como una fuente importante del conocimiento antropológico, esto significa, plantean Estalella y Ardévol (2008: 11), “que los modos particulares a través de los cuales el etnógrafo articula su experiencia en el campo serán determinantes en el conocimiento que produzca”²⁰. Es decir, que la utilización de una cámara no tendrá consecuencias sólo sobre el tipo de registro que se está llevando a cabo, sino sobre la experiencia de campo, y por lo tanto, sobre lo que se construya a partir de ella. Ya que la incorporación de medios ha permitido introducir también nuevos enfoques y reflexiones (Gutiérrez, 2012: 106). Si el antropólogo visual articula su experiencia en el campo produciendo imágenes y sonido, el etnógrafo de Internet, navega, tuitea, interactúa y también articula su experiencia de campo a través de diversas tecnologías. Esto nos permite, entre otras cosas, plantear preguntas de investigación sobre la relación de lo visual con otros modos de representación. Por lo que es pertinente plantear una etnografía sobre documentales interactivos.

Internet supone repensar la materialidad de las interacciones sociales y considerar las implicaciones que tiene la mediación de la tecnología en las interacciones sociales (ídem). Para Hine (2004: 13) el agente de cambio no es la tecnología en sí misma, sino los usos y la construcción de sentido alrededor de ella. Ahora bien, en su forma más elemental, la etnografía consiste en sumergirse en el mundo que se va a estudiar por un tiempo determinado (de preferencia largo) y describir las actividades, relaciones y significaciones que se fraguan entre quienes participan en los procesos sociales de ese mundo. El objetivo es entender las formas en las que las personas

²⁰ Sobre estas modalidades los autores se refieren como etnografías mediadas, entendiéndolas como aquellas en las que el etnógrafo articula una parte de su trabajo de campo a través de tecnologías.

construyen sentido. Como se puede ver esto es totalmente aplicable a Internet el asunto es cómo. El etnógrafo se encuentra en una suerte de punto liminal, el mundo que estudia no le es propio, pero tampoco totalmente ajeno. Estalella y Ardévol (2008: 12) encuentran que desde las posturas más cercanas a la fenomenología, se plantea la disolución de la distancia entre el antropólogo y el mundo social que investiga. Asumiendo que éste forma parte de realidad estudiada, y de manera un tanto radical, que incluso, sólo formando parte de ella es posible producir conocimiento etnográfico significativo. Es desde ahí, guardando toda distancia posible, que me planteo la investigación como usuario.

Desde esta aproximación lo que se propone es la construcción de objetividad a través del cruce de intersubjetividades como experiencias compartidas. La etnografía, por lo tanto, operaría como vehículo principal para acceder a la comprensión del mundo que se investiga y esta experiencia constituye una fuente necesaria para la elaboración del conocimiento antropológico. Entendiendo la etnografía desde Hine (2008: 20) como un modo de conocer a través de la experiencia sin pretender producir una investigación que abarque la totalidad del mundo estudiado, en este caso el del documental interactivo. “Con ello se abren, simultáneamente, las posibilidades de repensar la conformación de un objeto etnográfico y reformular las bases del compromiso de esta metodología con el campo y la práctica”. Así me propongo explorar las formas en que podemos utilizar las tecnologías digitales para hacer etnografía, no solo cómo herramienta sino también como objeto de estudio. Para ello Ardévol (2011) encuentra cuatro formas de entender la etnografía digital:

- 1) La utilización de tecnologías digitales para la producción y difusión de conocimiento antropológico (como lo hace regularmente la antropología visual, pero sumando a la red como canal de publicación).
- 2) La utilización de Internet como fuente de datos (esto consiste en usar herramientas digitales para realizar entrevista, *focus groups*, cuestionarios, dialogar en foros, etc.)
- 3) Lo que la autora llama etnografías *online/offline*, pensando en etnografías que tomen en cuenta las prácticas online de los sujetos de estudio y sus conexiones con la vida cotidiana (por ejemplo la relación de comunidades de migrantes con los nuevos medios).
- 4) La investigación que incluye Internet como objeto de estudio y lugar de desarrollo

del trabajo de campo etnográfico. En esta el investigador participa en la interacción online e incluye las prácticas digitales de los sujetos investigados. Este tipo de etnografías digitales plantea Ardévol (2011) se diferencia de las anteriores en tanto que la mayor parte del trabajo etnográfico se desarrolla en la red y se ocupa también de cómo la gente usa este medio para sus propios fines y tareas.

Es en esta última es en la que me encuentro situado. Para los fines particulares de la investigación no trabajare directamente con los personajes con los que se realizaron los documentales, ni con los realizadores, sino con las representaciones que estos hicieron sobre ellos; en las que a la vez le otorgan por medio de una interface a los interactores la posibilidad de manipular el “documental”, dentro de los cuales me sitúo como investigador. Pero para llevar este análisis a buen puerto, es importante tener en vista, como señala Bruno Latour (2008: 96): “que el poder, igual que la sociedad, es el resultado final de un proceso y no una reserva, o un capital que automáticamente proveerá una explicación. El poder y la dominación tienen que ser producidos, inventados, compuestos”. Mi campo, en este camino, se encuentra en lo ya realizado, por lo que la tarea debe estar enfocada en entender las formas de relacionamiento entre los actores y sus mecanismos de poder. Pienso en el término “actor” desde el uso que le da Latour para la TAR (2008: 54-73), en el que este, “no es la fuente de una acción sino el móvil de una enorme cantidad de entidades que convergen hacia él”. Para Latour, la palabra “actor” significa que nunca está claro quién y qué está actuando. “Dado que en el escenario un actor nunca está solo en su actuación”. Un actor, propone, es lo que no es sustituible. “Es un evento único, totalmente irreducible a cualquier otro” (2008: 220).

Escena cultural: instituciones y documental interactivo

En los métodos de investigación *online*²¹ se transforman las instancias convencionales que se suelen utilizar regularmente en la producción de conocimiento antropológico. Al investigar por Internet, durante la producción de datos empíricos tres dimensiones son inmediatamente replanteadas: espacio, tiempo y modalidades de comunicación (Markham, en Estalella y Ardévol, 2008: 6). Si la geografía puede ser ampliada, el

²¹ Para Ardévol (2011) si el uso de las tecnologías visuales ha dado lugar a todo un repertorio de técnicas y “métodos visuales”, la conversión de Internet en un medio de investigación ha llevado a la constitución de lo que se ha llamado “métodos *online* de investigación”.

tiempo es también una variable que se transforma en Internet. En tanto que la hipermedialidad propia de esta red permite interacciones en las que se combinan diversos medios, ubicaciones geográficas, temporalidades e idiomas, lo que transforma radicalmente la noción de campo y habilita modalidades de interacción sumamente complejas. Para comprender las posibilidades que esto abre, es necesario entender también el uso que Internet ha tomado en la vida cotidiana de las personas. Existen cada vez mayores posibilidades de interconexión entre los actores sociales (redes sociales, apps, dispositivos móviles, wi-fi, etc.) y cada vez es mayor el número de prácticas que se encuentran mediadas por tecnologías digitales (pagos de servicios, entretenimiento, reuniones de trabajo y conferencias), lo que ha modificado costumbres comunicativas (Twitter, Skype, Whatsapp, etc.), lúdicas (Vine, Instragram, etc.), económicas (Amazon, PayPal, etc.), políticas (Wikiliks) y culturales (Wikipedia, Creative Commons, etc.) de un gran segmento de la sociedad sobre todo en países occidentales.

En primer lugar tenemos que distinguir las piezas que vamos a analizar –*The Block: Stories from a Meeting Place* y *Hyperlocal*– del contexto mayor del que forman parte que es, el del documental interactivo como género audiovisual del cual me interesan en particular las modalidades que contemplan mecanismos de participación. Para entender la escena cultural que nos ocupa, es importante hacer algunas puntualizaciones. Para ello voy a utilizar la noción de grupo que propone Bruno Latour (2008: 53). Este autor escribe, “que para delinear un grupo, sin importar si tiene que ser creado desde cero o simplemente actualizado, tiene que haber voceros que hablen a favor de la existencia del grupo, voceros que a veces hablan mucho”. En la producción de documental interactivo se puede vislumbrar ya con claridad tres campos con actores propios que se complementan y dialogan entre sí²²:

- 1) Un marco institucional que provee fondos, produce i-docs, desarrolla investigación, herramientas digitales y hace difusión, representado en su mayoría por organismos provenientes del cine y el desarrollo de tecnologías digitales, como la *National Film Board Canada*, *Tribeca Film Institute* con el *New Media Found*, el *Open*

²² Arnau Gifreu (2013) en su estado la cuestión lo divide en seis apartados: “(1) Eventos y Congresos relacionados (específicos y más generalistas), (2) Empresas/Productoras especializadas y practicantes/actores destacados, (3) Investigadores (principales y de otras disciplinas relacionadas), (4) *Software* específico para la creación de documentales interactivos, (5) Bibliografía y referencias (específica y relacionada) y (6) Recursos en línea (específicos y relacionados)”.

Documentary Lab del MIT, *DocLab* organizado por el IDFA, el proyecto *Zeega* apoyado por Harvard y *Web Made Movies* impulsado por *Mozilla Firefox* entre otros.

- 2) Una comunidad de realizadores (vinculados en muchas de las veces a las instituciones mencionadas) formados desde diversas disciplinas como Katerina Cizek, Jeremy Mendez, Florian Thahofer, Alexandre Brachet, Matt Adams, Jonathan Harris entre otros. Y una serie de estudios que producen piezas interactivas como *Upian*, *Blast Theory*, *Bocoup* y *Chaka Films* entre otros.
- 3) Investigación y producción académica desarrollada por personas como Denis Renó, William Uricchio, Sandra Gaudenzi, Mandy Rose, Julia Scott-Stevenson y Arnau Gifreu entre otros (también vinculados a varias de las instituciones mencionadas antes y a universidades) que publican al respecto, mantienen blogs (por ejemplo: *Collabdocs* e *Interdoc*) y organizan congresos, foros y mesas de discusión como: “I-DOCS *Interrogating the field of interactive documentary*”.

No importa que ejemplo se tome, escribe Latour, todos necesitan personas que definan lo que son, lo que deberían ser, lo que han sido. Estas personas trabajan constantemente, justificando la existencia del grupo, invocando reglas y precedentes. En el ámbito que nos ocupa podemos ver tres muestras claras. 1) La primera es el *Web Doc Manifesto* (del cual revisamos algunos elementos en el capítulo anterior) en el que actores clave como *Zeega*, *The Mozilla Foundation*, *I-Docs*, *The MIT Open Doc Lab*, entre otros, construyen la definición de lo que concederán debería ser un documental interactivo y que no debería serlo. 2) La segunda es el proyecto *Moments of Innovation* realizado en colaboración por el *Open Doc Lab* del MIT y el *IDFA DocLab*, en el que hacen una revisión histórica del documental y sus vínculos con la representación y la tecnología. 3) El tercero es *Come/In/Doc (Collaborative Meta-Interactive Documentary)* un metadocumental, dirigido y producido por Arnau Gifreu, que tiene como objetivo reflexionar sobre el documental interactivo y su historia para lograr una comprensión profunda desde el ámbito teórico.

Los grupos, apuntala Latour (2008: 54-56), no son cosas silenciosas, sino más bien el producto circunstancial producido por todas las voces contradictorias que hablan

acerca de lo que es un grupo y de quién corresponde a qué²³. En este sentido, propone, ningún grupo existe sin algún tipo de encargado en mantener su continuidad. Latour encuentra que los grupos, no pueden existir sin un acompañamiento de formadores, voceros y cuestionadores. Si bien el documental interactivo, es un género muy nuevo y en tanto es difícil delimitarlo, como acabamos de revisar existen elementos claros desde donde partir: un circuito de fondos, instituciones y autores que están en diálogo y que constituyen ya figuras de autoridad y legitimación.

Claro, no todo lo que se está produciendo se hace por empresas e instituciones grandes, Benjamin Hoguet, cofundador de Racontr²⁴ y Gerald Holubowiczlos, profesor principal del documental interactivo en EMI-CFD-París y cofundador del capítulo francés de *Storycode*, ven que muchos de los trabajos más innovadores vienen de estudios pequeños, de creadores independientes y estudiantes (que después, en buen número de las veces, se incorporan a la escena mayor). Como ejemplo ponen el documental *Hollow* de Elaine McMillion, financiado a través de *Kickstarter* y posteriormente apoyado por el *New Media Found* de *Tribeca Film Institute*. Los autores describen que estos creadores pueden adaptarse rápidamente a un entorno en constante cambio. Para ello observan un gran potencial en el *crowdsourcing*²⁵, el *crowdfunding*²⁶, los espacios de *coworking*, los *FabLabs* (*Fabrication Laboratory*) y la distribución *DIY* (*Do It Yourself*); como formas de colaboración destinadas a remodelar los mundos creativos y sus formas de financiamiento. Escriben: “al entender que la confianza y la comunidad son tan poderosas como el dinero y la tecnología” (Hoguet y Holubowiczlos, 2014). Este tipo de herramientas, que no están del todo afuera de la escena mayor, pueden tener una importante incidencia en el desarrollo de piezas interactivas en lugares donde no existen marcos institucionales sólidos y apoyos a la producción o cuando no se desea trabajar con estas estructuras o es difícil acceder a ellas. Pero además, es de estas vertientes donde viene buena parte de la noción de

²³ Como ejemplo puede leerse el texto, El audiovisual que viene nace de la *Web* de María Yañez: <http://antes.embed.at/article81.html>

²⁴ *Software* de narración interactiva y plataforma de publicación.

²⁵ Colaboración abierta distribuida o externalización abierta de tareas y consiste en externalizar tareas que, tradicionalmente, realizaba un empleado o contratista, dejándolas a cargo de un grupo numeroso de personas o una comunidad a través de una convocatoria abierta. Fuente: Wikipedia.

²⁶ Es la cooperación colectiva llevada a cabo por personas que realizan una red para conseguir dinero u otros recursos. Se suele utilizar Internet para financiar esfuerzos e iniciativas de otras personas u organizaciones. Fuente: Wikipedia.

colaboración en el documental interactivo. Lo que marca una diferencia con el documental antropológico en cuanto a búsquedas y objetivos.

Aunque existen algunos intentos por hacer documentales interactivos en países de América Latina como Chile, Colombia, Uruguay, Argentina, Brasil y México²⁷ y se han abierto espacios de discusión y talleres en festivales y organizaciones como: *ChileDoc*, *DocMontevideo*, *DocBS*, y *Ambulante*, aún no podemos hablar de una producción representativa y de una escena como tal. Si bien en la investigación destaca el trabajo del brasileño Denis Renó, la mayoría de las iniciativas de producción son pequeñas (provenientes de universidades y periódicos en su mayoría) no existen aún productoras ni fondos especializados. La velocidad de conexión es aún un problema para América Latina. La mayor producción en español, sobre todo en los terrenos de la investigación y gradualmente creciendo en realización, se encuentra en España con personas como María Yañez, Eva Domínguez y Arnau Gifreu. Algunos proyectos son la plataforma *Interdoc Observatorio de Documentales Interactivos*, *Interdocs Barcelona* en el marco de *Docs Barcelona* (estos últimos dos coordinados por Arnau Gifreu) y *Dosc 21*.

En tanto al papel que juega el espacio geográfico sobre los grupos que producen, discuten y circulan documentales interactivos, es importante no perder de vista que aunque es cierto que el acceso multisituado que ofrece Internet fractura la idea de espacio y el ensamblaje de las tecnologías visuales que a través de la Web se articulan transforman el universo cotidiano de los individuos; la forma en la que este ensamblaje y sus prácticas permean, opera de forma distinta dependiendo del país, el acceso a Internet, el nivel socio económico, etc. Por ejemplo Sandra Gaudenzi (2013: 56) describe que en el 2004, con el surgimiento de la web 2.0, las mejoras en la descarga de vídeo y la calidad de visualización, combinado con la penetración de la banda ancha en los países occidentales, sirvió como punto de inflexión para la exploración de nuevas formas de colaboración en producción de vídeo, dando pie a las vertientes interactivas que hoy en día nos son familiares. Por lo tanto no es de sorprenderse que los lugares donde más se produce y discute sobre el tema sean Estados Unidos, Canadá, Francia e Inglaterra. Siendo el inglés el idioma principal de estas producciones a las que cada vez

²⁷ Véanse: <http://www.inter-doc.org/el-documental-interactivo-en-america-latina/>

se suman traducciones a diversos idiomas.

Es importante señalar que dentro de la producción de los documentales interactivos apoyados por instituciones grandes se han abordado problemáticas latinoamericanas en piezas como: *Alma, hija de la violencia* de Miquel Dewever-Plana e Isabelle Fougère, producido por Arte Francia, Upian y la agencia Vu, el cual trata sobre una joven que perteneció durante cinco años a una pandilla en Guatemala. Y Quipu Project desarrollado por *Chaka Estudio* en colaboración con los investigadores Dr. Matthew Brown y el Dr. Karen Tucker, de la Universidad de Bristol, y con el apoyo de *React Future Documentary Sandbox*. La fase piloto fue desarrollada en Huancabamba, al norte de Perú, con el apoyo de la organización de mujeres IAMAMC (Instituto de Apoyo al Movimiento Autónomo de Mujeres Campesinas) y AMHBA (Asociación de Mujeres de Huancabamba), Radio La Voz de las Huarinjas, Recreo Perú. Este documental interactivo (aún en desarrollo) busca recoger y compartir testimonios de las personas que fueron afectadas por la campaña de esterilización llevada a cabo en el Perú en los noventa –muchas de ellas forzosamente o sin su consentimiento informado. En el siguiente capítulo regresaré a estos documentales para profundizar, por ahora me interesa destacar su existencia por dos motivos. El primero está en la incidencia que pueden tener en la producción latinoamericana en cuanto a modelos de realización, el segundo en el cómo se representan estas realidades y a quienes están dirigidas en ambos casos principalmente a usuarios europeos.

Gran número de los documentales interactivos que se han producido hasta el momento (por ejemplo: *God's Lake Narrows* y *Healing Histories*) y con los que voy a trabajar en particular –*The Block: Stories from a Meeting Place* y *Hyperlocal*–, apelan en primera instancia a la participación de las personas cercanas a las realidades que documentan. Ya que muchas veces los sujetos y las temáticas son retratados, como en parte del proyecto *Hyperlocal*, creadas por los mismos usuarios; para después expandirse hacia un público más amplio en Internet que tienen la conectividad y las herramientas necesarias para acceder a estas piezas. Así pues la escena cultural de la que forman parte, no es definida solo en la “realidad” que se documenta y en los temas que se abordan, de hecho esto pasa a segundo plano en la mayoría de discusiones al respecto, sino en el cómo se hizo, el cómo se comparte con los interactores y el marco institucional que los propicia (hay que señalar en este punto la interesante amalgama

que se está generando entre instituciones cinematográficas, de investigación y desarrollo). Por ello es relevante, mapear el entramado de relaciones que impulsa este tipo de producciones dando cuenta de las coyunturas específicas que permiten su realización y circulación.

Etnografía: *Stories from a Meeting Place y Hyperlocal*

A continuación voy a realizar una etnografía utilizando como base el modelo de análisis para documentales interactivos propuesto por Arnau Gifreu (2012: 456); haciendo algunas anotaciones y cambios, con la idea de dirigir la mesa de discusión hacia la antropología visual, de los cuales daré cuenta conforme avance. Desde su origen, como describe Hine (2008: 23) los etnógrafos “se han resistido a producir guías que prescriban su aplicación pues, a fin de cuentas, la etnografía es un artefacto y no un protocolo que puede dissociarse de su espacio de aplicación ni de la persona que lo desarrolla”. La metodología de una etnografía, apunta el autor, es inseparable de los contextos donde se desarrolla y por eso debe considerársele desde una perspectiva adaptativa que reflexiona precisamente alrededor del método. Esta búsqueda pretende dar cuenta del cómo funciona la noción de autoría en la producción de documentales interactivos colaborativos, si es pertinente hablar de coautoría o de autorías compartidas y qué papel juegan los sujetos representados.

Producción y circulación

La producción, para Gifreu (2012: 463), se basa en las decisiones de un autor (y su equipo de trabajo), la distribución está vinculada con el modelo de negocio y la forma en que circula el documental, la exhibición y la recepción se centran en las audiencias y los receptores individuales. Revisaré, entonces, cada uno de los puntos que propone Gifreu como subcategorías (producción, distribución, exhibición y recepción) sumando a ellos como un actor principal a los sujetos y las historias representadas para dar cuenta de las relaciones que ahí se construyen.

Producción

Las lógicas de producción, se encuentran estrechamente vinculadas con sus creadores (director, fotógrafo, editor, diseñador, etc.) y las jerarquías que operan entre ellos como

emisores y responsables de un discurso, por lo que es de suma importancia analizar la postura del autor (o responsable principal) ante el tema que aborda, sus preocupaciones y el marco institucional bajo el que opera (Gifreu, 2012: 463). Este es un punto clave para pensar en la idea de colaboración ya que es donde se construyen los marcos de trabajo y las estructuras que darán forma al documental. En las siguientes piezas la colaboración aparece en un punto donde las ideas decisivas ya fueron tomadas. Es decir que no existe la posibilidad de que los colaboradores intervengan sobre esas ideas, sino solo de sumarse bajo las reglas ya planteadas.

En el caso de *The Block: Stories from a Meeting Place* la iniciativa de realizar este proyecto surgió en la división *online* de la *Special Broadcasting Service* de Australia (SBS), en asociación con la comunidad indígena Redfern. El equipo de trabajo se estructuró en: Dirección artística, diseño y desarrollo, Matt Smith; Dirección, cámara y coedición (entrevistas a los habitantes), Poppy Stockell; Editores comisionados/productores ejecutivos, Marshall Heald y John-Paul Marin; Fotografías panorámicas, Peter Murphy; Edición, Annie Lecavalier; Sonido directo, Chris Frith; Música y *soundscapes*, Xavier Fijac; Entrevistas, Sandra Fonseca y Chiara Pazzano; Diseño Web, Matt Smith; Dirección adicional de vídeo, Kylee Ingram; Edición adicional de vídeo, Simon Bowis y Sam Criniti; Desarrollo adicional interactivo, Ken Macleod; Desarrollo de programas de fondo, John Halaseh; Investigación, Alex Spengler; Investigación interna, Tara Kate McClennan.

El proyecto inició con una investigación llevada a cabo por Sandra Fonseca, quien ha trabajado en el mundo del documental en diversas áreas, después de una serie de notas negativas en los medios de comunicación y de la llegada de avisos de desalojo a los habitantes “del Bloque”. Para los autores siempre se le había retratado como un lugar problemático por lo que los habitantes eran reticentes a colaborar con los medios. A medida que la noticia de la demolición se difundió a finales de 2010, se hizo evidente que no había documentación sobre las historias de los habitantes y la reurbanización inminente, planteaba una amenaza real para que éstas se perdieran.

Según la investigación realizada por el equipo de producción nadie había pasado un período prolongado de tiempo en “el Bloque”. Reconociendo en ello la necesidad de sumergirse en la comunidad, Sandra Fonseca, la investigadora designada por los directores, pasó varias semanas localizando a los residentes actuales y anteriores en

Redfern con la intención, no de hacer una etnografía como tal, pero sí de construir el “rapport” suficiente y los contactos para entablar un dialogo y tener una perspectiva amplia de la realidad del lugar con la intención de posteriormente documentar las historias de los habitantes. Describe Fonseca: “Sabía a ciencia cierta lo mal que la comunidad había sido tratada por los medios de comunicación. El mantenimiento de una presencia continua y la inversión de tiempo considerable con los habitantes fue crucial, ya que realmente se necesita tiempo para ganar la confianza de la gente y que entiendan lo que estás haciendo. A pesar de lo delicado del tema fue cómodo hablar con la gente sobre sus experiencias en el bloque” (SBS blog, 2014).

Una vez completada la investigación, Fonseca y la directora Poppy Stockell, productora y realizadora de radio y cine con experiencia en proyectos con comunidades indígenas, grabaron quince entrevistas de una hora de duración durante un período de dos semanas. Es ahí donde se construyó la parte colaborativa del proyecto en tanto que es la parte que se trabajó directamente con la comunidad. Un formato corto, si se tratara de contenidos antropológicos o a profundidad, pero que cumplía con los intereses de la producción centrados en compartir las historias de algunos habitantes.

Cuando comenzaron el rodaje, solo quedaban once inquilinos, sin embargo, describen, todavía había mucha actividad. En su mayoría las entrevistas fueron filmadas en locaciones en y al rededor “del bloque”. Los lugares y la forma en que cada personaje se relaciona con ellos son una parte importante de la narración porque es a partir de ahí que el usuario entra en el espacio como si estuviera caminando en un barrio y después de un rato entablara una conversación con los vecinos. Las entrevistas se grabaron con dos cámaras Canon 5D, una grabadora de audio, un equipo de iluminación básica y alternando dos entrevistadores. “Teníamos un equipo muy pequeño y con recursos muy limitados para contar una historia muy complicada. El equipo tomó un enfoque flexible durante el rodaje, sobre todo para la programación de entrevistas de última hora, cuando los habitantes eran difíciles de localizar” (ídem).

Para Stockell, lo más satisfactorio de realizar este documental fue pasar tiempo en el Bloque. Aunque había tenido más experiencias con y alrededor de la comunidad indígena de Redfern que el habitante promedio de Sydney, la directora describe que la experiencia fue reveladora: “Tengo mucha mayor admiración y respeto por esa tierra que nunca antes. El propio bloque aún tenía mucha mística para mí. El primer día de

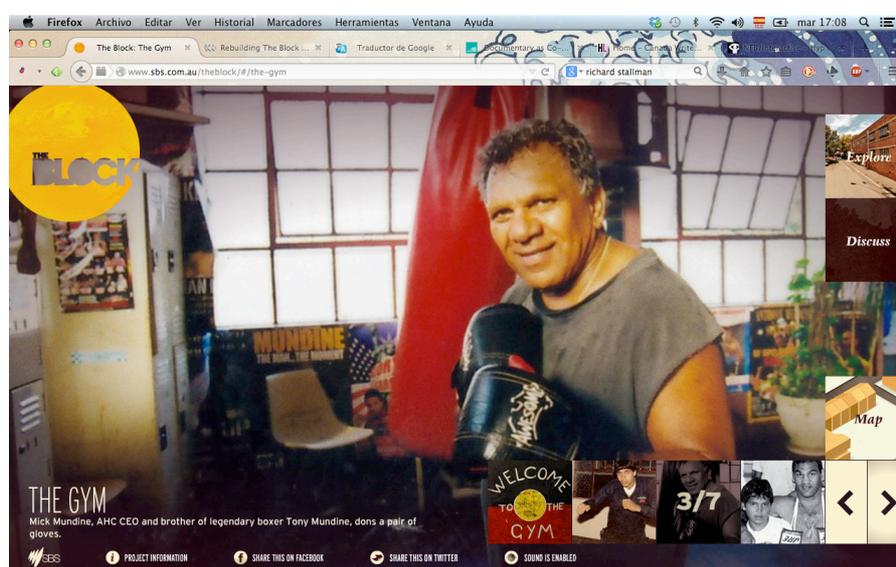
grabación en *Eveleigh St* frente a los edificios abandonados había un grupo de personas en unos sofás teniendo una fiesta improvisada. En cualquier otra situación lo hubiese encontrado bastante amenazante, pero al estar al lado se convirtieron en una suerte de guardias de seguridad improvisados para nosotros” (Doclab, 2012). Si es realmente posible hablar de colaboración en este documental como plantean los propios realizadores es en la construcción del contenido y no en la plataforma.

Después de ese tiempo, Stockell, editó el material utilizando también archivo, en los quince testimonios (de cinco minutos de duración cada uno) que aparecen en el documental. Es este otro de los aspectos donde los autores hicieron uso de estrategias, que se pueden llamar colaborativas, planteando con los habitantes la línea del tiempo de los eventos relevantes y la agenda de temas a charlar. “Fueron horas de revisión de material archivo para representar las historias de los entrevistados. Cada entrevista es una historia independiente pero a la vez forman parte de un mismo documental”.

La edición de las primeras entrevistas, describe la directora, fue la tarea más difícil, ya que en última instancia está determina el cómo se retrata al entrevistado y su historia. Buscamos poner toda la información en segundo plano para representar a la persona que está siendo entrevistada. “Estaba realmente tratando de capturar su esencia en cinco minutos y dejar que ellos contaran su historia de manera concisa, pero también poética y con la emoción que estaba allí en el día, con día” (SBS blog, 2014). La representación de los sujetos retratados, queda en mano de los autores, si bien el interactor puede decidir la ruta para explorar el material no puede modificar su discurso. Los materiales se complementan, pero a la vez son independientes los unos de los otros lo que permite entenderlos de forma individual sin tener que explorar todo el conjunto. Por otra parte los sujetos representados aportaron ideas en cuanto a la relevancia de los temas a tratar, pero no intervinieron en la plataforma general ni en las ideas entorno a ellas.

El sitio fue diseñado en Photoshop e Illustrator, y construido en Flash (utilizando entre otras herramientas el editor de código Develop;Ant y la biblioteca de Gaia). Considera la construcción del sitio mediante la investigación de las capacidades de los diferentes navegadores Matt Smith, director artístico y desarrollador del proyecto, decidió no utilizar HTML5, “terminamos por el camino de Flash para lograr que la plataforma consistente en todos los navegadores de escritorio”. Dice Smith: “Hay

muchas maneras de pensar el documental interactivo”. Este autor considera que en la industria de los medios el documental interactivo no suele estar vinculado con la familia del documental. Algunos, señala, lo pueden describir como deconstrucción narrativa. Otros como narrativas no lineales. Para él un buen documental interactivo se define cuando se alcanza un nivel de conocimiento que no se puede obtener a través de la narración lineal: “Creo que esta visión puede venir de la construcción de un camino propio; en la que el interactor procesa la información a su propio ritmo y forma. Pues, cae sobre los hombros de los narradores para asegurarse que todos esos caminos divergentes de alguna manera se articulan en el conjunto” (Matt Smith, 2013).



En tanto a *Hyperlocal* este es un proyecto de narración participativa e interactiva, que parte de las miradas personales para abordar cambios en los barrios y las comunidades de Canadá. Al igual que la pieza anterior es un proyecto que surge al interior de una institución. La división de libros de *The Canadian Broadcasting Corporation* (CBC) le encargó a la *National Film Board of Canada* (NFB) la adaptación de seis historias escritas en experiencias interactivas. Cinco creadas por escritores canadienses consolidados y una seleccionada a través de convocatoria pública. Sean Embury, experto en medios digitales y director del estudio Fulscrn, fue el director creativo y Jeremy Mendes del *Digital Studio* de la NFB (Bear 71) el director de general arte. Después el equipo se estructuró en: Dirección de arte y diseño, *The Goggles Media*

Group, Kevin Airgid, Sean Embury y Steve Mackey; Dirección técnica y programación, Steve Lindenberg, Vídeo, Justin Simms, Sean Doran y Jeremy Mendes; Edición de vídeo, Bill Hardman; Edición de sonido, Joshua Stevenson.

En la primera etapa de *Hyperlocal* doce blogueros de todas las regiones del Canadá (Willow Yamauchi, Vancouver; Zoey Duncan, Calgary; Jason Lee Norman, Edmonton; Paul Dechene, Regina; Colleen Simard, Winnipeg; Shawn Micallef, Toronto; Trevor Pritchard, Ottawa; Allison Sparling, Halifax; Andrea Callanan, de St. John, NL; Kate McDonnell, Montreal; Marcos Leger, Saint John, NB; Andrew Robulack, Whitehorse) y siete escritores conocidos de Canadá (David Bezmozgis, Joseph Boyden, Esi Edugyan, Will Ferguson, Lisa Moore, Heather O'Neill y Miriam Toews) compartieron una vez por semana en la web sus propias reflexiones sobre los cambios en sus vecindarios y en los lugares que les son cercanos. A su vez participaron también en las estaciones locales de CBC Radio hablando sobre su barrio. Estas historias se compartieron en un mapa en el que los habitantes de Canadá pueden agregar sus historias²⁸ personales y en el que se lleva el historial de todas las etapas del proyecto y la ubicación geográfica de todas las historias que participaron a lo largo del proyecto. En esta primera fase la colaboración con contenido y las participaciones por encargo son lo que le da vida al proyecto, la interface no propone un espacio que explorar en sí. Es más una base de datos la cual permite situar información específica a través de un mapa.

Se lanzó una convocatoria nacional con una duración de cinco semanas, bajo la premisa “el cambio es en todas partes y en todo lo que nos rodea”; tenía como objetivo hacer un llamado a todos los canadienses (aunque enfocado principalmente a contextos urbanos) para compartir las novedades y los cambios en su barrio y lo que significa para las personas. En dicha convocatoria se solicitaban historias personales, como texto, ensayos fotográficos, audio o vídeo en bruto. “Historias que podrían tocar algunos de los grandes problemas que se enfrentan en una economía frágil, o pueden reflejar los pequeños cambios de un barrio de clase media que se está haciendo más costoso, un nuevo restaurante que abre con una fusión de culturas y cocinas, o personajes memorables”. Posteriormente se programaron las seis piezas interactivas que forman el

²⁸ El cual se puede consultar aquí: <http://hyperlocal.cbc.ca/>

sitio *Hyperlocal* dentro de la sección de interactivos de la NFB.

Todas las historias (la gran mayoría de contenido documental) fueron publicadas en línea en el mapa y al final del mes se anunció el ganador seleccionado por un jurado. El premio fue justamente la adaptación interactiva de la historia (que junto con las otras cinco forma parte del sitio desarrollado por la NFB) y una computadora portátil. En esta colaboración entre NFB y CBS las instituciones buscaban añadir una dimensión visual e interactiva a los ensayos personales sobre el cambio local, como una forma de incentivar la reflexión en torno a la idea de lo “hiperlocal”. Desarrollando así proyectos en el ámbito de la narración interactiva sobre los cambios que se están produciendo en varias comunidades en Canadá, y para reflejar estos cambios de manera dinámica y creativa. El proyecto en su etapa final está pensado como una serie de interactivos basados en historias de cambio local. Primero realizaron cinco piezas interactivas en seis semanas y posteriormente la sexta.



Distribución

Con ello, partiendo de Gifreu (2012: 464) me refiero a las formas y estrategias a través de las cuales circulan las obras. Por tanto, es necesario analizar, cuáles son los medios o canales elegidos para tal objetivo, si hay una campaña de medios, cuales son los circuitos y festivales donde se difunde y se presenta el proyecto. Es importante poner atención en particular en las formas en que estos llegan a las comunidades a las que

están dirigidos. Ambos documentales fueron producidos por entidades importantes que cuentan con una infraestructura sólida y redes en diversos medios.

The Block: Stories from a Meeting Place es parte de la división online de la SBS, por lo que estuvo acompañado de una campaña de difusión por internet que se sumó a una serie de iniciativas para documentar lo sucedido en el “Bloque” desde la perspectiva de sus habitantes y la de los realizadores, se presentó en festivales como: South by Southwest (SXSW) en el Doc Lab del IDFA y en los Walkley Awards (premio de periodismo entregado en Australia). Se escribió en blogs especializados como el de i-doc.org y se circuló un trailer en canales de vídeo (que sin embargo tiene muy pocas vistas). Al ser producido en un momento coyuntural, ya que la grabación del material en vídeo comenzó unas semanas antes del desalojo de los últimos habitantes, el documental se movilizó en el mar de información que se generó al respecto. Sin embargo el flujo de comentarios y de interacción visible en la plataforma por parte de los usuarios es bajo.

Hyperlocal por su parte es un proyecto que tiene tres etapas concretas, bloggers y escritores con difusión en radio, convocatoria pública y piezas interactivas; más dos sitios web por medio de los que operan las fases. Cada una contempla una forma de circulación. La primera es una campaña nacional en radio e internet a través de un mapa interactivo en el que cualquier habitante de Canadá puede subir su historia, la segunda fue una convocatoria para un concurso que tenía como premio producir una pieza interactiva basada en una historia seleccionada. Esta se conecta con la primera parte. La tercera y última (que es en la que me voy a centrar) es la plataforma que contiene los interactivos (incluido el del premio) y que es distribuida a través de los canales de la NFB. Principalmente su página web. En este proyecto la interacción de los usuarios principalmente en las primeras etapas fue mayor.

Exhibición

Esta subcategoría hace referencia a las lógicas vinculadas con el interactor y con el tipo de soporte y plataforma en la que se encuentra la obra. Cada modalidad plantea características particulares para que los usuarios se apropien de los documentales. Por lo que es relevante observar si las piezas fueron producidas para un solo soporte (como la Internet) o para diferentes al mismo tiempo (apps, instalaciones, etc.) así como dar cuenta de las estrategias transmediáticas aplicadas, y los factores que afectan la

exhibición de la obra (Gifreu, 2012: 464); para entender cuál es el papel que juegan las comunidades representadas en la circulación de dichos documentales.

The Block: Stories from a Meeting Place fue producida como una pieza interactiva para funcionar en una página web. Dirigida al público/usuario que consume los contenidos en línea de la SBS en general, más que a la comunidad misma que retrata. Si bien los habitantes del espacio participan en los contenidos, en cuanto a la plataforma la idea es llegar a aquellas personas que solo han visto una de las caras del “bloque” o que desconocen totalmente su historia. En este sentido su orientación es cercana al periodismo de investigación y tiene como objetivo documentar una realidad que hoy día ya no existe. Es por una parte una pieza educativa y por otra de difusión, por lo que el diseño de la plataforma está construido para que el interactor navegue explorando el espacio y al mismo tiempo interactúe y encuentre las historias de quince personajes que le permitirán entender las problemáticas que atravesó el bloque y sus características como espacio comunitario.

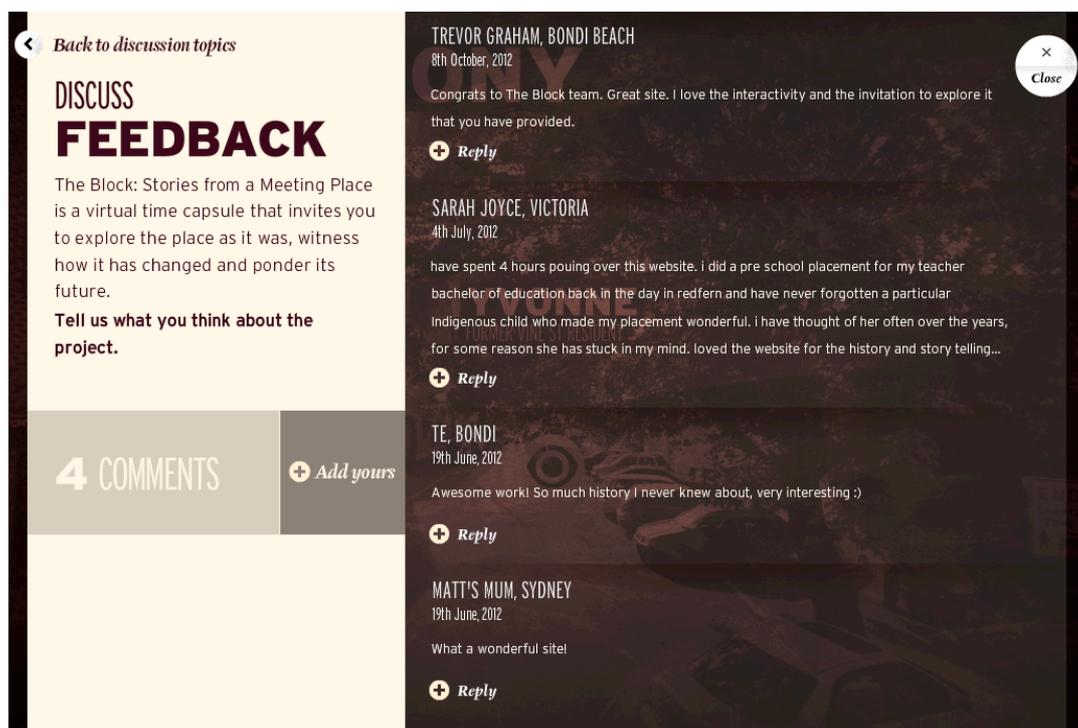
Hyperlocal más que ser una obra construida para distintos soportes, utiliza en cada etapa medios distintos. Siendo Internet el que articula y alberga las acciones en todos los soportes. Este proyecto por una parte se enfoca en la comunidad y a la importancia de las historias locales construyendo un mapa interactivo en el que se puede acceder a los textos y conocer desde donde fueron escritos. Pero por otra construyó cinco piezas interactivas a partir de textos elaborados por escritores profesionales y una pieza adicional cuyo texto viene de una convocatoria. Es decir que solo algunos elementos del total son colaborativos y otros son cerrados. Lo que hace que esas historias que fueron producidas en piezas interactivas individuales no sean modificables ni por quienes están hay reflejados ni por los usuarios.

Recepción

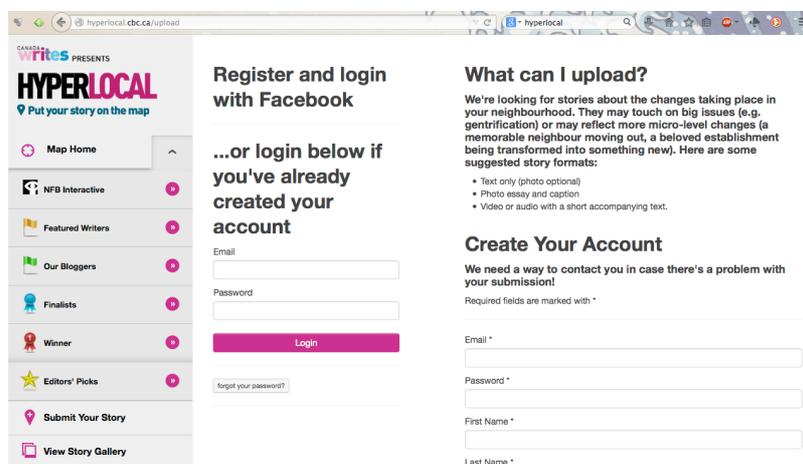
En coherencia con las lógicas de exhibición, se analizan las particularidades del interactor como receptor. Es decir que este apartado explora la experiencia del usuario. Si sucede de forma individual o colectiva, cómo se posiciona ante la obra y qué tipo de esfuerzo le supone la navegación e interacción planteada (Gifreu, 2012: 464). Es importante señalar que la figura del usuario no siempre se diferencia de la del sujeto representado, lo que sitúa la responsabilidad de crear y articular contenidos no sólo en

manos de los autores de la plataforma, sino también de quienes interactúan con ella.

En *The Block: Stories from a Meeting Place* el diseño de la plataforma te invita como usuario a sumergirte de forma individual y explorar el paisaje del conjunto de viviendas que era propiedad de la comunidad indígena Redfern a través de una serie de fotografías panorámicas. En ella el contenido está cerrado. Los autores crearon una estructura en la que te vinculas con las historias a través de un recorrido tridimensional alrededor de la cuadra. Esa navegación es un tanto limitada y puede volverse esquemática. Ya que funciona por medio de flechas. Dentro de cada panorama (que se pueden ver como si fuera de día o de noche) se encuentran íconos e imágenes que conducen a las quince entrevistas con los antiguos habitantes del lugar y en algunos puntos como en el gimnasio galerías de fotos sobre la historia del bloque. Si bien como usuario creas tu propia forma de exploración, ya sea viendo todos los vídeos, seleccionando personajes cuyas historias encuentra atractivas, por fragmentos o construyendo un trayecto múltiple por “el bloque” las posibilidades de interacción se limitan a navegar las imágenes y ver los testimonios en vídeo, que por el contenido y la forma en la que están contruidos invitan mucho más a la inmersión que las imágenes panorámicas.



En *Hyperlocal* hay dos formas de acercarse como usuario. Ambas de forma individual. La primera es colaborando en el mapa interactivo en el que se pueden agregar historias locales de cualquier lugar de Canadá (previo registro. Ya sea vinculando una cuenta de Facebook o creando un usuario). Esta plataforma además permite acceder a las contribuciones de los bloggers, los escritores, ver los finalistas y el ganador. El proyecto en su formato de concurso tuvo cinco semanas de duración, llamando a los canadienses a contar historias sobre sus barrios. “Queremos saber qué hay de nuevo, que ha cambio en tu barrio y que significa el cambio para ti”. Se recopilaron textos, fotos, audio y vídeo. La segunda forma de interactuar es mucho más cerrada y no contempla la colaboración más allá del *feedback* a través de comentarios. Esta es por medio de las seis piezas interactivas que fueron producidas por la NFB y que se encuentran en un sitio aparte. Para cada historia desarrollaron un enfoque interactivo distinto que dependía de la historia. En este sentido, a diferencia del otro documental, éste cuenta historias cerradas en las que el interactor sigue una narrativa más o menos lineal. Ya que hay una voz en off que narra mientras exploras.



En cuanto a la producción y circulación general, el primero parte de un posicionamiento ético y político en el que la producción apuesta por un proyecto que cubra los vacíos que vislumbran a nivel mediático sobre la historia de “el bloque”. En ellos encuentran un énfasis en los acontecimientos negativos que nublan la posibilidad de entender la complejidad del espacio y de una comunidad que ha sido vulnerada y marginada. La empresa final de este proyecto (en cuanto a su autoría me refiero), fue concebida desde

su dirección, utilizando recursos de investigación y trabajando en colaboración con la comunidad, planteándose así como uno de sus compromisos representar de forma diversa las voces que habitaron el espacio. En este sentido una buena parte del documental se construyó en campo (la otra por medio de archivos). La participación de los usuarios fue orientada a interactuar y discutir esos contenidos, pero no para ampliarlos o modificarlos. La colaboración está dirigida sólo a la comunidad involucrada en el contenido y no al público/usuario mayor. La forma de interactuar es individual utilizando una forma de navegación similar a la de Google maps.

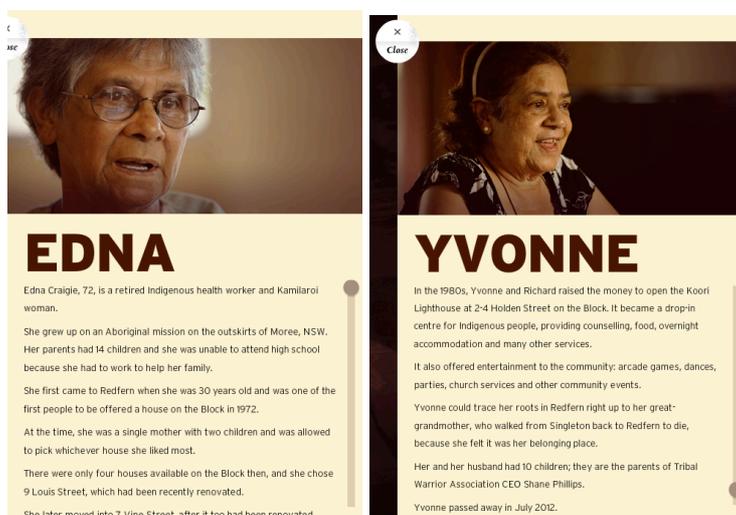
El segundo proyecto en cambio no parte de la realización en campo para después llegar en una plataforma interactiva a la red, sino que ésta utiliza desde el principio ambos recursos: es a la vez lugar de trabajo y medio de difusión. La Internet y la radio son utilizados para incentivar la colaboración, pero hacia el final de forma similar al primer proyecto, las historias de las que se desarrollan las seis piezas interactivas que conforman *Hyperlocal* son cerradas. La interactividad, que opera de forma individual, está creada para potencializar de forma cinemática las historias; sin permitir al usuario construir sus propias rutas y en ese sentido ser autor de la forma en la que está viendo e interactuando con la pieza.

Integración y navegación

Esta categoría analiza cómo se relacionan dos de las figuras principales en estos proyectos: los autores (directores, productores y diseñadores) y los interactores. Voy a intentar sumar a los sujetos representados que en el primer caso son independientes a la figura del interactor. En el segundo, aunque las historias que forman parte de los seis interactivos fueron realizadas por invitación, podemos decir que el interactor hacia el que está dirigido es parte de los sujetos representados y de los creadores de contenido. Las etapas del proyecto están articuladas entre sí; poniendo en cada una de ellas énfasis en un medio en particular, del texto y las imágenes de archivos familiares enviadas por el público/usuarios, hasta cerrar con las pagina web en la que se encuentran las seis piezas interactivas diseñadas por el equipo creativo. Para Gifreu (2012: 464) el texto es el elemento que cohesiona y dota de sentido esta relación.

Eje autor vs interactor

Uno de los puntos clave en el tratamiento de los documentales interactivos, describe Arnau Gifreu (ídem) es la relación entre autor e interactor. Pero, ¿qué pasa (como he propuesto a lo largo de esta investigación) si agregamos a los sujetos representados como un tercer actor? A partir de ellos se puede construir una relación entre los otros dos actores –autor e interactor– de los que a menudo se habla de un desdibujamiento, aunque sea parcial, entre sus roles. En el proceso de crear los vínculos entre las partes del proyecto, plantea Gifreu (2012: 464), el autor, en mayor medida de lo que sucede en medios lineales, traza estructuras para explorar más que caminos cerrados que seguir. La posibilidad de generar autoría en la forma en que se interactúa con los contenidos, tiene que ver con las posibilidades de autonomía que tenga el interactor dentro de la estructura que plantean autores. Ésta tiene que ser lo suficiente abierta para que el usuario pueda elegir los caminos por dónde andar y a la vez lo suficiente cerrada para que no se pierda sin llegar a ningún lado.



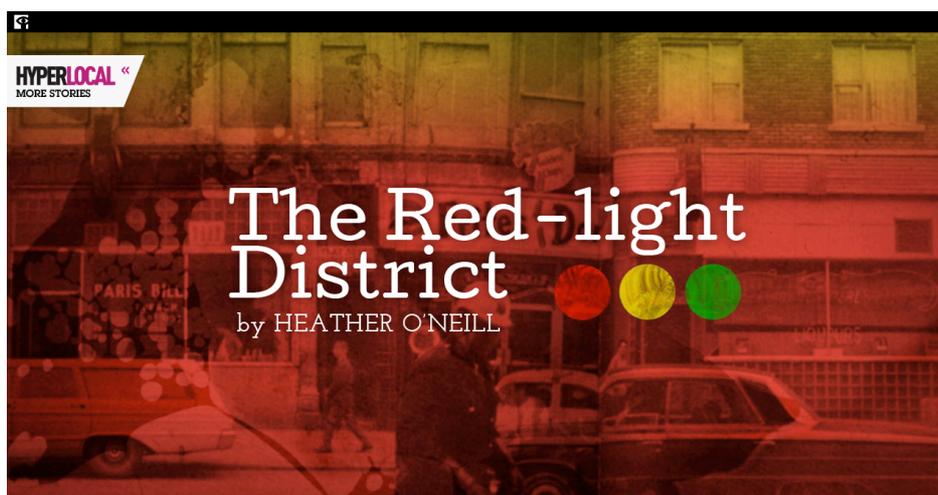
En *The Block: Stories from a Meeting Place* los personajes y la historia del lugar son presentados por los autores a lo largo del recorrido alrededor de lo que fue bloque. Es a través del espacio que se articula el documental y que el usuario puede poner en dialogo los diferentes testimonios para construir su propia versión sobre el lugar. Como usuario vas navegando en el espacio y encontrando pequeñas imágenes de los personajes sobre los lugares a los que estaban vinculados. Al poner el cursor sobre ellos (antes de entrar

al vídeo) aparece una pequeña ficha. Por ejemplo: 1 -. “Edna Craigie (ex habitante St Louis) es una mujer indígena kamiloroi y una trabajadora jubilada. Originalmente fue una de las primeras personas a las que se les ofreció una casa en el “bloque”. 2 -. “Kaye Bellear (activista de los derechos indígenas) es una enfermera jubilada y activista político. Ella y su esposo Bob estuvieron involucrados en el movimiento de Redfern Poder Negro y el establecimiento de la Empresa de Vivienda Indígena”.

Posteriormente puedes acceder al vídeo o puedes pasar a las pestañas que se encuentran del lado derecho que te permiten acceder a la historia donde hay galerías de imágenes, a un mapa del espacio y a un tópico sobre discusión donde se presentan temas vinculados al lugar como activismo y derechos civiles. Los autores estructuraron el documental a partir de la idea de “espacio” y ordenaron de forma temporal desde que este se formó hasta el desalojo de los últimos habitantes. Los personajes compartieron sus historias sobre el lugar a partir de la agenda de temas que construyeron los realizadores para cada uno de ellos. De esta forma podían abarcar diversas realidades sin perder un marco de referencia. Los usuarios en tanto, si bien pueden cambiar el orden en el que visitan los contenidos, estos siempre se encuentran en el mismo lugar y de la misma forma, por lo que el usuario más allá de eso no tiene posibilidades de elección sobre la estructura generada por los autores, lo que lo subordina a ciertas formas de movilidad. En este sentido los sujetos y/o las historias representadas quedan también en un campo intermedio de fuerzas entre autor y usuario. Sin embargo en esta pieza el contenido está cerrado en la edición. El usuario solo puede cambiar el orden, un orden que no modifica el discurso.



El director artístico Matt Smith (2012) describe, que no tiene un diseño o una filosofía de interacción definida, pero su búsqueda, si se quiere decir así, es dar a los usuarios sorpresas en las que se entra en un nivel de exploración en el que sólo el 10 % de los usuarios podrán ver esos detalles. Dice el autor, esto no necesariamente quiere decir que solo podrán observar las sorpresas los usuarios que pasen mayor tiempo. “No es como que hay un peligro en el final. Es más de explorar, que un detalle que descubrir. Y eso puede ser satisfactorio para algunas personas”. Esa sensación de sorpresa y exploración, pone de relieve, es muy importante para este tipo de proyectos (entre estos están: el interruptor de día/noche, el estado de carga y el botón de panorama). La idea de “sorpresa” es importante porque en ella se encuentran los giros que pueden generar un mayor involucramiento del usuario y transformar las decisiones que toma en la interacción, ya sea a través de una dificultad no prevista o una herramienta que le permita generar más acciones en la plataforma.

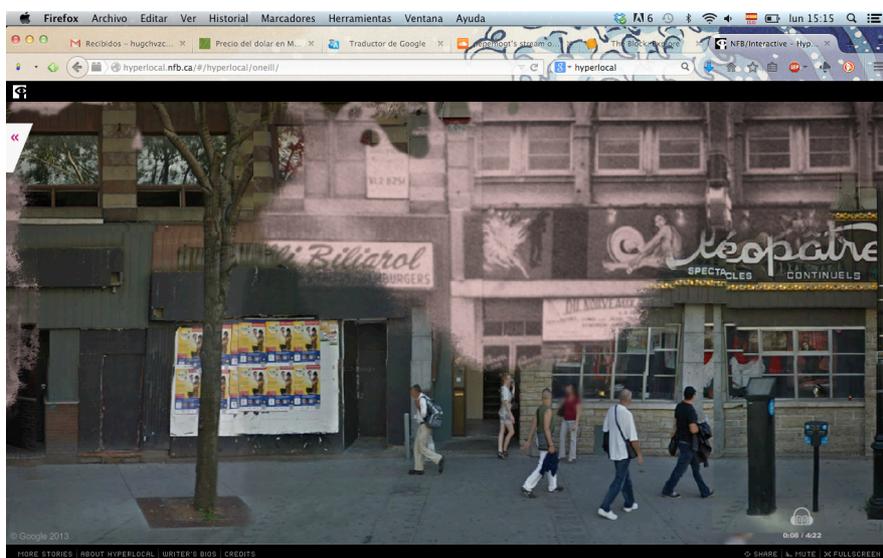


En *Hyperlocal* los autores buscaban que los usuarios pudieran jugar e interactuar con las piezas sin que se perdieran en la experiencia las historias. Para ello el usuario tiene que concentrarse en la historia y la interacción que se teje sobre ella. Las autorías, en tanto, además de estar centradas en la forma en la que opera la pieza operan sobre narrativas cerradas. Así desarrollaron los conceptos interactivos para cada uno de las seis historias. Aquí los usuarios, o al menos a eso se apuesta, son parte de la comunidad de la que forman parte las narrativas (que son más cercanas al cine ensayo que al documental

como tal). Las piezas están diseñadas para que el usuario pueda interactuar en las historias, pero sin modificarlas. Dicha interacción acompaña a la historia pero no interviene en su desarrollo. La figura de autor toma varias dimensiones. Por una parte está la historia como eje o guión de la pieza. Por otra esta la del equipo creativo que diseñó la propuesta interactiva. La primera, subordina a la segunda y el usuario navega en las fronteras que se construyeron en ese proceso.

En esta pieza no podemos hablar directamente de sujetos representados o no de la misma forma que en el otro documental, en todo caso es más pertinente pensar en autorepresentación; porque las historias no hablan directamente de personas, sino más bien de espacios, de situaciones y experiencias. Es decir que el autor no trabaja con los testimonios o las historias de otro para construir el contenido, sino lo hace a partir de sus propias vivencias y éstas a la vez están acotadas por el marco conceptual construido para el proyecto. Por ejemplo el ensayo “The red Light District” de Heather O’Neill, la autora, relaciona los recuerdos de las visitas que hizo al barrio de niña, para explorar sus transformaciones al día de hoy y describe como su único vínculo la forma en que la imagen del lugar, le parecía la de una película deteriorada. Los diseñadores querían encontrar una forma de capturar la idea de deterioro de la imagen a partir de la decoloración que se produce con el tiempo y que las fotografías antiguas se reemplacen gradualmente por las del nuevo espacio. Comenzaron con la incorporación de imágenes panorámicas de la calle realizadas por un arquitecto de Montreal en los sesenta; con el fin de reflejar adecuadamente la evolución del lugar, en el diseño de la página, necesitaban una transición de las imágenes de la década de los sesenta hacia el momento actual. El equipo de *The Goggles* regresó a Google Earth y por último, una vez que tenían todas las imágenes, Sean Embury, pensó en aplicar un unificador, (una máscara o capa), del deterioro de las imágenes en película, sobre las nuevas para crear una sensación de degeneración que se produce al pasar el cursor por las imágenes mientras se escucha la narración de O’Neill, esta decisión estética les permite materializar de alguna forma el paso del tiempo y crear una reflexión sobre él. El usuario interactúa a través de las fotos que se van transforman de diversas maneras, en una suerte de palimpsesto, mezclándose pasado y presente, creando alternativamente claridad y a la vez una desintegración borrosa. Subrayando físicamente el punto central de la autora: “Todo cambio implica pérdida”. Premisa que actúa en la construcción misma del relato

y que se acentúa en la forma en la que construyeron la pieza.



Uno de los puntos clave para Gifreu (2012: 465) es definir sobre que, en cuál momento y qué tanto control se le otorga al usuario. Pero a la vez qué tipo de guía se le ofrece. Cada interactivo y sus componentes se caracterizaran por una posición diferente que surge de las decisiones iniciales del autor pero también del interactor. En *The Block: Stories from a Meeting Place* el poder del interactor está limitado a la exploración que es trazada por las fotografías panorámicas que muestran el barrio y los materiales a los que se puede acceder sobre ellas. Estas permiten hacer clic sobre las calles de la misma forma que Street View de Google Maps. Sumando como un elemento importante para la experiencia de navegación la elección de la vista de las panorámicas de día o de noche. Para poder regresar al mismo punto o poder encontrar las historias hay un mapa que muestra donde se encuentran los vídeos y las galerías de imágenes en el recorrido. Los personajes juegan un papel activo en este documental en la producción de los contenidos en vídeo; pero la decisión de cómo fueron editados y montados en la plataforma es de los directores. Esto crea un marco de colaboración acotado. Planteando un mínimo de posibilidades para compartir autorías, en las que la balanza esté siempre del lado de los realizadores teniendo el control total sobre la forma en la que se articulan los elementos que constituyen el documental y lo hacen inteligible para el usuario.

Por su parte en *Hyperlocal* la relación que se construye entre autores y usuarios

es diferente en cada una de las piezas que lo compone, pero algo que las articula es que el interactor va acompañado en el recorrido por una narrativa concreta en la que la interacción es un estímulo para la historia, como en “*The red light district*” que la narración corre en voz en *off* acompañada de diseño sonoro que escuchas mientras juegas con las imágenes y las ves transformarse entre lo nuevo y lo viejo. El diseño interactivo para el equipo de *The googles* “toma prestado un poco de todo tipo de disciplinas: diseño, música, imágenes, texto y narración, para crear diversas formas en que los usuarios pueden explorar o interactuar con la obra”. Uno de los ejes que claramente era una inclinación por las historias y se sentían atraídos por los interactivos y las narrativas que reflejan el pasado en el presente. Los usuarios tienen un campo bien delimitado de interacción que está pensado para acompañar la historia de principio a fin por una ruta más o menos clara. El usuario en tanto regresa, de alguna manera se encuentra situado en la noción de espectador. La forma de involucrarse más a fondo es esa historia que no puede transformarse, ni contarse a sí mismo de diferentes formas.

Lo que está en juego entre los actores (autores e interactores), propone Gifreu, son las formas de compartir el control entre uno y otro y las posibilidades que tiene el autor para establecer a través de esa cesión de poder, las condiciones para que el usuario se implique a fondo en la experiencia de interactuar. Ahora bien, como vimos con las ideas de Arlino Machado sobre interactividad el no delimitar las posibilidades del interactor puede llevar al caos generando que se pierdan las líneas principales de la pieza y se desorienten los usuarios. Por tanto se vislumbran mecanismos claros de control sobre la plataforma. Respecto a este eje (autor-lector). En ambos casos el poder de decisión de los usuarios es limitado. Las fronteras de las piezas y las posibilidades de los interactores están claramente trazadas. Si bien se puede interactuar, estas acciones no afectan el contenido o la forma en que otro interactuara después. De tal forma que los autores tienen el control sobre lo que sucede en la plataforma.

Eje autor vs texto

La elección de los dos extremos –autoría cerrada o elección de opciones por parte del usuario– escribe Gifreu (2012: 466) “nos dará un abanico más o menos amplio de posibilidades en este eje de control y la correspondiente capacidad de acción dejada al usuario”. Para ello, este autor, propone cuatro posibilidades:

A.- Elección de opciones: “El usuario es un lector con poco control, se limita a ir eligiendo continuamente entre varias opciones (Gifreu, 2012: 467). Esta opción por ejemplo es más pertinente para pensar *Hyperlocal*, ya que, aunque cada historia invita a descubrir las formas de interacción (tanto a nivel narrativo como de movimiento) y éstas a su vez complementan la narrativa, las opciones que se tienen como usuario para crear formas distintas de contar las historias son limitadas. En *The Block: Stories from a Meeting Place* por ejemplo puedes generar tus propias conexiones entre los componentes del documental sin agregar elementos externos ni transformar los existentes. Eso plantea un mundo cerrado que no se transforma con el uso de los interactores.

B.- Exploración libre: “representa el valor añadido de exploración que puede permitir potenciar las redes de posibilidades preestablecidas (...) La percepción que de este hecho tendrá el usuario será un incremento en su libertad de actuación, una mayor implicación, incluyendo la posibilidad de moverse entre varios puntos del programa, de adaptar hasta cierto punto a su gusto el ritmo y la presentación, la sensación de descubrimiento” (ídem). En *The Block: Stories from a Meeting Place* el usuario tiene la libertad de construir la forma en la que navegará la plataforma y a partir de ello crear una experiencia a su propio ritmo dentro de las fronteras planteadas por los autores, que en este caso están claramente delimitadas. Las historias que componen *Hyperlocal* en cambio plantean en el “guión” mismo el ritmo y las estructuras de interacción que permiten poca plasticidad al usuario.

C.- Contributoria: se sitúan las experiencias de autoría compartida en la que un conjunto de interactores-autores pueden añadir nueva información o establecer nuevas conexiones en el sistema preestablecido. Los creadores de *The Block: Stories from a Meeting Place*, conciben el proyecto como realizado en un marco de colaboración con los habitantes “del Bloque”. ¿Si pensamos en la etapa de investigación de este documental como una etnografía podríamos plantearlo cómo un proceso colaborativo? En cierta medida sí, pero lo que tiraría este argumento es que la colaboración se queda limitada a la entrevista y los sujetos no toman otros roles, no le dan un uso propio al material y no están involucrados en otras etapas. Esa colaboración a su vez no se conecta o continua con el usuario. La participación de este, más allá de la exploración de la plataforma, se queda limitada a retroalimentación y comentarios; la base de datos

no es modificable y el documental no cambia con las acciones de cada usuario. En este proyecto son claramente diferenciables los actores que movilizan las etapas de producción del proyecto. Realizadores, sujetos representados y usuarios juegan roles claros. Regresando brevemente a la etapa de investigación y poniendo sobre la mesa la idea de participación, lo que encontramos es una estructura donde el control sobre los contenidos siempre está del lado de los autores, pero en la que el sujeto representado tiene un papel activo.

Si pensamos en *Hyperlocal* solo como las seis piezas producidas por la *NFB* la colaboración aparecería de una forma muy limitada y de igual forma que el anterior, sería una colaboración cerrada. Aunque *Hyperlocal* en su parte interactiva, es más bien cerrado, la contribución de los usuarios se encuentra en el proceso previo a la realización de la plataforma interactiva. En las historias que se fueron cargando en el mapa y en los diálogos que se fueron generando alrededor. El acto de la interpretación del espectador es ya una forma de interacción, puesto que crea relaciones entre el espectador y el contenido. Sin embargo no está cambiando el contenido ni la forma del artefacto. De la misma forma, el hacer clic y elegir en un hipertexto no cambia el contenido del documental, a pesar de que afecta a la experiencia del usuario. Por lo que no podríamos hablar de coautoría en estas piezas (Gaudenzi, 2013: 179).

D.- Autoría: “es la que se plantea como más abierta e interactiva en el sentido fuerte del término. El usuario tiene la capacidad de crear sus propias herramientas y recursos multimedia” (Gifreu, 2012: 467). Ninguno de los dos documentales que estamos analizando pasan por este punto. Ambos plantean procesos en los que se comparten autorías de forma bien delimitada, las cuales no tienen incidencia en las decisiones principales sobre el discurso documental. En el siguiente capítulo lo retomaré desde las particularidades de ambas piezas y lo contactaré con el desarrollo de tecnología y su papel en la antropología visual.

Eje Interactor vs texto

El buen funcionamiento de una aplicación con fines educativos o culturales como es el caso de los documentales que estoy revisando, no radica, como ya vimos, en reducir las dificultades al mínimo, ni en generar un sin fin de dificultades. Las aplicaciones que se acercan hacia los extremos suelen fallar. Por ello para cada parte de una aplicación y

para la aplicación en general, “se debe encontrar el equilibrio adecuado entre disfrute y dificultad, utilizando los recursos disponibles o los que se puedan ir descubriendo para mover a voluntad la aplicación entre un extremo y otro, debe ser el motor constante de la autoría del diseñador y la garantía de que el interactivo conseguirá sus objetivos” (Gifreu, 468-470). La pieza debe darle al usuario el espacio suficiente de acción para que pueda tener autonomía de decisión, pero a la vez, y de forma un tanto contradictoria, debe tener fronteras que sin darse cuenta lo guíen a lo largo del recorrido. La interactividad brinda una agencia para el usuario –la facultad física de “hacer algo”, ya sea hacer clic a un enlace, enviar un vídeo o remezclar el contenido– y por lo tanto crea una serie de relaciones que forman un ecosistema en el que todas las partes son interdependientes y dinámicamente vinculadas (Gaudenzi, 2013: 3). En ese ecosistema tienen lugar tensiones, ejercicios de poder y tomas de decisiones que intervienen en las formas de interactuar que plantea la pieza.

En *The Block: Stories from a Meeting Place* el punto de entrada hacia la interacción son las fotografías panorámicas. A partir de ellas se alimenta en gran medida la experiencia del usuario (UX²⁹) y se van encontrando gradualmente los componentes de la pieza hasta entrar a las entrevistas. Regresando a la comparación con la etnografía, podemos pensar en este documental como el fichero del investigador en el que separa por tópicos lo que encontró en campo (para ordenar la información y así analizarla). Posteriormente esa base de datos se reordena cuidadosamente, se grafica y se construye una plataforma para hacer accesible ese material. Matt Smith (2013) describe que presentó al grupo de trabajo de producción cinco opciones para el diseño, pero dice que tenía cerca de quince. Para Smith, era importante evitar los clichés con el diseño del sitio: “En el lado creativo, cuando se trabaja con contenidos indígenas existe un riesgo de caer en el lado trillado, incorporando demasiados motivos étnicos, por lo que miré hacia la parte de las protestas y eso es lo que informa la dirección creativa”. Este documental más que incorporar dificultades que involucren al interactor por medio de la toma de decisiones, incluye detalles que buscan que entres en el espacio. En *Hyperlocal* el involucramiento se genera a través de las historias y la interactividad se encarga de

²⁹ "La experiencia de usuario es el conjunto de factores y elementos relativos a la interacción del usuario, con un entorno o dispositivo concretos, cuyo resultado es la generación de una percepción positiva o negativa de dicho servicio, producto o dispositivo". Fuente: Wikipedia.

potencializar esa experiencia. Por ejemplo en la historia “Garrison Woods” de Will Ferguson se narra como un cuartel antiguo del ejército se convierte en un barrio. El equipo de The Goggles (Michael Simons y Paul Shoebridge) decidieron crear la experiencia interactiva por medio de diversas capas de imágenes (mapas, fotos nuevas y viejas, texto, etc.) en las que sacas pedacitos de la historia a medida que esta se va contando. Sin embargo el grado de interacción es bajo y se agota rápido.

La autoría en la mayoría estas estructuras, de forma más cercana al guión cinematográfico que a la investigación antropológica, consiste además en encontrar un punto medio entre los elementos que motivan al usuario (intriga, sorpresa, etc.) y la familiaridad que le da estabilidad (repetición, predictibilidad, etc.). Esto debe hacerse señala Gifreu (468-470) en cada componente, así como a nivel general. No todas las secciones exigen la misma atención e interacción. Ni, como sucede con los capítulos de un libro, tienen la misma importancia para el tema que se está abordando. El foco va cambiando y avanzando. Los autores deben ir mezclando y modulando los recursos narrativos y los elementos que generan comodidad para que los interactores exploren toda la pieza sin sentir que el diseño de la estructura lo llevo de la mano por tal o cual camino. En *The Block: Stories from a Meeting Place* los elementos dramáticos no se encuentran en sí en la plataforma sino en las historias que se narran en los vídeos. Es decir en los sujetos representados. De tal forma que las imágenes panorámicas funcionan como contenedor y a la vez construyen los elementos de comodidad para que el interactivo pueda pasar de una historia a otra. Las narrativas de *Hyperlocal* en general presentan estructuras más cerradas ya que no se encuentran todas en una plataforma interactiva y en dialogo directo sino que funcionan de forma individual y hay que salir totalmente de una para entrar otra. De tal forma que son los guiones los que generan los elementos dramáticos.

Estructuración de los contenidos

“Que el documental esté ordenado por niveles o secciones no debe hacer que se pierda de vista la unidad del interactivo” describe Arnau Gifreu (2012: 471-472), quien encuentra que la mayoría de los autores y los modelos de hipertexto coinciden (con variantes menores dependiendo de su interés particular) en las tres etapas de la retórica clásica: el contenido, la estructura y la presentación. Destacando la imposibilidad de

modificar una sin afectar las otras, por lo que ve, que el juego entre acción y medios debe formar parte relevante del discurso interactivo. En las primeras dos se movilizan mayormente autores y sujetos representados. Los realizadores plantean dispositivos para generar contenidos. Que pueden o no contemplar formas de colaboración. Dependiendo del tema construirán (ya sea por medio de vídeo, voz, texto, etc.) los contenidos con los sujetos representados o con el tema a tratar. En la interacción, cada actor afectará a los otros de distintas formas. Por lo que los autores principales de las piezas deben contemplar y en cierta forma planificar la interacción entre los actores.

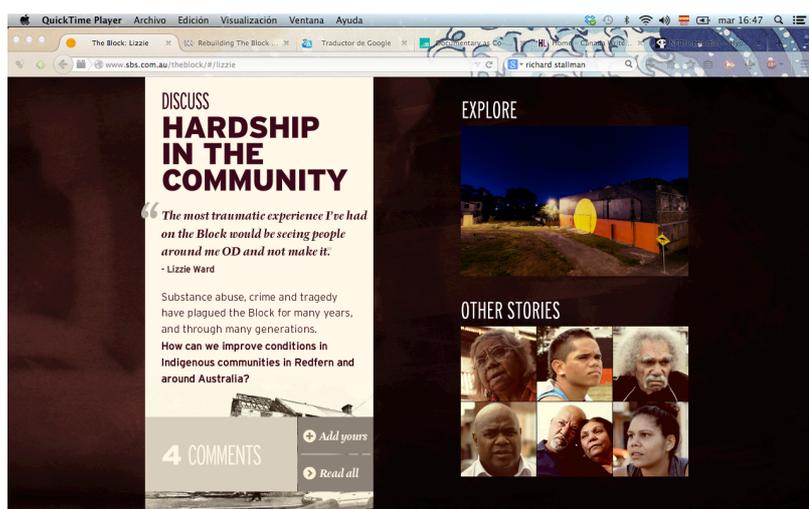
Contenido

En cuanto a la concepción y desarrollo de un interactivo, la parte de contenido es la información que constituye el documental, “formado por los objetos con los que se representa: nodos de contenido con la información multimedia básica y vínculos de contenido con las conexiones sustanciales –inherentes al propio contenido– entre los nodos” (Gifreu, 2012: 473). En la investigación antropológica clásica no sería usual trabajar con la idea de nodos de conocimiento, sin embargo si pensamos en propuestas como la teoría del actor red, en la que se trata de explicar cómo el material de redes se une para actuar como un todo. El punto de partida para dichas piezas interactivas es como en la antropología o el cine documental: el diseño de un proyecto y sus componentes. En *The Block: Stories from a Meeting Place toda la plataforma* está desarrollada a partir del espacio y de su historia general con una fundación y un final claros. A partir de ahí lo que les interesa a los autores son las historias particulares que se tejen alrededor de la “historia mediatizada” de los cuarenta años “del bloque”. Así a modo de rescate o documentación, en el sentido duro del término, se propusieron documentar los testimonios y articular un discurso audiovisual a partir de materiales de archivo. El documental como un todo tenía que poder contar una historia general y a la vez una serie de historias particulares/puntos de vista particulares para los que eligieron a quince “informantes/personajes”. De esta forma cada personaje representa un espacio particular dentro del “Bloque” y una serie de historias. En *Hyperlocal* la idea se construye a partir del concepto que da nombre al proyecto. La cual a su vez surge de una agenda institucional para incentivar reflexiones y producción de contenidos donde se busca que lo local abarque un espectro más amplio. Sobre la que el equipo de

Hyperlocal creado una serie de estrategias transmediales para explorar historias locales de distintos puntos de Canadá. Ideando como cierre una serie de adaptaciones interactivas a texto escritos en su mayoría por encargo. Se trata pues de la fase de ideación en la que los autores del interactivo deben editar y seleccionar aquellos elementos que formaran parte de la estructura discursiva y que plantearan el papel de los actores. “Se eligen así los elementos que juegan a favor de los objetivos y que conectan de manera clara con los usuarios a los que va dirigido el discurso” (ídem). Esto sucede de forma similar a la que trabajan un investigador y un editor para publicar un libro.

Estructuración y ordenación

Esta subcategoría aborda lo referente a la organización y estructuración del documental interactivo. Esta parte sirve para organizar el contenido en una red determinada a base de nodos y enlaces estructurales. Su función básica, valga la repetición, es la de dar orden y estructura a las ideas planteadas en el contenido. En *The Block: Stories from a Meeting Place*, por ejemplo, es clara la estructura construida a partir de la exploración de un espacio y cómo funciona la base de datos a partir de ahí. Cada tipo de archivo tiene un lugar específico dentro del mapa del bloque. Los tipos de archivos son vídeos, fotografías e imágenes panorámicas. Las primeras dos funcionan en torno a la tercera.



En cuanto al vídeo. Durante el proceso de edición, Stockell, la directora, describe que tenía que ser consciente de que la audiencia final no eran los televidentes regulares (que

es el público para el que suele generar contenido), sino los usuarios de Internet. Por lo que los vídeos tenía que tener un formato que permitiera pasar de uno a otro fácilmente y que se conectaran con los otros tipos de contenido complementándolos. En la antropología visual, el público al que va a llegar el material no suele ser un determinante para tomar decisiones sobre el cómo se construyen los contenidos, sin embargo uno de los motivos por los que los antropólogos visuales comenzaron a interesarse en los medios interactivos tenía que ver con las posibilidades que les daban para combinar medios que les permitían hacer inteligibles para los demás (casi siempre la comunidad académica) ideas que sentían no podían comunicar del todo bien a través de texto y vídeo.



Esta consideración en última instancia afecta, la forma en que cada vídeo fue editado. El documental en general no estaba pensado de forma lineal en su estructura narrativa, aunque la historia sí lo es, por lo que además tenía que haber un énfasis en el ambiente visual y en el diseño sonoro de la plataforma. Invitando a los interactores a hacer un recorrido virtual. Aunque de forma limitada los usuarios también pueden compartir sus experiencias sobre “el bloque”, así como entrar en las discusiones sobre el futuro de ese espacio, los derechos civiles y las dificultades dentro de la comunidad. El producto final, en el que las fotografías panorámicas y los paisajes sonoros ocupan un lugar relevante, se parece a los mapas de Google Street Maps; con una interfaz que es a la vez familiar y fácil de usar. La estructura de los contenidos debe ser patente y manipulable para que el usuario la navegue. En este documental se suma a modo de índice y guía una

cronología de los eventos relevantes (utilizando material de los archivos de la *SBS*), un mapa y las biografías de los personajes. La historia tiene ya un final definido que es el desalojo del bloque, sobre esa premisa las preguntas realizadas a los habitantes y la selección de los archivos indagan en los acontecimientos que tuvieron incidencia en el final de dicho espacio (SBS Blog, 2012). El hecho de partir sobre un hecho concreto les permite construir la investigación desde líneas claras de acción. En este sentido una de las grandes interrogantes para definir si un documental es o no antropológico es la forma en la que se formulan las preguntas a partir de las cuáles se desarrollara todo el proyecto. Por lo que sería pertinente plantear un proyecto similar al “bloque” desde nuestra disciplina.



En *Hyperlocal* cada pieza tiene su propia estructura a partir de la idea central que apela por las historias locales. De tal forma que cada una de las seis piezas constituye un mundo autónomo que tiene como punto de encuentro con las otras estar desarrolladas a partir de un texto literario. La primera etapa del proyecto (en la que se vincularon historias a un mapa) no tiene una conexión directa con esta plataforma. En cierto sentido esto separa la presencia de mecanismos de colaboración con la segunda fase de *Hyperlocal*. Para Gifreu (2012: 475-476) “la estructura juega un papel fundamental en el diseño de interactivos web, porque debe formar una arquitectura coherente y navegable”. En el sentido de que los enlaces entre las diferentes unidades de sentido – las páginas– respondan a una relación lógica. En *Hyperlocal* la página principal permite el acceso a las seis piezas y cada una comprende un microuniverso propio que sigue un

guión audiovisual desarrollado a partir del texto.

La forma en la que estos documentales están estructurados responde directamente a la pregunta o el objetivo desde el cuál parten. En ambos es desde ahí que se articulan los contenidos del documental y se construye la plataforma. En *The Block* ésta apela a explicar un suceso político y social por lo que incluye una cronología y material documental de archivo. En *Hyperlocal* es la memoria y las historias de lo cotidiano lo que detonan las piezas.

Presentación

Con relación a la exhibición del contenido a partir de una estructura clara, la presentación, describe Gifreu (2012: 477), será el punto medio entre las capas anteriores y el usuario. Ahí es donde se conectan los tres actores principales. En la presentación de los contenidos hay una ruptura entre la idea de colaboración planteada en la producción de ambos documentales y la plataforma Web. La representación, en el primer documental de los habitantes de un barrio y en el segundo de las historias creadas por los habitantes de un país, separa a los autores de sus colaboradores/personajes. El diseño de la interfaz determinará el tratamiento del interactivo. Esta última etapa consiste hacer inteligible al usuario lo planteado en el contenido y en la estructura. Es la pieza clave que hace que un usuario considere sencilla la navegación y, por extensión siga explorando. A pesar de todo, acentúa Gifreu “no sólo el diseño y organización del hipertexto debe ser atractivo, sino también la manera en que se muestra esta estructura general al usuario, de modo que este pueda interactuar con facilidad y claridad”. En los documentales que estamos analizando podemos ver como el diseño de interacción y navegación responden a un plan de acción que se sostiene sobre una idea general. Ambos parten de conceptos claros: el primero explora un espacio que ya no está más. El segundo es una invitación a indagar en un concepto a través de narrativas multimediales. En los dos hay mecanismos de colaboración, pero limitados a las primeras fases del proyecto.

En *The Block: Stories from a Meeting Place* está ordenando de forma sencilla, al entrar encuentras una primera página con una sinopsis que invita a pasar y explorar la pieza. En esta sección hay botones para obtener más información y para compartir el documental por redes sociales. Al continuar un vídeo introductorio muestra imágenes de

archivo del bloque donde se ven desde la cotidianidad en el barrio hasta encuentros con la policía, para pasar después a una imagen satelital da cuenta a lo lejos del área del bloque y se va acercando poco a poco al lugar en específico que aparece subrayado en amarillo y que se desvanece hasta llegar al primer plano de las fotografías panorámicas. La idea visual principal era hacer una secuencia panorámica (tipo Google Maps) en alta calidad que permitiera transitar hacia el día y la noche. Este cambio de horario es también apoyado por el diseño sonoro. Se añadió la música, comenta Xavier Fijac, para dar la sensación de que estás haciendo un viaje en el lugar a pesar de que geográficamente es un área pequeña.

A medida que recorres las calles del barrio, puede hacer clic sobre las imágenes para que te proporcionen más información sobre una ubicación específica. Por ejemplo, si pasas por una casa, puedes ver la historia de la persona que vivió allí (claro eso no aplica a todos los espacios). La entrevista incorpora vídeos y presentaciones imágenes. En cualquier momento se puede pausar el vídeo haciendo clic en la pestaña Historial, que te dará información histórica acerca de los temas que las personas están abordando. De esta forma los autores articularon una cantidad grande de información que en un documental lineal sería excesiva. Para guiar en el trayecto al usuario se encuentra también un Mapa que muestra todas las entrevistas con respecto a su ubicación alrededor “del bloque”. Comenta la directora Poppy Stockell: “La documentación antes de la demolición fue importante en el intercambio de la experiencia colectiva de vivir en el bloque. Pensé que sabía todo sobre esa realidad, pero realmente no conocía ninguna comunidad indígena. Nunca me había sentado allí por un largo tiempo y escuchado las historias de las personas”.

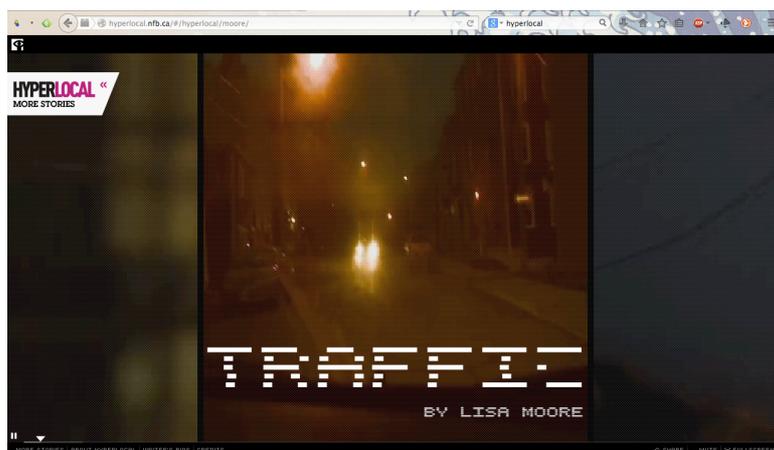
Como señala Gaudenzi (2013: 178) los modos de interacción marcan la diferencia entre los documentales interactivos, ya que producen diferentes formas de experiencia y diferentes regímenes de poder. En *Hyperlocal* una página de entrada invita a explorar los documentales con el título y el nombre del autor del texto Por ejemplo The Red Light District, (que revisamos antes), la autora habla de una "película diminuta del pasado" que da vueltas en la cabeza, pero que a la vez se deteriora continuamente. El equipo creativo tomó la idea de degeneración para intervenir físicamente las imágenes y que el interactor pueda experimentar sensorialmente lo que el texto describe. Más o menos bajo la misma lógica funciona cada pieza. Un elemento

narrativo detona el diseño interactivo. Los autores editan los contenidos y generan una plataforma para el usuario (que sobre todo en el segundo documental pudo ser también personaje o colaborador); esto sin embargo no rompe la idea de una autoría vertical porque las decisiones no han sido abiertas con el mismo peso para todos los involucrados. De esta forma los medios digitales, como señala Simon Cook (2012: 107), recuperan el espíritu de los archivos visuales y libros científicos del siglo XIX antes que de la narrativa del cine. Esos libros organizaban el texto en conjunto con la imagen proponiendo lecturas similares a las de Internet hoy en día (Cook, en Marina Gutiérrez, 2012: 107).

Modalidades de navegación e interacción

La navegación, que podemos definir como un itinerario coherente entre el material visual y el argumento, juega un papel muy importante en este tipo de proyectos. Esta indica que hay un movimiento físico al interior de la aplicación, pero el asunto es la manera en la que ocurre y lo que permite hacer la estructura de la interface. “Los elementos de ésta, para conseguir que la navegación resulte fluida, intuitiva y eficaz, deben disponer de un orden visual coherente. Para ello existen diferentes modalidades de navegación e interacción” (Gifreu, 2012: 338). Al principio del capítulo, para delimitar las piezas con las que estamos trabajando hice una primera descripción. Aquí voy a profundizar un poco más sobre las particularidades de las modalidades con las que trabajan los documentales que estoy analizando.

The Block: Stories from a Meeting Place utiliza la modalidad de navegación espacial principalmente, pero también utiliza elementos de la modalidad testimonial. Uno de los objetivos era recrear el Bloque antes de que fuera demolido en su totalidad, para ello la posibilidad de navegar el espacio era sumamente importante. Las fotografías permiten girar hacia la izquierda y la derecha. La pieza cuenta con un cursor que te lleva a los puntos de las calles donde se encuentran los testimonios y las galerías de foto. No se puede hacer zoom en los detalles de las casas, pero la aplicación permite bastante movilidad espacial. Navegando es que se pueden encontrar los elementos con los que se genera la interacción aparte del recorrido mismo.



Hyperlocal, por su parte, puede decirse, es en general un mosaico interactivo. Pero al interior de cada una de las seis piezas que lo componen toma elementos de otras modalidades. Por una parte las historias se cuentan todas de forma temporal, si bien no haciendo en todos los casos referencias concretas a fechas, la estructura narrativa es lineal. Por otra parte interviene la modalidad audiovisual en la que el vídeo como en *Building Something* de Joseph Boyden toma un papel fundamental. Como usuario interactúas con él conforme avanza la narración por medio de una serie de íconos que aparecen en el vídeo y que modifican su desarrollo.

Representación de la realidad

En el último punto de su modelo, correspondiente a contenido y forma, Arnau Gifreu (2012: 484) retoma las modalidades propuestas por Bill Nichols. Cada una cuenta con unas características y atributos propios que la definen y caracterizan. Como toda propuesta de clasificación tienen limitantes. Siempre habrá proyectos que crucen las fronteras entre una y otra, que combina elementos y que a partir de ello construyan nuevas formas de creación documental que no estaban para nada contempladas en los trabajos ya existentes, sin embargo el uso de estos mecanismos nos permite ordenar el mundo al que nos enfrentamos y así construir formas de análisis. Así pues estas modalidades son documental expositivo, observacional, poético, participativo, reflexivo y performativo. Estas categorías fueron construidas pensando en la película desde la forma en la que se construyó y el cómo se cuenta para el que la está mirando. En los medios interactivos y en particular en muchos de los proyectos que se consideran

colaborativos una de las características fundamentales es que el proyecto sea cambiante. Es decir que dependiendo del momento en que se visite tendrá una forma distinta y ésta podría cambiar radicalmente de la anterior. Dependiendo de la forma y los contenidos con los que se interactúe, el documental podría tornarse más hacia una modalidad o hacia otra. Uno de los elementos clave para pensar los documentales interactivos es que necesitan de un usuario que navegue e interactúe con sus elementos para completar la pieza. Esto convierte al interactor en autor de su experiencia documental. No de la pieza en sí.

Los documentales con los que estoy trabajando –*The Block: Stories from a Meeting Place* y *Hyperlocal*– toman elementos de las distintas modalidades Nichols, pero es posible caracterizarlos en una de ellas. Al inicio situé estas piezas dentro de la categoría propuesta por Mandy Rose (2011) *Los observadores participantes*, en el que los participantes en el proyecto observan su entorno y en una lógica de colaboración construyen representaciones al respecto. Siguiendo a Nichols podríamos hablar de observación en “el bloque”, principalmente en cuanto a las fotografías panorámicas los vídeos entrarían en la modalidad participativa en la que hay una interacción entre los autores y los sujetos representados. También podemos encontrar elementos expositivos en el uso del material de archivo y en parte en el guión de las entrevistas. En *Hyperlocal*, las historias son más cercanas al ensayo que desde Nichols entraría en la modalidad poética en la que se toman fragmentos de realidades para articularlas de forma subjetiva y poética. Ambos documentales responden a empresas concretas y la forma en que están construidas se articula desde ellas. El primero con un carácter informativo, en muchos sentidos, funciona como una base de datos que permite acceder a documentación sobre un espacio. Esta se recopiló y generó con una idea clara de lo que se estaba buscando. El segundo en cambio parte de una idea mucho más abstracta que es la de lo hiperlocal. En él también se abordan las historias y transformaciones alrededor de espacios, pero es a partir de pequeños textos (ensayos, crónicas, etc.) que se construyen las dinámicas de interacción. Más desde la evocación y la literatura. En este caso se construyó primero el texto y utilizándolo a modo de guión se realizaron las piezas interactivas.

Conclusiones del capítulo

Una vez realizado este recorrido y teniendo en claro las características de *The Block: Stories from a Meeting Place* y *Hyperlocal* trataré de hacer algunas puntualizaciones sobre autoría y colaboración en el documental interactivo y la antropología visual. Al preguntarme ¿cómo funciona la noción de autoría en la producción de documentales interactivos colaborativos? Trato de construir una respuesta que abarque al menos una parte representativa de las referencias que han aparecido a lo largo de esta investigación y me permita entender si estos nuevos documentales pueden ser relevantes para la antropología. Para ello es necesario hacer algunas diferenciaciones más con el cine colaborativo antropológico. En nuestra disciplina la noción de colaboración es mayoritariamente parte de la etapa de investigación y producción del proyecto. El antropólogo/realizador puede ser o no el director de la pieza; muchas de las veces esos materiales circularan entre las comunidades donde fueron realizados, en espacios académicos y si tiene suerte en espacios culturales. Internet por supuesto amplió su espectro pero aún así es acotado.

La reflexividad se suele vislumbrar como uno de los ejes de la participación en la antropología, poniendo sobre todo atención en los sujetos representados y las relaciones que se construyen con ellos (que al igual que en el documental interactivo pueden ser el público/usuario a los que está dirigido el resultado final), en esta premisa radica una de las diferencias más grande entre los terrenos del documental colaborativo interactivo y cine etnográfico. Las formas de aproximarse a las personas y la manera en que operan las relaciones entre ellas. En los documentales con etapas colaborativas como *Hyperlocal*, el colaborador no conocerá de primera mano al director y muy posiblemente no construirá vínculos afectivos con él más allá del documental. Esto crea ya una distancia. Pero a la vez transforma el papel del autor, porque éste más que decidir sobre el material y la forma en que se genera en el campo, como sucedería con un antropólogo, decide, principalmente, sobre las reglas de una plataforma en la que interactúan diversos actores.

Si bien en *The Block: Stories from a Meeting Place* y *Hyperlocal* hay mecanismos de colaboración no existe una descentralización de la autoría porque no hay realmente una relación cercana entre autores y sujetos representados. El proceso de colaboración sobre todo en *The Block: Stories from a Meeting Place* es cerrado para el

interactor lo que anula su papel activo como constructor de representaciones. En *Hyperlocal* en cambio el usuario participa con su autorrepresentación, pero la decisión del cómo se articula en la plataforma es de los autores principales. Gaudenzi (2013: 56) utiliza, para definir el modo participativo, una comparación con la construcción de un edificio que será de mucha ayuda. “El autor decide sobre las herramientas y las reglas y establece la primera capa de ladrillos, pero hay espacio para la colaboración y la expansión”. En el caso de estas piezas la colaboración se queda un paso antes. La función del usuario, señala Gaudenzi, es de configuración y exploración. Primero busca y luego puede optar por agregar contenido. En los documentales más colaborativos el autor se convierte en un diseñador de bases de datos. “Pone las reglas y modalidades de participación y lo enmarca en el diseño de un interfaz que se orquesta en el documental digital, ya que la interacción participativa supone que el interactor puede añadir, cambiar o hacer circular el contenido y por tanto transformar el propio artefacto” (Gaudenzi, 2013: 57). En el caso de la antropología visual y del documental etnográfico en particular, la colaboración, dependiendo de grado que contemple, suele llegar solo hasta la edición, donde se cierra el documental y pocas veces continua en la distribución y circulación de la película que por lo regular es realizada por la producción en espacios muy concretos.

En *The Block: Stories from a Meeting Place* el usuario, en efecto, puede hacer circular el contenido, pero éste siempre tendrá la misma forma. “Si bien todos los documentales interactivos son interactivos, no todos son participativos. La participación, como hemos visto, es un modo específico de interacción dentro de muchas otras” (Gadenzi, 2013: 171). En la concepción de estos documentales desde la teoría de medios no se suele particularizar en la identidad, la alteridad y sus significados. Hacer una elección, apunta Manovich, implica una responsabilidad moral. Con la aprobación de estas opciones por el usuario, el autor pasa al interactor –en parte– la responsabilidad de representar el mundo y la condición humana. Es decir que el otro representado queda atrapado entre la construcción de la idea realizadas por el “autor” y la interacción con esa idea echa por el “usuario”. Sin embargo las acciones que ese interactor puede o no realizar son una decisión del autor que debe crear un ambiente lo suficientemente abierto para general espacios de autonomía. Desde nuestra disciplina, por lo regular, la participación ocurre en presencia del investigador que opera como una

suerte de coordinador; a diferencia de los documentales interactivos el usuario/espectador pertenece a un rango mucho más acotado (ya sea la misma comunidad o la academia) esto crea una forma muy distinta de relacionamiento entre los actores.

CAPITULO IV COLABORACIÓN: ESTRUCTURAS NARRATIVAS E INTERFACES

Introducción

En el capítulo anterior hice una breve reflexión sobre la etnografía en entornos digitales y trate de establecer algunas características y fronteras sobre la escena cultural a la que se adscriben las producciones con las que trabaje. En esa primera aproximación seleccioné dos documentales a fines a los procesos de investigación y las temáticas que se suelen abordar desde la antropología –*The Block: Stories from a Meeting Place* (2012) y *Hyperlocal* (2013)– con la intención de explicar qué caracteriza, a través de qué estrategias funciona y qué papel juega la noción de autoría. Así pues, trabajé con el modelo de análisis para documentales interactivos propuesto por Arnau Gifreu y me focalicé en el rol de los actores implicados –el autor, los sujetos (o el tema) representados y el interactor– tratando de entender desde la antropología visual la idea de autoridad en la construcción de representaciones documentales interactivas.

En este capítulo voy a profundizar en el concepto de colaboración dentro del documental interactivo desde la antropología visual; para ello revisaré el papel que juegan en él las nociones de hipertexto e interacción. Posteriormente analizaré brevemente la relación entre cultura libre³⁰, redes sociales y formas de participación; para transitar desde ahí a los puntos de encuentro y divergencia del cine etnográfico colaborativo y el documental interactivo. El foco se encuentra en las estrategias de colaboración y en sus actores ¿quiénes, cómo y cuándo pueden hacerlo? En este sentido voy a analizar los mecanismos, estructuras y niveles de participación presentes *The Block: Stories from a Meeting Place* (2012) y *Hyperlocal* (2013) y los voy a comparar con otros documentales interactivos, utilizando elementos analíticos de la antropología y la teoría sobre medios, para confrontar los conceptos de autoría y coautoría. A la vez esta empresa plantea la tarea de comprender como funciona y se manifiesta el poder en dichos documentales. Así mismo hacia el final de este capítulo para construir las conclusiones generales utilice Popcorn Marker para indagar si estas nuevas aproximaciones al documental (en el contexto de las limitantes de una herramienta

³⁰ Con cultura libre me refiero a una corriente de pensamiento que promueve la libertad de distribución y modificación de trabajos creativos en Internet y otros medios. Fuente: http://es.wikipedia.org/wiki/Cultura_libre.

prediseñada) ofrecen o no nuevas aproximaciones para descentrar la autoridad en la representación del otro.

Colaboración, hipertexto e interacción

La Web 2.0 para Sandra Gaudenzi (2013: 176) implica en sí una arquitectura de la participación pero señala que no es claro lo que este concepto puede significar en el ámbito de la producción cultural y, en particular, en la producción documental. Para entenderlo en el campo de los medios digitales es necesario entender su relación con las nociones de hipertexto e interactividad y a la vez, como da cuenta Landow (1995), su conexión a nivel teórico con las ideas de Barthes y Foucault entre otros. La Internet trajo consigo una mayor proximidad entre los actores de los procesos de comunicación mediática, y a la vez diversos cambios en el lenguaje y discurso audiovisual; entre ellos Denis Reno, profesor de la Universidad Estatal Paulista e investigador sobre documental interactivo y transmedia, encuentra que aunque para autores como Lev Manovich los procesos de comunicación siempre han tenido una estructura de base de datos, no había sido evidente hasta el advenimiento de los nuevos medios (Renó, 2011: 65). Para él esto es claro con la aparición de los procesos de montaje en el cine donde las películas se estructuran a partir de fragmentos. Lo que hicieron las tecnologías digitales y sus procesos de lenguaje en el audiovisual, señala, fue hacer evidente la fragmentación (Renó, 2011: 66). Los entornos hipertextuales son en esencia bases de datos, en las que se ofrecen diferentes formas y condiciones de accesibilidad. En *The Block: Stories from a Meeting Place* es claro que lo que estamos explorando es una base de datos, pero en *Hyperlocal*, es visible solo en la primera etapa del proyecto. En las seis historias interactivas no se explora una gran cantidad de información sino que se interactúa con pocos elementos que enfatizan elementos claves de la narración.

El hipertexto es un entorno de lectura no lineal que ofrece al usuario la posibilidad de crear sus formas de leer la arquitectura, para obtener a su modo información coherente y significativa, lo que lo hace en sí mismo un proceso interactivo. En entornos hipertextuales como *The Block: Stories from a Meeting Place*, se crea un receptor activo, que contribuye a la convergencia entre las actividades del autor y del interactor; al hacerlo, se modifican las ventajas del autor, quitándole algunas para otorgárselas al interactor (Landow, 1992: 24); sin embargo esto no necesariamente

equilibra el poder entre los actores, dejando de lado, como se suele decir, la lectura contemplativa de contenidos cerrados; por ejemplo las piezas interactivas de *Hyperlocal* no son modificables y si bien son interactivas cuentan historias lineales. Barthes (1968), en consonancia con estas características, ve que un texto está formado por escrituras múltiples que unas con otras establecen un diálogo, no por una fila de palabras de las que se desprende un único sentido. El lugar donde para él, se recoge toda esa multiplicidad, afirma, no es el “autor”, sino el “lector”. Sin embargo hay que matizar esta idea, porque desde tal mirada estaríamos dejando a fuera a los sujetos representados que como en *Hyperlocal* puede no existir siempre una distinción clara entre autor-colaborador y usuario. Descubrir y definir el camino es parte de la tarea del interactor/lector. De la misma forma que en un vídeo juego dónde el personaje se encuentra en un laberinto debe apuntar a salir, establecer una ruta y supera la complejidad.

La hipermedia en *The Block: Stories from a Meeting Place*, permite comprender significados de forma independiente a la trayectoria que se elija. Es decir que no es necesario interactuar con todo, ni hacerlo con un orden preestablecido. Por eso es que cada entrevista o imagen debe tener independencia y un significado por sí mismo. Es justo a través de la multilinealidad, que el interactor puede optar por seguir en un punto o moverse hacia otro. En las piezas interactivas de *Hyperlocal* esa movilidad es mucho menos amplia porque cada una es en sí una historia breve. En “el bloque” en cambio podemos navegar sobre la calle y decidir con que elementos de los que se encuentran ahí interactuar. En esa exploración no hay un principio, una mitad o un final cerrados (salvo en los vídeos que tienen una narrativa propia en sí mismos). Cada usuario traza su propia ruta a través de las libertades que otorga el diseñador de la plataforma para manipular los contenidos (Porto Renó, 2011: 58-60). En este sentido al plantear, Barthes (1968), la muerte del “autor” y posicionar sobre esta figura al lector, propone un camino para la disolución de la necesidad de un sujeto como figura de autoridad. Sin embargo en documentales como los que estamos revisando el nivel de especialización necesaria para desarrollar todas las etapas, necesita de figuras de poder. Por su parte David MacDougall (2009: 83), señala que muchos críticos “discuten acerca de los autores de películas o escritos antropológicos en términos de las voces autorales que se posicionan en absoluta distinción, frecuentemente de manera dialógica, respecto a las voces

ambiguas y a menudo reprimidas de los otros. Sin embargo, el concepto del autor de un trabajo como centro estable es algo ilusorio y se parece más a la reificación de una de las caras de una abstracción moral o estructural”.

Si pensamos en la autoría como los procesos de la creación referidos a las decisiones creativas y el rumbo de una obra, el interactor, como pasa en “el bloque”, al elegir navegar las imágenes panorámicas, ver los vídeos, visitar las galerías de imágenes y modificar la vista del espacio de día o de noche es participé y por tanto en cierta medida “autor” del rumbo en el que se articulan los diversos elementos. Sin embargo las fronteras del como el usuario interactúa con el contenido (cómo se pueden navegar las fotos, cómo se entra a los vídeos, cómo se pasa de un espacio a otro, etc.) son decisiones en la que los autores/realizadores operan como un dispositivo que pone en marcha funciones específicas dentro de la pieza a través de mecanismos de jerarquización. El interactor sí construye autoría en la navegación, pero no en la plataforma. En tanto sí podemos hablar de autoría compartida, pero no de coautoría ya que esta implicaría una forma de relacionamiento mucho más equitativa. Para David MacDougall (ídem) de hecho, “nuestras voces como autores son plurales. En cualquier momento representamos fragmentos de una experiencia social y cultural continua, en la cual aquellos que filmamos o sobre los que escribimos son una parte crucial. El autor nunca está aislado sino que siempre es un ser contingente, y la voz del autor siempre está constituida en relación con su objeto”.

La interactividad, describe Renó (2011: 61) está presente, como también apunta Manovich (2006: 25) en cualquier proceso de comunicación, incluso unidireccional, por ejemplo, en el visionado de un documental lineal y su interpretación. Sin embargo en piezas como *The Block: Stories from a Meeting Place* y *Hyperlocal* la interacción, va un paso más allá y permite participar en el proceso en el que se articulan los fragmentos, dando de alguna manera autoridad al interactor o en otros casos dándole la oportunidad de participar en la construcción del documental como coautor. Por otra parte la linealidad en una historia no quita en sí la posibilidad de general mecanismos de interacción como en *The Read Ligth District* de *Hyperlocal*. La interactividad, es entonces, una función dentro de un proceso de intercambio y en tanto podemos pensar en participación, por ejemplo, las historias que se encuentran en el mapa de *Hyperlocal*.

Sandra Gaudenzi (2013: 176), hizo una revisión breve de los documentales

participativos que han surgido en la Web en los últimos diez años y encontró que hay un número infinito de maneras y grados de colaboración, en el que los documentales adquieren una forma diferente en función del tipo de participación que demandan (ya sean ideas, material de investigación, contenido, comentarios, edición de material de archivo, traducción y subtítulos, entre otros) a quienes están invitados a participar (que pueden ser las personas que están siendo retratados en el documental o los usuarios), y la fase en la que influye dicha participación. El documental final, escribe Gaudenzi, puede ser un documental lineal creado a través de la colaboración del usuario, pero dirigido por un autor como en *Hyperlocal* (otros ejemplos son: *RiP: a Remix Manifesto*, *Life in a Day*, etc.). Un documental interactivo que genera comentarios y debates; aquí podemos situar *The Block: Stories from a Meeting Place* (otro ejemplo relevante es: *Prison Valley*). Una plataforma interactiva que involucra activamente a los sujetos que retrata como en la primera fase de *Hyperlocal* (el ejemplo más representativo es: *Out my Window*), un documental locativo que recoge contenido generado por los usuarios (UGC) mientras se mueven en el espacio físico (como *Rider Spoke*) o una base de datos abierta que es alimentada por el contenido generado por los usuarios (*Billion Others*, *Mapping Main Street*, etc.) (Gaudenzi, 2013: 176).

Pero ¿cómo es qué se ha relacionado la colaboración con el documental interactivo? La respuesta puede ser tan larga o corta como el camino que se decida tomar. La cultura participativa, como es evidente, viene de mucho más atrás que la Web como el resultado de los cuestionamientos sobre la “autoridad” del “realizador/autor” en el desarrollo científico, tecnológico y cultural a lo largo del siglo XX y lo que va del XXI. Otro de las influencias claras en este tipo de piezas interactivas proviene de los happenings y de movimientos artísticos como Fluxus. En la colaboración planteada en *The Block: Stories from a Meeting Place*, por ejemplo, hay una necesidad de documentar a través de los habitantes, la cara que no se mostraba en los medios sobre las problemáticas que existían en el “bloque”. En *Hyperlocal* se parte del alcance que tiene internet para conectar personas de lugares distantes y la posibilidad de compartir acontecimientos particulares de su realidad. El techo bajo el que se cobija el documental ha cambiado.

Las tecnologías móviles, sus costos y fácil acceso como podemos ver han transformado la producción de medios. “Las plataformas digitales facilitan la

conectividad, la interacción y el diálogo; para el proyecto de contarnos historias sobre el mundo que compartimos y preguntarnos cómo queremos que sea, este es un territorio fértil” (Mandy Rose, 2013). Los documentalistas en los entornos digitales están buscando cada vez más, enfoques para hacer proyectos con la gente más que sobre ella. En este sentido podemos ver diferencias claras entre *The Block: Stories from a Meeting Place*, que aunque incluye la participación de los habitantes aún es un proyecto en el que los autores tienen la última voz en la representación de “los otros”; y *Hyperlocal* que por una parte invita a la gente en general a participar en el proyecto y en su etapa final dejó en funcionamiento la plataforma para colaborar con textos y produjo seis piezas interactivas acotadas. Ambas piezas pueden ser leídas desde las predicciones que hicieron Ruby y Biella sobre el uso de medios interactivos desde la antropología visual, sin embargo hay un número infinito de combinaciones. No se puede hablar de un solo tipo de documental colaborativo. “Los diferentes niveles de participación dan lugar a diferentes grados de apertura del documental final, pasando de un documental lineal cerrado como resultado final (como *Life in a day*) a un documental abierto que sigue cambiando y ampliándose a través del tiempo (como *Global Lives Project*)” (Gaudenzi, 2013: 77). En tanto, señala MacDougall (2009: 83), que ningún autor es del todo consciente de lo que constituye su voz: “habla de manera distinta en contextos distintos, sufre subjetividades cambiantes junto a otros. Para expresar cómo se experimenta el mundo y cómo se le da forma en la práctica social, una antropología de la conciencia también debe tener en cuenta cómo toma forma la experiencia de su audiencia”.

Colaboración, cultura libre y documental interactivo

En la intersección entre las prácticas creativas y la cultura digital tienen lugar formas de producción y de intercambio que han potencializando estrategias de colaboración. Autores como Henry Jenkins y Sandra Gaudenzi, proponen que para entender la relación de la colaboración con el documental interactivo hay que entender primero como funciona la cultura participativa en la Internet (en la que se invita a los usuarios a colaborar activamente en la creación y difusión de nuevos contenidos). "Esta explosión creativa apunta hacia la emergencia de agencias culturales que parecen poner en crisis la división entre productores y públicos, expertos y amateurs, apareciendo nuevos términos que intentan captar esta naturaleza híbrida de la actividad creativa con relación

con la producción y el consumo cultural" (Ardévol, 2014: 8).

Si bien hay similitudes entre Linux y Wikipedia, por ejemplo, ya que ambos están alimentados por contenido generado por los usuarios (UGC), la forma en la que cada uno lo utiliza y los resultados son muy diferentes. La participación de los espectadores en la creación de una entrada de enciclopedia no es la misma que en el desarrollo de software, y a la vez difieren de participar en un proyecto como *Hyperlocal*. Señala Gaudenzi (2013: 180-181) que términos tales –*crowdsourcing*, *open sourcing* y contenido generado por los usuarios– solo son utilizables hasta cierto punto cuando se aplican a los documentales interactivos, porque no se diferencian con claridad. “Nos encontramos también en la indefinición en torno al trabajo creativo y la reformulación de los roles profesionales y de los tiempos de ocio y de trabajo a partir del juego como experiencia estética y productiva que forma parte tanto del proceso creativo como del consumo de los medios digitales” (Ardévol, 2014: 8).

Conceptos que he mencionado como “código abierto” vienen del mundo de la cultura libre (Lessig, 2005), otros como “contenido generado por los usuarios” (UGC) vienen del mundo de las redes sociales, los blogueros y los editores de Wikipedia (Gaudenzi, 2013: 183). Ninguno de los que han aparecido en la mesa provienen directamente del ámbito de la producción audiovisual, del documental o de la investigación y la participación desde las ciencias sociales. La cultura libre, que es en donde me voy a focalizar, surgió del mundo de la programación y los hackers, donde personas como Richard Stallman, fundador de la *Free Software Foundation*, han abogado por que el código fuente del software sea modificable y compartible con cualquier persona.

Internet facilitó la colaboración entre hackers y comunidades académicas. Este movimiento, describe Elisenda Ardévol (2014: 7), “está imbricado con diversas iniciativas que propugnan una transformación de la producción cultural hacia el desarrollo de nuevas prácticas creativas, formas culturales y fórmulas reguladoras que estén basadas en las prácticas y las experiencias que la cultura digital promueve (crea, produce y comparte)”. Pero en tanto Mandy Rose (en Gaudenzi, 2013: 183), se pregunta ¿cómo delimitar la colaboración y la cocreatividad en obras documentales? ¿cómo entender un proceso compartido de creación de significado? ¿la participación en estos proyectos es un bien en sí mismo? ¿de qué manera el proceso y la pieza terminada se

interrelacionan? Rose encuentra que el camino para responder estos cuestionamientos es sinuoso y no hay respuestas fáciles, pero también observa que quizás la confusión venga de que a menudo los conceptos –crowdsourcing, colaboración, cocreatividad entre otros– se utilizan como sinónimos genéricos para la participación. Como hemos visto ya con *The Block: Stories from a Meeting Place* y *Hyperlocal* si bien existen marcos de referencia similares es en los detalles donde radican las diferencias.

Describe Gaudenzi (2013: 183) que cuando los cineastas comenzaron a dibujar el paralelo entre el código fuente para el software y los fragmentos de vídeo, (de los que habla Renó 2011: 66), para los documentales, comenzaron a ajustar los modos de producción procedentes de diferentes disciplinas. En proyectos como *The Block: Stories from a Meeting Place* convergen modalidades del cine documental, del periodismo transmedial, entre otras. Cuando hablamos de la producción de contenidos en plataformas como Youtube, Vimeo y Wikipedia nos estamos refiriendo, como señala Sandra Gaudenzi (2013: 189), a sitios Web que ofrecen una plataforma para la publicación en multitud. La colaboración puede ser entre personas de comunidades e ideologías muy diferentes. Los participantes-autores, o los “prosumidores”, pueden ser calificados, pero no tienen que ser profesionales. En la antropología en cambio el campo es mucho más acotado. Aunque existen diversas posturas la mayoría coinciden en que el punto de partida para la realización audiovisual desde nuestra disciplina (y a la vez lo que lo diferencia de otras formas de producción) es trabajar con una pregunta antropológica. Las formas de colaboración y lo que se puede hacer o no varía mucho dependiendo de los objetivos del proyecto.

En Wikipedia, por ejemplo, como usuario puedes agregar y/o editar contenido, pero no puedes cambiar la organización de la interfaz. Tampoco en los documentales que estamos revisando. La lógica colaborativa del crowdsourcing, apunta la autora (2013: 191-192) es de muchos a muchos, pero cuando este se relaciona a una idea a través de una interfaz determinada, como sucede con la primera etapa de *Hyperlocal*, significa que el contenido que se agrega por el participante alimenta una base de datos, sin embargo esta colaboración no cambia las reglas de la interfaz. Esto en el caso del documental puede crear una pieza en evolución, pero no coautoría. No interviene ni descentraliza la representación del otro. A medida que el usuario se mueve, describe Landow (1995: 16), desplaza constantemente el centro, pero este no se transforma. En

The Block: Stories from a Meeting Place se puede acceder desde diversos puntos a los contenidos, se pueden dejar comentarios y en ese sentido construir discusiones, pero los sujetos representados por ejemplo ya no tienen control sobre los materiales y testimonios con los que colaboraron. El autor de narrativas electrónicas es entonces, “una suerte de coreógrafo que proporciona los ritmos, el contexto y los pasos que se pueden bailar” (Alberich y Roig, 2010: 89).

La gran mayoría de los documentales participativos piden a los usuarios colaborar en un marco que no pueden modificar. La participación se limita a agregar fotos, audio, texto o contenido de vídeo, pero no se extiende a transformar la interface. Ello significaría permitir a los participantes entrar en el nivel conceptual del proyecto, y decidir de alguna forma, en el rumbo que toma la interface en sí misma. Por ejemplo en *The Block: Stories from a Meeting Place* y *Hyperlocal* las fronteras que separan a los usuarios y los autores son claras, en un formato totalmente colaborativo, sujetos representados y usuarios también podrían participar en el diseño de la interfaz y en el cómo ésta se transforma a lo largo del tiempo. De la forma en la que funcionan estos documentales, el usuario solo puede sumarse a la idea ya cerrada; pero no puedes proponer nada para modificarla. Lo que la tecnología digital ha hecho fácil, pone de relieve Gaudenzi (2013: 192), es la creación y el intercambio de contenidos, pero no aún la creación de plataformas para compartirlos.

Las formas de poder que en el cine “tradicional” eran visibles, en el documental interactivo están tras bambalinas, el control sobre los contenidos se ejerce a través de las plataformas y si bien éstas pueden plantear mecanismos de diálogo mucho más abiertos que los que se generan en otras modalidades, también tienen candados que separan con claridad los roles de los actores y lo que cada uno puede o no hacer. Cuando se habla de documental participativo, hay que especificar que existen diferentes momentos de participación y etapas que no son accesibles a los colaboradores, sujetos representados y usuarios. La autora, encuentra que la mayoría de los documentales interactivos están divididos en cuatro fases: preproducción (investigación y desarrollo de ideas), producción (realización técnica de la plataforma, que implica la codificación, y en algunos proyectos la producción de contenidos), el lanzamiento de la plataforma digital (a veces sin contenido) y la producción de contenidos e interacción por los usuarios. En *The Block: Stories from a Meeting Place*, por ejemplo, la participación, que a diferencia

de otros proyectos solo fue dirigida a un grupo pequeño de la comunidad que retrata, llega solo hasta la producción de campo. En *Hyperlocal* en cambio el proyecto se subdivide en dos plataformas. La primera sigue abierta para recibir colaboraciones. La segunda que es el final oficial del proyecto es cerrada y solo permite la interacción con las seis historias de las que se generaron las piezas. Esto diferencia y jerarquiza claramente las etapas del proyecto. Pero siempre queda un espacio de vacío entre dichas fases. Lo no dicho, escribe MacDougall (2009: 83), “es el suelo común de las relaciones sociales, la comunicación y la etnografía. También es el territorio de la imagen”.

En el documental interactivo se hace una distinción entre la producción de la plataforma interactiva (interfaz, el sistema de gestión de contenidos, estructura, etc.) y la producción del contenido que va a alimentarla. La interface depende de la etapa en la que el usuario colabora y de la naturaleza del contenido (ya sea vídeo, audio, texto o código) (ídem). Para Gaudenzi es fácilmente argumentable que la división del control sobre la plataforma interactiva y la autoría de su contenido de vídeo o de audio es también un acto político. Ahora bien como señala Latour (2008: 111): “La división al parecer razonable entre lo material y lo social se convierte justamente en lo que oscurece cualquier investigación respecto de cómo es posible una acción colectiva”. Siempre, por supuesto, que al decir colectiva, Latour, no se refiere a una acción realizada por fuerzas sociales homogéneas sino, por el contrario, a una acción que reúne diferentes tipos de fuerzas entrelazadas, justamente, porque son diferentes.

Separar el contenido (lo social) de la plataforma (lo material) le permite al autor mantener aislada la idea original, el mensaje, y dejar a los usuarios la función de solo validar la idea. En *The Block: Stories from a Meeting Place* y *Hyperlocal* la etapa en la que se convoca a la colaboración de los sujetos que serán representados se sitúa en un punto donde el proyecto ya no tendrá cambios radicales. Lo colectivo, en tanto, designa el proyecto de ensamblar nuevas entidades que hasta ahora no habían sido reunidas y que por este motivo aparecen claramente como no compuestas de materia social. “No puede uno considerarse un científico social y observar solo algunos vínculos –los morales, legales y simbólicos– y detenerse en cuanto hay alguna relación física introducida entre los otros. Eso haría imposible toda investigación” (Latour, 2008: 111-115). Si la colaboración, puede ser más que el contenido, no debería haber ninguna razón para que ésta no pueda afectar la forma de la plataforma.

Documentales como *The Block: Stories from a Meeting Place* y *Hyperlocal* han experimentado con grados de colaboración que desafían, de alguna forma u otra, a los modos de producción y significado de la autoría tradicionales. El colaborador no tiene que ser el usuario (entendido como el consumidor final del interactivo), ya que también podría ser el sujeto representado. A diferencia de otro tipo de documentales, en los interactivos la figura del sujeto representado y el usuario se combinan como la de creador y consumidor en la Web 2.0. Gaudenzi (2013: 193-194) observa que el centro del documental participativo y lo que hace toda la diferencia entre el contenido, la colaboración y la coautoría es ¿quién hace, cómo y dónde? Cuando un gran número de participantes agregan contenido a una base de datos predeterminada, participan en un documental en transformación que se comporta como una entidad viva autopoietica (crece, cambia, reacciona a su entorno, pero su organización permanece cerrada), en este caso los participantes son una multitud de productores, pero no coautores como podemos ver en los documentales que estamos revisando. Si en cambio, pudieran intervenir en la forma interactiva del documental, entonces podrían transitar completamente hacia la coautoría. Si pensamos esta premisa desde la antropología, podrían equilibrarse mucho más las decisiones en torno a lo que se está representando.

Los autores en *The Block: Stories from a Meeting Place* y *Hyperlocal* son los que permiten la participación y los que pone en escena la conversación a través de una interfaz interactiva (Dovey y Rose en Gaudenzi, 2013: 194). En los documentales interactivos, los procesos colaborativos funcionan por capas. Se encuentran los clips individuales (que pueden estar parcialmente controlados o no por el autor del documental interactivo) (Gaudenzi, 2013: 196). La interfaz (concebido por el autor y su equipo de trabajo) y la exploración (la ruta y de las asociaciones generadas por el usuario entre la plataforma y los vídeos que en ella se encuentran). Por tanto para autoras como Gaudenzi, el desafío consiste en jugar con las capas para crear significados más ricos. En este sentido se podría hablar de autoría distribuida más que de coautoría.

Del cine etnográfico colaborativo, al documental interactivo colaborativo

Uno de los motivos por los que elegí trabajar con *The Block: Stories from a Meeting Place* y *Hyperlocal* son sus contactos con la etnografía y sus métodos de trabajo. En

este apartado profundizaré un poco más en ello. Aunque en el cine colaborativo desde la antropología visual como en su vertiente desde el documental interactivo se puede vislumbrar como uno de los ejes la teoría crítica en torno al “autor”, la forma y los motivos en la que está influyo en cada una es distinta. En el primero, los actores principales son el investigador/realizador y los sujetos representados. La crítica a la autoría de esta línea, dicho a vuelo de pájaro, surge de las formas de poder que ejercía/ejerce el investigador sobre lo que dice el “otro”.

Dando surgimiento a modelos de trabajo basados en el diálogo y la colaboración. En el documental interactivo la influencia de las críticas a la autoría se encuentran, como describí en las líneas anteriores, en la forma en la que funciona la web 2.0, en la que se destaca el papel del usuario/lector. Las propuestas antropológicas y las que no lo son, como es obvio, pueden compartir el mismo tema como pasa con *The Block: Stories from a Meeting Place* y *Hyperlocal*, pero difieren en el modo en el que producen sentido. Sin embargo para Latour (2008: 2012-2013) “Si una descripción necesita de una explicación, no es una buena descripción (...) ¿Qué se quiere decir con explicación social la mayoría de las veces? Agregar otro actor para dar a los ya descritos la energía necesaria para actuar, pero si tiene que agregar algo más, entonces la red no era completa. Y si los actores ya reunidos no tienen suficiente energía para actuar, entonces no son actores sino intermediarios”. En la antropología “la materia prima del investigador”, por llamarlo de alguna forma, depende del cómo se aproxime al otro y a sus manifestaciones sociales y culturales. Es a partir de ahí que el antropólogo/autor podrá trabajar para que esos resultados lleguen después como texto, película o interactivo al lector /espectador/usuario. En este sentido podemos pensar en la controvertida propuesta de Clifford Geertz sobre la “descripción densa” en la que piensa a la cultura como texto (esta postura como vimos en el segundo capítulo es criticada por autores como David MacDougall).

Por ejemplo en *Hyperlocal*, no está presente de la misma forma que en una “etnografía reflexiva” la figura del “otro”. Los actores son creadores y usuarios, pero esos roles no están diferenciados del todo. Al pensar en documental, entonces sí, es pertinente traer a la mesa a ese tercer actor: el sujeto representado (que puede ser o no un “otro”). En *The Block: Stories from a Meeting* la figura del “otro antropológico” aparece de forma clara y en tanto podríamos imaginar un documental producido desde

la antropología de forma parecida. Este proyecto, que podemos situar en primera instancia entre el documental, la investigación social y el periodismo; intenta generar un espacio de reflexión a través de la voz de los últimos habitantes del “Bloque”. Aquí los actores están claramente diferenciados en realizadores, sujetos representados e interactores, de forma parecida a como pasa con el documental etnográfico la colaboración principal es en el campo.

El lugar entre investigadores/realizadores, como agentes externos, está claramente separado del de la comunidad, por lo que pensar desde la antropología en el sujeto representado como “un otro” para descifrar las relaciones de poder y entender cómo funciona la autoría en este proyecto puede ser un lugar válido. Pero ¿qué pasa entonces si pensamos en otros documentales o proyectos interactivos como *Hyperlocal* donde los realizadores son parte de las comunidades y los lugares que van a participar principalmente en el proyecto?; La forma de preguntarse sobre las relaciones de poder cambia. Desde la mayoría de las investigaciones sobre documental interactivo, el sujeto representado ocupa un lugar importante cuando es a la vez usuario, pero si éste sólo participa como personaje pasa a segundo plano. Hasta aquí vemos dos formas de participación que se diferencian por las maneras de acercamiento a los sujetos representados. Aunque ninguna de las dos le es ajena del todo a nuestra disciplina la segunda es quizás más cercana. La antropología en su afán científico de crear significado, como señala Trinh T. Minh-ha (2008: 239-242), reactiva sin cesar las relaciones de poder arraigadas en los discursos del otro; ante los retos con que se ha encontrado en el proceso de producir una interpretación científica de la cultura, algunos investigadores que trabajan lo visual, describe T. Minh-ha, han planteado una posición epistemológica donde la noción de reflexividad, de la que se derivan muchas de las propuestas participativas de la antropología, se reduce típicamente a una cuestión de técnica y método.

La reflexividad, afirma esta autora, no es una simple cuestión de rectificación y justificación. Lo que se pone en movimiento en su praxis son los vínculos generadores del yo entre distintas formas de reflexión. Por tanto, propone T. Minh-ha, “un sujeto que se señala a sí mismo 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 cercano y ajeno, puesto que este último ya

no se sostiene en una relación reconocible de dependencia, derivación o apropiación” (Trinh T. Minh-ha, 2008: 241-242). En este sentido la transculturalidad, a la que apela (David MacDougall, 67-77), puede ser un artefacto de historias regionales, movimientos y comunicación, que en el cine no sólo tiene implicaciones interculturales sino también interdisciplinarias. Ésta por ejemplo es una de las puestas que Sandra Gaudenzi y Mandy Rose ven en el documental Interactivo. El cine, en tanto, propone MacDougall, “transmite esta complejidad en sus interrelaciones, al ligar el mundo de la imagen con el de la palabra y con el de la acción, que combina sus dimensiones verbales (acústicas), visuales y sinestésicas”. En ello podemos hablar de multimedia en la antropología y establecer puentes más claros con el documental interactivo.

Los aspectos audiovisuales y sinestésicos del cine, para este autor, también apoyan al creciente interés antropológico por la experiencia sensorial, en el que Sarha Pink (2005) establece una conexión con las herramientas multimedia. La antropología visual, destaca MacDougall, se abre más directamente a lo sensorial que los textos escritos y crea formas psicológicas y somáticas de intersubjetividad entre el espectador y el actor social. “Una película registra o traza el proceso del mirar mismo, no como una línea dibujada entre el sujeto y el objeto del mirar, sino como un artefacto en el cual ambos están inseparablemente fusionados. Esto entabla una relación con el espectador por medio de un segundo acto de mirar, cercanamente ligado a las acciones del cineasta”. Para este autor “Los debates sobre el cine etnográfico pueden entonces tener lugar dentro de un marco interdisciplinario más amplio que sea sensible a los procesos transculturales de intercambio material y cultural (David MacDougall, 77-78).

En el documental interactivo al lado de las nociones de coautoría y coproducción, hay otra manera de incluir al participante en la producción, que no se encuentre en *The Block: Stories from a Meeting* y *Hyperlocal* y que es tal vez el punto donde existen más contactos con nuestra disciplina (o incluso la forma en que se tendría que abordar si buscáramos producir documentales interactivos); lo que Gaudenzi (2013: 200) llama contenido coiniado (co-initiating content). Este sucede cuando la colaboración se coloca en la fase de preproducción. En este caso el participante no es el usuario de la plataforma interactiva, sino un sujeto potencial del proyecto en su conformación. Esta autora encuentra las raíces de este tipo de colaboración en las nociones de participación del Cinema Vérité. Conforme se han hecho más accesibles las

herramientas de producción audiovisual han llegado a las comunidades sin la intervención de los especialistas que antes enseñaban su uso como una posibilidad de comunicación. El empoderamiento, si podemos llamarlo así, va más allá de la realización de vídeo y se integra en producciones cross-media donde se combinan, vídeo, textos, mapas, gráficos, etc. Sin embargo es importante hacer una distinción, plataformas como *–The Block: Stories from a Meeting Place* y *Hyperlocal*– no pueden crearse sin un equipo de expertos. Esto sitúa su producción en un campo de especialización. Es decir que el número de creadores es reducido en comparación con el vídeo.

Si bien se han creado plataformas abiertas a cualquier usuario para generar narrativas interactivas, como Popcorn Marker, con la que trabajaré más adelante, la gran mayoría son limitadas y no permiten llegar a proyectos similares a los que estamos analizando. Los documentales interactivos, propone Gaudenzi (2013: 201), pueden crear una red de relaciones que se abre a la realidad de los sujetos filmados, permitiéndoles no solo ser activos durante el proceso de filmación –como en *The Block: Stories from a Meeting place*–, sino también en la discusión de la plataforma final. Esta modalidad, para ella, puede crear fácilmente una relación dinámica entre las instituciones políticas y regionales que pueden tener incidencia para cambiar la situación retratada en el documental.

Estrategias de participación: autoría y coautoría

No es posible hablar de un solo tipo de documental interactivo colaborativo, así como tampoco se puede hablar de un solo tipo de documental etnográfico (ya que estos pueden suceder en una multitud de maneras y en diferentes fases del proceso de producción); sino de clases y niveles de participación que se pueden utilizar en la producción de documentales. Una característica que comparten la mayoría de estos proyectos es que la participación transforma la base de datos agregando contenido original, como en la primera parte de *Hyperlocal*, lo cual tiene un efecto mayor otorgándole al usuario participante más importancia que en otro tipo de documentales interactivos. El individuo de esta forma tiene un papel que desempeñar en la construcción de su realidad (Gaudenzi, 2013: 237). Sin embargo al asumir la colaboración solo como “contenido generado por usuarios” se simplifica perdiendo la

posibilidad de entenderla en su complejidad. Por ejemplo en *Hyperlocal* los usuarios generaban contenido para una de las dos plataformas, pero en la que se construyó la parte interactiva más fuerte la base de datos es cerrada.

Al utilizar términos tan amplios como participación y colaboración sin hacerles preguntas específicas, estos no pueden dar cuenta a detalle sobre los autores, los sujetos representados, los usuarios y las relaciones que generan. En este sentido Sandra Gaudenzi (2013: 210) propone “abandonar el término medios participativos y considerar la colaboración en los documentales interactivos, cuestionando su impacto en las fases de la producción de la plataforma interactiva ¿quién es invitado a colaborar?, ¿qué se les permite hacer? y ¿cuándo sucederá esta colaboración?” Estas preguntas, que son totalmente pertinentes para el trabajo etnográfico, conciernen también a los terrenos de poder y a su manifestación a través de la autoría, su estructura y modalidades. Las estrategias de participación dan diferentes niveles de libertad, se dirigen a diferentes actores y suceden, dependiendo del proyecto, en diferentes momentos. Desde la idea de cine de autor se considera al director como la figura principal de la estructura, en tanto, que pone en marcha funciones específicas dentro de la producción a través de mecanismos de jerarquización que involucran otras autorías como dan cuenta *The Block: Stories from a Meeting place* y *Hyperlocal* (Porto Renó, 2011: 66).

Cuando el usuario agrega material a una plataforma interactiva, se está sumando a otros autores como realizador de ese fragmento, y en la medida en que puede explorar los vídeos y las aportaciones que han agregado otros construye su propio documental que es diferente al de cualquier otro usuario, es decir que en ese punto tuvo ya dos participaciones en elementos que construyen autoría, pero el meollo para hablar sobre coautoría es como se distribuye el poder que tienen unos u otros sobre la plataforma y la base de datos. En este punto es importante volver a preguntarse sobre la representación, ya que dependiendo del material solicitado el colaborador está representándose a sí mismo o representando a otros. Cuando se trata de un grupo de expertos, como los que reunió Sean Embury director creativo de *Hyperlocal*, los colaboradores se convierten efectivamente en compañeros productores (peer-producers) de la pieza final, como *The goggles* directores de arte y diseño de la pieza *The Read Light District*, incluso si Embury mantiene el control editorial y aural. Son pares porque son expertos en el tema y son productores, porque afectan en una de las piezas de realización del proyecto.

Pero si la participación viene de un grupo de personas no expertas, como aquellos que subieron sus historias al mapa de *Hyperlocal*, los colaboradores son lo que Gaudenzi llama una multitud de productores que interviene en la evolución de la base de datos. La autoría en este caso es el principio de una cierta unidad en la edición, un centro de expresión en torno a una idea, pero a la vez cada fragmento de vídeo o texto tiene signos que hacen referencia a su autor (Renó, 2011: 68). En proyectos como *Hyperlocal* se opta por la participación de esta forma porque se requieren diversas voces que hablan de un mundo que quieren representar como diverso y multicultural. Por ejemplo, guardando toda distancia posible y teniendo en cuenta los distintos contextos, podemos poner sobre la mesa Crónica de un verano (1961) de Jean Rouch y Edgar Morin en la cual salen a las calles de París para hacer entrevistas sobre el amor, el ocio, el racismo, etc. Cuando los participantes son personas retratadas en las historias del documental, como en cierta medida sucede en *The Block: Stories from a Meeting place*, se convierten en sujetos productores (dependiendo el proyecto con la posibilidad de autodocumentarse). “Decidir quién va a participar es una posición política del autor” (Gaudenzi, 2013: 211). Estos suelen ser un número limitado, en este caso quince habitantes del “Bloque”, seleccionados por el equipo de realización como los personajes del documental. Ahora bien como sucede con buena parte del cine comunitario que se desarrolla en América Latina involucrar a los personajes en el proceso de realización, puede buscar también, tener incidencia en una dinámica de cambio social.

La discusión sobre la autoría y su disolución acompaña al audiovisual, mucho antes de la llegada de las tecnologías digitales, si bien no es un resultado de ellas las posibilidades de participación que estas plantean ha generado otras formas. Manovich (2007) piensa que el usuario actúa como editor al navegar una obra interactiva, que lo define como coautor de un producto final. Pero esa coautoría solo existe mientras se interactúa con el documental. Entonces ¿cuándo ocurre la colaboración y cuál es su incidencia? hay documentales hipertextuales, como *Hyperlocal* que abren de forma temporal fases a la colaboración externa como la realización de contenido por los sujetos y sus pares, sin participar en el desarrollo de la interfaz interactiva. Normalmente piezas como las de este proyecto tienen un alto nivel de autoría concentrada en pocos actores.

Cuando la colaboración no es sólo en el contenido, sino también en la gestión

del proyecto como en el documental *Global Lives*, entonces la forma del documental sigue cambiando en función de la opinión de un colectivo (Gaudenzi, 2013: 211). Si la interface, en cambio, es lanzada para ser alimentada por el contenido que generan los usuarios, describe Gaudenzi, el documental, está abierto regularmente a una multitud de aportaciones. En este sentido la autora se pregunta ¿qué es lo que se le permite hacer al colaborador? (Gaudenzi, 2013: 211-212) Ya que una de las características importantes es la autonomía. El grado de libertad y el poder que tienen los participantes.

El mayor grado de autoría en *The Block: Stories from a Meeting place y Hyperlocal*, no se encuentra en si en los contenidos (que a la vez contienen distintos grados de autoría), sino en el cómo circulan, en las interfaces que los vuelven accesibles a los usuarios, como intervienen sobre ellos y en lo que se les permite hacer en estas plataformas. Es justo en este punto donde encuentro un potencial importante para las prácticas mediales de la antropología visual. Mientras que el número de proyectos que permiten al usuario participar en la base de datos del documental y en tanto transformarla, van en aumento, Gaudenzi (2013: 212) encuentra que es muy raro que al participante que se le permitiera intervenir en la plataforma y por lo tanto, en el modelo de interactividad. Para autores como Arlino Machado (2000) se deben prever también restricciones a la navegación del usuario, cerrar caminos y esperar que el usuario obtenga fases o grados de dominio de los acontecimientos. Para él las narrativas interactivas, no disminuyen el papel del autor, sólo lo vuelven difícil. En cambio Gaudenzi (2013: 212) ve que, aunque ahora se vislumbra, abrir la posibilidad de intervenir sobre la plataforma llevaría a otros niveles de coautoría.

De la misma forma en que no hay un solo tipo documental interactivo, tampoco una sola forma de autoría y de coautoría por lo que son conceptos que no se pueden aplicar a todos por igual. Pero algo de lo que sí es posible hablar en todos los documentales interactivos, aunque claro a través de diferentes lógicas, es de representaciones compartidas sobre la realidad. Los niveles y las especificidades dependen del cómo y la forma en que se utiliza. Para esta autora si los documentales hipertextuales ofrecen múltiples maneras de interactuar con un conjunto preestablecido de ideas y puntos de vista, los documentales conversacionales permiten experimentar y entender decisiones éticas y realidades distantes. “Los documentales experienciales, por su parte, pueden añadir capas a la percepción de sentido de realidad. Mientras que los

documentales participativos cuestionan fundamentalmente el papel que queremos tener en la sociedad” (Gaudenzi, 2013: 252). Tal vez entonces, como propone Trinh T. Minh Ha, “una imaginación que vaya hacia la textura de la realidad sea aquella capaz de jugar con la ilusión en cuestión y el poder que ejerce. La producción de una irrealidad sobre otra y el juego del no sentido sobre el significado pueda ayudar a aligerar al referente básico de su actividad”.

Cocreación y Popcorn

Después de las aproximaciones a *The Block: Stories from a Meeting place* y *Hyperlocal*, y la revisión sobre algunas formas de participación, surgió una pregunta que voy a utilizar para desarrollar este último apartado y apuntar hacia las conclusiones del capítulo ¿pueden o no ofrecer los documentales interactivos colaborativos nuevas aproximaciones que descentralicen la autoridad sobre la representación del otro? Para intentar responder ésta, no seguiré del todo por el análisis de los documentales interactivos con los que he trabajado hasta el momento, sino con el de una herramienta online que permite componer piezas de vídeo-web, usando una interfaz parecida a la de los editores de vídeo. Popcorn Marker, que es la versión accesible para quienes no somos programadores, –desarrollado por *Mozilla LAB*– en la que se pueden añadir en una línea de tiempo distintos elementos que ya se encuentran en la Web. Al comparar las posibilidades de la herramienta con *The Block: Stories from a Meeting place* y *Hyperlocal*, claro está, tiene diversas limitaciones en cuanto a interacción, posibilidades de participación y construcción de diálogos. Pero esta exploración me permite hacer un primer experimento que busca incentivar las discusiones sobre medios interactivos y antropología.

En una entrevista realizada a Mandy Rose, sobre la importancia de la colaboración en la narración interactiva en Internet utilizando Popcorn.js,³¹ en el *Popathon* de Londres en 2013³² le preguntan ¿qué posibilidades tiene de ajustarse a la web? Ella responde, que tiende a transformarse en algo más amplio, que de narrativas más cercanas, y una experiencia más abierta en diferentes formas.

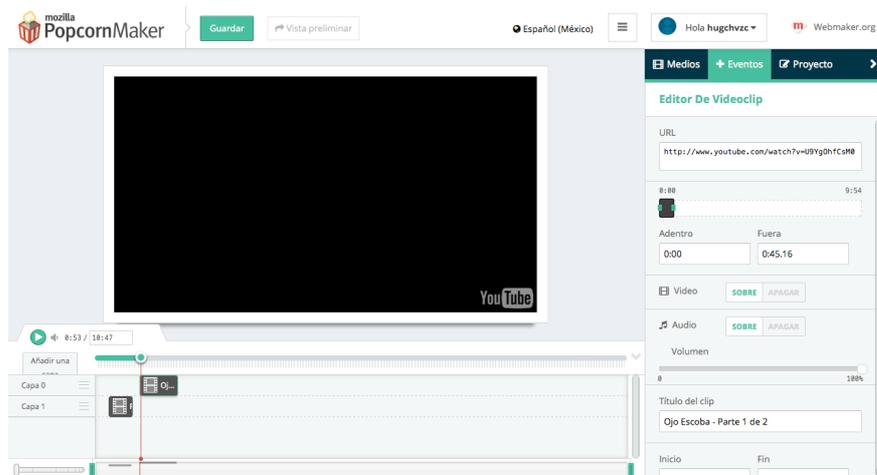
³¹ Es una librería de *javascript* que usando *HTML5* permite sincronizar todo tipo de eventos web en una secuencia temporal, y que está destinada a que desarrolladores de todo el mundo experimenten con ella y la mejoren. Fuente: <http://antes.embed.at/article81.html>

³² En este link se puede ver la entrevista completa: <https://vimeo.com/66123267>



La interactividad puede suceder de muchas maneras, pero esencialmente es un tipo de experiencia abierta. En el caso de un documental puede tener forma de juego o un tipo de exploración mucho más seria. Efectivamente como el contenido en línea no hay una prescripción. Lo desafiante para mí, apunta, es cómo traer a la gente correcta a la conversación correcta. Una de las cosas deben tratarse con cuidado sobre las conversaciones, es que hay rutas muy divergentes para encontrar un lenguaje común, por el cual te asegures que es la misma cosa que están buscando, lo que se ofrece al usuario, dado de que puede haber distintos intereses, algunas personas están más interesadas en interactuar con el mundo real otras con el vídeo. Toma trabajo encontrar un lenguaje común para entender en lo que se quiere colaborar.

Utilizando como punto de partida la reflexión de Rouse, abrí una cuenta en Popcorn Marker, y subí en una línea de tiempo seis fragmentos de treinta segundos, tomados de mi canal personal de Youtube, tratando de generar cierta coherencia y dialogo entre los fragmentos. Mandé un correo abierto a los compañeros de la maestría pidiéndoles que utilizaran Popcorn Marker y que remezclaran ese material que articulé, para después responder una serie de preguntas en torno a la autoría y su papel en este tipo de ejercicios desde la antropología visual. Respondieron: Cristina Cardona (artista), Melissa Savedra (socióloga) y Coco Laso (fotógrafo). Si bien todos son usuarios y creadores con medios digitales, ninguno estaba familiarizado con los discursos en torno al documental interactivo; situándome desde una posición privilegiada sobre el dominio de los contenidos.



La intención no era desarrollar un documental interactivo colaborativo como tal (el material utilizado no fue realizado con dicha intención), sino aproximarme a las posibilidades y a las dificultades que planté a través del uso de una herramienta disponible en red para crear narraciones multimedia. La idea no buscaba profundizar en el contenido, las implicaciones éticas de la grabación o la difusión de las imágenes, en este caso parte ya con una deuda, pues no permite explorar el papel de los sujetos representados, sin embargo la idea era centrarse en el usuario, por medio de estas preguntas:

1.- ¿Existe en este tipo de ejercicios la construcción de coautoría?

MS: Podría pensar que sí, siempre y cuando las intenciones desde el inicio plasmen esto. Lo digo porque si no existen tales acuerdos, pensaría que este tipo de ejercicios es más una intervención que un ejercicio de coautoría. Pienso en una intervención a la manera en que el arte la ha postulado, un objeto, persona, cualquier cosa, dispuesta para que otro construya, destruya y cree lo que quiere. En otras palabras se apropie y cree una nueva forma sobre una ya dispuesta. Por eso, si hay acuerdos previos (no sé hasta dónde) podría pensar más en una coautoría que en una intervención. Y bueno, creo que este tipo de ejercicios lo que quieren problematizar es el borrar la noción de autoría y autoridad.

CC: Es una construcción limitada de coautoría. Encuentro que uno de las problemáticas por resolver y que no se limita a la elaboración de audiovisuales, es el acceso a la tecnología. Las herramientas son complejas, aunque parezcan simples. Por otro lado, mientras ensayaba el ejercicio de montaje, pensaba en una analogía con el lenguaje. De

algún modo, me decía, es como si te pidieran que reescribas un texto pero sin tener acceso a las palabras, solamente a las frases y oraciones completas. Así, la construcción de sentidos distintos es bastante limitada y se puede experimentar una ilusión de coautoría sin percibir del todo un cierto grado de poder sobre el sentido de las frases (o los planos).

Otro tema que me parece fundamental es el de la duración y la cantidad de material que se pone a disposición del coautor: un ejercicio con cuatro o cinco planos es llevadero aunque limitado en sus posibilidades narrativas. Me pregunto qué sucedería con una pieza audiovisual que tiene 40 o 50 planos. Si bien las posibilidades de construir múltiples narraciones se amplía considerablemente, el tiempo de edición necesario (sobre todo si la plataforma no es muy amigable) puede ser un factor que juegue en contra del proceso de elaboración colectiva. En este caso preciso de los obreros de Pátzcuaro ¿cuánto tiempo estarían dispuestos a pasar frente a un ordenador montando una pieza audiovisual?, una vez pasado el tiempo del juego, será que están dispuestos a hacerlo realmente?.

CL: Creo que no existe una coautoría y tampoco la noción misma de autoría. Creo que esto último es lo que realmente se pone en tensión con estas herramientas. Si se interviene este material de manera que se resignifique totalmente la propuesta inicial, donde los sentidos sean otros, ¿cómo hablar de coautoría? cada uno hace una pieza con unos sentidos pero al mismo tiempo partiendo de un material que le propone o sugiere algo, una manera de narrar. La autoría como propiedad y originalidad desaparece y por tanto también considero que desaparece la coautoría. No se comparte, cada cual mezcla lo que le parece.

2.- ¿Cómo funciona en la estructura de realización y qué papel juega quien montó la pieza?

MS: Para una persona que desconozca la plataforma y la forma de transformar muchos de los elementos que están dispuestos para jugar con ellos, puede ser determinante los intertítulos y las duraciones de los clips. En este sentido, el que monta la pieza así no quiera puede estar dando ciertas direcciones a un material. Además, pienso que muchas veces los títulos pueden ser un factor direccionador de un orden de imágenes, entonces puede que la imagen sola y simplemente anunciar que se pueden construir intertítulos o intervenir los que ya están puede ayudar, claro está en este caso concreto. Y bueno

sobre el papel que juega el que montó la pieza me parece que puede ser una especie de recopilador de distintas formas de crear.

CL: Quien monta la pieza pone en la web imágenes, como cualquier usuario en cualquier plataforma de la web, ¿cuál es la diferencia entre este ejercicio y subir cosas a Youtube y que alguien (como pasa todo el tiempo) las tome y cree otra “cosa” con ellas y les dé otros sentidos?

3.- ¿Qué mecanismos de poder entran en juego en este tipo de narrativas y cuáles son sus implicaciones éticas?

MS: Retomo que para mí la coautoría implica una serie de pautas o claves que muestran ciertos pactos o acuerdos. Si estos pactos no existen, siento que la construcción de la narrativa parte del yo y de sus intereses. Entonces las imágenes que estén dispuestas obedecerán a las intenciones abiertas de quien esté enfrente de ellas.

CC: Este montaje inicial se puede modificar hasta quedar solo “Buenas Obras” o nada, por ejemplo. En este sentido ¿cómo se podría hablar de poder, de un poder jerárquico? es verdad que existen unos clips y propuesta inicial de montaje pero es posible cambiar las imágenes, subir otras, etc. Es interesante (lo digo como artista y tal vez como antropóloga visual) ver los sentidos que diferentes personas dan al mismo material, qué construyen o no con él, que narrativizan, donde ponen los énfasis, que ideas, prácticas y relaciones subyacen a cómo usan y manipulan el material.

El problema de la ética evidentemente es para el o la antropóloga, en el uso del material, en “firmarlo” (publicarlo, proyectarlo) como suyo... pues no se construye como autoría de alguien. En el tema de la ética creo que hay dos niveles de discusión uno el audiovisual o pieza que ya lo discutí y el otro es el de los sujetos que fueron filmados ¿Cómo sería la participación de las personas que aparecen en las imágenes? ¿Cómo los afectan los sentidos que las personas deseen darles a sus imágenes? ¿Qué posibilidades y problemáticas le plantean a la antropología visual el uso de estas herramientas?

MS: Las posibilidades y problemáticas podrían enmarcarse en creaciones que se planteen las narraciones antropológicas y audiovisuales. Además de justamente los métodos de creación colectiva. Por otro lado, pienso en que justamente el carácter ético sería discutido a la par de las dos anteriores.

CC: Creo que como anunciaba anteriormente es una buena herramienta para la

antropología en la medida que se puede ver como las personas dan diferentes sentidos a un mismo material, cómo lo manipulan y cómo lo usan para decir qué. Me parece una muy buena forma de hacer etnografía, siempre y cuando en el mismo montaje se anuncie el propósito del mismo y así las personas participen sabiendo que es una investigación... Ummm aunque esto condiciona la participación... ¡Qué problema! Los retos son los de siempre, la desconfianza de la academia (hegemónica) en los medios virtuales, visuales y artísticos. La desconfianza en formas de hacer que escapan a las formas clásicas de la academia “seria”. El otro reto es el de la participación e implicación de los sujetos filmados, que en este caso quedan sujetos a los discursos que cualquiera les quiera dar.

Conclusiones del capítulo

Las respuestas movilizan dos ideas que se cruzan en los posibles aportes de esta herramienta y, en general, del documental interactivo hacia la antropología visual. El primero se refiere a la autoría que se concentra más en el manejo de la plataforma y en lo que se permite hacer con ella; la otra aborda los contenidos y las formas en que estos se construyen. La herramienta en particular, solo plantea una forma más de manipular los materiales que ya se encuentran en Internet, pero la pregunta de fondo es si ¿Realmente a través de estos desarrollos la antropología puede trabajar desde otros lugares y pensar en los sentidos, la representación y las fuerzas que se movilizan en sus prácticas tradicionales? Si bien existe una suerte de reglas condensadas que generan un marco común y posibilitan el intercambio no se disuelve en ellas la figura del autor. Por una parte, el hecho de que las herramientas como la que utilizamos no son lo suficiente amigables (al menos no aún) para poder compartir la fase de colaboración en la Internet con personas que no están familiarizadas con entornos digitales; constituye una problemática, porque cierra enormemente su campo de acción. El tiempo que lleva hacer una intervención a fondo y las dificultades de navegación lo vuelven tedioso. Ahora bien es factible imaginar situaciones similares a la aquí planteadas en el campo de trabajo sin involucrar tecnologías digitales. Un proyecto interactivo desde la antropología visual, debería contemplar, si se piensa en él desde la colaboración, el diseño de una estructura de trabajo mucho más horizontal que contemple mecanismos de consenso y dialogo a lo largo de los procesos en el que estén involucrados tanto

realizadores/investigadores personajes, y posteriormente, usuarios. Por otro lado estos lenguajes que parecen más complicados, ponen de relieve las discusiones sobre brechas tecnológicas y las formas en las que la antropología, puede o no hacer uso de nuevas modalidades como los documentales interactivos.

El presente capítulo buscaba repensar lo viejos medios, desde los nuevos. Este mundo, de entrada necesita de una especialización más profunda que la del vídeo, pero también permite articular contenidos de formas multilineales que en el cine y el texto es mucho más complicado. Permite alcanzar comunidades diversas y entablar puentes. Si es o no pertinente el uso de Popcorn para proyectos antropológicos, eso depende más del investigador y del proyecto que de la herramienta. Lo realmente importante es la ampliación a los recursos mediáticos de la antropología que ello representa. Ahora bien la inmediatez con la que solemos relacionar a los nuevos medios y a la vez la velocidad con la que herramientas y programas se vuelven obsoletos nos hace olvidar lo largo que son los procesos y lo sinuoso del camino. La antropología se ha acercado a los medios interactivos desde mediados de los noventa y todavía se vislumbra un camino largo para para que exista un producción rica y constante.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES: AUTORÍAS COMPARTIDAS, REALIZADORES, SUJETOS Y USUARIOS

Introducción

En el capítulo anterior profundicé en las nociones de colaboración, hipertexto e interacción en el documental interactivo a partir de *The Block: Stories from a Meeting place y Hyperlocal*. Revisé brevemente el papel de la cultura libre en el desarrollo de documental interactivo colaborativo; así como los puntos de contacto y divergencia con el cine etnográfico colaborativo, para definir después algunas de las diferentes modalidades de colaboración que existen en el documental interactivo. Como punto final realicé una serie de tres entrevistas sobre la herramienta Popcorn Marker. Lo cual me permitió pasar de la figura de usuario a la de realizador con la intención de profundizar en las formas en que la “autoría” se relaciona con distintos mecanismos de participación.

El objetivo principal de esta investigación fue entender ¿cómo funciona la noción de autoría en la producción de documentales interactivos colaborativos? y ¿a través de qué estrategias opera la noción de coautoría y en qué niveles? Mi punto de partida fueron las críticas al concepto de autor y colaboración vinculados al cine colaborativo antropológico con la idea de tender un puente con el documental interactivo; que me permitiera deconstruir los mecanismos a través de los cuales se articula la noción de autoría y cómo ciertas estrategias de colaboración tratan de movilizar sus centros y compartir sus funciones. Para ello analicé, en dos documentales interactivos que contemplan formas de colaboración en la fase de producción del proyecto, la interacción entre autor e interactor, utilizando el modelo de análisis de Gifreu, tratando de sumar un tercer actor que se vuelve más visible al mover la mesa hacia la lupa de la antropología visual: el sujeto representado.

Para Mandy Rose (Mandy Rose en Moreno, 2014) las posibilidades que se generan cuando el sujeto puede retroalimentar la obra y ésta le permite a su vez reflexionar y autorrepresentarse, dan un vuelco en las fórmulas tradicionales en las que simplemente se retrata la “realidad” de un sujeto de estudio. Estos nuevos documentales pueden permitir un diálogo, intercambio de opiniones y retroalimentación entre personajes/sujetos, realizadores/investigadores, público/usuarios que los medios

tradicionales no tienen. Pero esto a la vez hace surgir una pregunta sobre el papel que juegan estos actores dentro de los elementos que conforman el documental como un todo en el que cada uno tiene diferentes libertades y roles. Así como el campo de estudio al que traté de aproximarme es nuevo y se encuentra en constante transformación, las conclusiones de dicha investigación arrojan más cuestionamientos que respuestas concretas. En este sentido llego hasta aquí con una deuda para indagar con mayor profundidad los temas que apuntan y dejan abiertas estas preguntas. En los siguientes apartados reflexionaré sobre los aspectos que encuentro más relevantes en las relaciones de poder entre actores, en torno a las ideas de autoría y colaboración. Cabe resaltar que no es posible hablar de un solo tipo de documental interactivo colaborativo, así como tampoco se puede hablar de una sola forma de documental participativo etnográfico. Tampoco una sola forma de autoría, ni de compartirla, por lo que no se puede hablar de todos los documentales por igual.

Actores y relaciones de poder: reflexiones finales

A diferencia de otro tipo de proyectos en los documentales interactivos colaborativos la posibilidad de dialogo entre realizadores, sujetos y usuarios es mayor. Sin embargo hay que particularizar sobre el tipo de comunicación que se puede construir. En el documental participativo antropológico, realizador y sujeto trabajarán muy de cerca, en periodos largos, en el interactivo no necesariamente se conocerán directamente aunque puedan intercambiar opiniones a través de redes sociales y otros mecanismos. Las mediaciones entre la comunicación son diferentes. El cómo se construyen las relaciones de poder entre los actores tiene mucho que ver con el cómo surge el proyecto y la forma en la que se plantea su realización. Es decir, que no funciona de la misma forma si la comunidad buscó a los realizadores y si estos forman parte de ella, lo que se suele llamar contenido coiniado (*co-initiating content*) y sucede cuando la colaboración se coloca en la fase de preproducción, que si el proyecto es una iniciativa personal del director en la que busca a los “colaboradores” en función de sus intereses. Cuando se trata de un grupo de iguales, por ejemplo si todos los colaboradores son expertos en producción o al contrario ninguno lo es, se convierten efectivamente, como señala Gaudenzi, en compañeros productores (por supuesto esto no quiere decir que no existan jerarquías).

Si bien, como he tratado de dar cuenta, los documentales interactivos rompen muchas de las desigualdades de los viejos medios, otras tantas se replican y perpetúan. Por ejemplo cuando existe un grupo de expertos, que digamos, diseñan el proyecto y deciden invitar a la participación a un grupo de personas no expertas, lo que Gaudenzi (2013: 200) llama una multitud de productores, la relación cambia, porque automáticamente el trabajo de unos se encuentra subordinado al de los otros. Estos actores se movilizan los unos a los otros, creando un entramado complejo de relaciones. Una de las soluciones que encontró la antropología, pero que también fue muy criticada, es el hecho de evidenciar el papel del investigador/realizador para así tener incidencia en la forma en la que se construyen las relaciones. Si los participantes son personas retratadas en las historias del documental pueden convertirse en sujetos productores. Esto abre una veta en el documental interactivo como herramienta social. El potencial de los proyectos participativos en Internet es ilimitado (aunque claro esto plantee otras problemáticas), permitiendo encontrar a otras personas con puntos en común y trabajar en conjunto, pero, lo que queda como una pregunta es, lo que implica decidir sobre quiénes van a participar, ya que ahí se construye un posicionamiento político como autor.

Ahora bien uno de los temas que queda pendiente, pero que sin duda es de suma importancia, son los componentes legales de los proyectos colaborativos desde cualquier trinchera. Jorge Prelorán, importante cineasta etnográfico, propone en su método de filmación etnobiográfico que un porcentaje representativo de la película debe pertenecer a los personajes, pero ¿qué pasa en estos nuevos proyectos?, cuando el número de colaboradores es ilimitado y el documental nunca es el mismo, ¿dónde opera la idea de propiedad? Ésta no está en el contenido sino en la plataforma que es administrada generalmente por los autores. Como usuario/sujeto puedes agregar y/o editar contenido, pero no puedes cambiar la organización de la interfaz al menos que formes parte del equipo principal de producción. Manovich (2007) piensa que el usuario actúa como editor al navegar una obra interactiva, que lo define como coautor de un producto final. En la medida que el usuario se mueve, desplaza constantemente el centro, pero éste no se transforma, el poder sobre la plataforma se mantiene en él (Landow, 1995: 16). Se crea un receptor activo, que contribuye a la convergencia entre las actividades del autor y del interactor; al hacerlo, se modifican las ventajas del autor,

quitándole algunas para otorgárselas al interactor (Landow, 1992: 24).

Pero en los terrenos del documental entra también en la ecuación el sujeto representado, que permanece subordinado a la relación entre autor y usuario. Con la aprobación de estas opciones por el usuario, el autor pasa al interactor –en parte– la responsabilidad de representar el mundo y la condición humana. La autoría y las relaciones que giran en torno a ella son más abiertas en general. La estructura en la que opera la autoría no se encuentra en el mismo lugar que en el cine tradicional; en el documental interactivo colaborativo la película no es forzosamente cerrada por el realizador, en este sentido no siempre existe una separación clara entre todos los procesos que conforman la producción. Los realizadores pueden crear una plataforma en la que los usuarios sean al mismo tiempo los sujetos representados y en las que esas representaciones estén abiertas a discusión, pueden generar proyectos dónde los usuarios opinen en las decisiones que se van a tomar al producir más contenidos para el proyecto, por ejemplo recomendar preguntas que hacer a un personaje particular, pero esto no desdibuja la figura del autor y su poder sobre el documental, sino que la hace más abierta. Uno de los primeros problemas del audiovisual fueron sus limitantes para “representar”, ya que todo intento por hacerlo, es desde un inicio incompleto. En cada medio que surge se rompen algunas limitantes del anterior, pero otras permanecen. Si bien los medios interactivos plantean con mucha más facilidad la posibilidad de construir coautoría, las brechas en torno a la representación que contienen ya no están situadas solo en las imágenes, sino también en las plataformas.

Autoría vs. colaboración: conclusiones generales

Cuando comencé a investigar sobre el documental interactivo una de las cosas que más llamó mi atención y que después se convertiría, en gran medida, en el motor del proyecto, es el énfasis que encontré en la literatura sobre el tema; en las posibilidades que tiene el usuario de ser coautor del documental. Al ser piezas multilineales permiten al interactor construir su propia experiencia documental. Un poco después encontré proyectos colaborativos interactivos en los que los sujetos representados son a la vez usuarios y creadores de contenidos. Esto me hacía mucho sentido con los proyectos colaborativos que conocía desde la antropología visual, pero a diferencia de ellos, cuando la colaboración no es sólo en el contenido, sino también en la gestión del

proyecto, la forma del documental sigue cambiando en función de la opinión de un colectivo. Sin embargo en las reflexiones sobre estas nuevas plataformas encontré que cuando el sujeto representado, no es al mismo tiempo interactor, no suele estar presente en la discusión. Por ejemplo en *Hyperlocal*, no está presente de la misma forma que en una etnografía reflexiva la figura del “otro”, pero en *The Block: Stories from a Meeting place*, es bastante cercano. Eso me permitió tratar de interrogar los documentales interactivos con las herramientas de la antropología.

La cultura participativa, como es evidente, viene de mucho más atrás que la Web y el documental colaborativo. Sin embargo cuando se suele hablar sobre colaboración en el cine o en un proyecto interactivo, muchas veces el análisis se simplifica al contenido generado por los participantes, perdiendo en ello la posibilidad de entenderla en su complejidad. La colaboración puede suceder en una multitud de maneras y en diferentes fases del proceso de investigación y producción. La forma en la que cada uno de los proyectos revisados la utiliza y los resultados obtenidos son muy diferentes. Por ello no podemos hablar de colaboración, sin hacer diferenciaciones de clases y niveles de participación. El punto clave para hablar el documental participativo interactivo, y lo que hace toda la diferencia entre el contenido, la colaboración y la autoría es ¿quién es invitado a colaborar?, ¿qué se les permite hacer? y ¿cuándo sucederá esta colaboración? (Gaudenzi 2013)

En *The Block: Stories from a Meeting place*, se invitó a colaborar a quince habitantes del bloque, la forma de hacerlo fue a través de sus historias sobre el lugar, esto sucedió en la producción del material en vídeo. En *Hyperlocal* en cambio la invitación fue más abierta y se difundió por una convocatoria en medios, pero la colaboración de forma similar al otro documental, era a través de textos que se cargaron en una plataforma web y de los cuales se seleccionó una historia para producir después una pieza interactiva cinemática. El punto para pensar en las autorías presentes en estos documentales es como se distribuye el poder que tienen unos u otros sobre la plataforma y la base de datos. En ninguno de los dos casos los colaboradores/sujetos representados tienen decisión sobre la plataforma. En ambos se sumaron a ideas que ya estaban estructuradas antes de ser lanzadas las invitaciones a colaborar. Separar el contenido (lo social) de la plataforma (lo material) le permite al autor mantener aislada la idea original, el mensaje, y dejar a los usuarios la función de solo validar la idea.

Ahora bien, si pensamos no sólo en la coautoría desde la figura del colaborador, sino desde el usuario como un actor que puede tomar decisiones sobre la navegación e interacción dentro de una plataforma y en alguna medida tener autonomía en ese espacio, podemos pensar en una forma de autoría, pero no de coautoría como tal porque ésta solo existe mientras interactúa con el documental. La interactividad es una función dentro de un proceso de intercambio. Si se está colaborando con la plataforma, el nivel de autoría que eso implique depende de la incidencia que ésta tenga en la operación general del documental. En este sentido, más que hablar de coautoría creo conveniente pensar en autorías compartidas, entendiendo que en una coautoría todos los involucrados tendrían la misma posibilidad de elegir sobre lo que sucede en el documental. La coautoría implica igualdad de circunstancias. Sin embargo no es lo mismo pensar estas ideas, desde la un proyecto de colaboración antropológico en el que el realizador investigador va a campo y un proyecto en el que se lanza una convocatoria en la que se abren diferentes fases de colaboración. Las restricciones encontradas en las plataformas interactivas que analicé nos permiten vislumbrar que al igual que en otras modalidades de colaboración, como la que en el pasado cercano llamábamos “transferencia de medios”, su desarrollo sigue teniendo una correspondencia directa con las posibilidades de manejar tecnología.

Al terminar la etnografía sobre *The Block: Stories from a Meeting place e Hyperlocal*, me pregunto sobre la manera en la que pensamos sobre los procesos de realización y producción transmedia desde nuestra disciplina. Daría la impresión que tratamos de que la inmediatez del mensaje de texto o de la difusión de vídeos virales permee de forma más profunda la manera en la que creamos contenidos antropológicos olvidando todos los procesos que están atrás. Parece también que al utilizar las herramientas para compartir contenidos, tan populares hoy en día, no estamos pensando en las estructuras de poder que ahí se ejercen. Aunque a través de diferentes lógicas, es posible hablar desde la antropología visual y el documental colaborativo de representaciones compartidas sobre la realidad. Esto permite pensar en un marco común con nuestra disciplina desde el cuál echar a andar proyectos interactivos colaborativos que permitan generar nuevas experimentaciones mediales desde la antropología visual.

BIBLIOGRAFÍA

- Ardévol, Elisenda (1998). Hacia una Antropología de la Mirada. *Revista de Dialectología y Tradiciones Populares*, CSIC, Madrid, 1998, pp. 217-240.
- , (1995) Tendencias teóricas y metodológicas en el Cine Etnográfico E. Ardévol y Pérez Tolón (ed.) *Imagen y Cultura. Perspectivas del cine etnográfico*, Granada, Diputación Provincial de Granada.
- , (2008). Cine etnográfico, relato, discurso y teoría. El Medio Audiovisual como Herramienta de Investigación Social. Barcelona: Documentos CIDOB pp 31-50.
- , (2011) Etnografía digital, entrada blog 17 de Enero de 2011. [Fecha de consulta: 05/02/014]. <http://eArdévol.wordpress.com/2011/01/17/etnografia-digital/>
- , (2014). “Cultura Digital y prácticas creativas; tientos etnográficos en torno a la Cultura Libre” [online working paper]. (Working Paper Series; WP13-002). IN3 Working Paper Series. IN3 (UOC). [Fecha de consulta: 15/07/014].
- , Nora Muntanola, eds. (2004). *Representación y Cultura Audiovisual en la Sociedad Contemporánea*. Barcelona: Editorial UOC.
- Altmann Eliska (2009). Verdade, tempo e autoria: três categorias para pensar o filme etnográfico. *Revista Antropológicas*, año 13, vol. 20: 57-79. [Fecha de consulta: 05/02/014].
- Alberich, Jordi; Roig, Antoni (2008). Creación y producción audiovisual colaborativa. Implicaciones sociales y culturales del uso de software libre y recursos audiovisuales de código abierto. *UOC Papers* [artículo en línea]. No. 7. UOC. [Fecha de consulta: 05/02/014].
- , (2010). Creación colectiva audiovisual y cultura colaborativa on-line. *Revista Ícono 14 - No 15 - pp. 85/97 | 01/2010 | Revista de comunicación y Nuevas Tecnologías Madrid www.icono14.net*
- Augé, Marc (1996). *El sentido de los otros. Actualidad de la antropología*. Paidós, Barcelona.
- Banks, Marcus & Jay Ruby Eds. (2011). *Made To Be Seen: Historical Perspectives on Visual Anthropology*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Biella, Peter (1996). Interactive Media in Anthropology: Seed and Earth-Promise of Rain. *American Anthropologist, New Series*, Vol. 98, No. 3 (Sep., 1996), pp. 595-604.
- Bishop, John (2012), La vida a través del mito: el desarrollo del cine etnográfico en la obra de John Marshall. En John Marshall Patrimonio de la Humanidad. México: Etnoscopia A.C., DOCSDF.
- Bourdieu, Pierre y Wacquant, Loïc (2005). *Una invitación a la sociología reflexiva*. Buenos Aires: Siglo XXI Editores Argentina.
- Brigarde, Emilie (1995). Historia del cine etnográfico. En E. Ardévol y L. Pérez (Eds.), *Imagen y cultura. Perspectivas del cine etnográfico* (pp. 31-73). Granada: Diputación Provincial de Granada.
- Catalá, Josep M., (2011) Reflujos de lo visible. La expansión post-fotográfica del documental. *Universitat Autònoma de Barcelona Revista de Estrategias, Tendencias e Innovación en Comunicación*, Barcelona.
- Canals, Roger (2011). Jean Rouch: Un antropólogo de las fronteras. *Revista Digital Imagens da Cultura/Cultura das imagens 1*: 63-82

- Certeau, Michel (2000) *La invención de lo cotidiano*. Universidad Iberoamericana. México.
- Clifford, James (1988). “Sobre la autoridad etnográfica”. *Dilemas de la cultura: antropología, literatura y arte en la perspectiva posmoderna*. Editorial Gedisa, Barcelona.
- Edwards, Elizabeth (2011). “Tracing Photography,” en Marcus Banks y Jay Rubin, comp. *Made to be Seen: Perspectives on the History of Visual Anthropology*. Chicago IL: The University of Chicago Press:159-198.
- Estalella, Adolfo, Domínguez Daniel (coordinadores) 2008. *La mediación tecnológica en la práctica etnográfica*. Ankulegi Antropología Elkarte, España.
- Gamboa Cetina, José (2003): *La fotografía y la antropología: una historia de convergencias*. *Revista Latina de Comunicación Social*, 55, La Laguna (Tenerife). Consultado el 24 de enero de 2013: <http://www.ull.es/publicaciones/latina/20035522gamboa.htm>
- Gaudenzi, Sandra, (2013) *The Living Documentary: from representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary*. A thesis submitted for the degree of Doctor of Philosophy. Goldsmiths (Centre for Cultural Studies), University of London.
- , (2012). *Digital interactive documentary*. *Interactive documentary.net*. [Fecha de consulta: 05/02/014].
- Gifreu, Arnau (2012). *El documental interactivo como nuevo género audiovisual. Estudio de la aparición del nuevo género, aproximación a su definición y propuesta de taxonomía y de un modelo de análisis a efectos de evaluación, diseño y producción*. [Tesis doctoral]. Barcelona: Universidad Pompeu Fabra. Departamento de Comunicación.
- , (2011). *El documental multimedia interactivo como discurso de la no ficción interactiva. Por una propuesta de definición y categorización del nuevo género emergente*. [on line]. *Hipertext.net*, 9, Barcelona.
- Grau, J. (2005). *Los Límites de lo Etnográfico Son Los Límites de la Imaginación*. *El Legado Fílmico de Jean Rouch*. *Revista de Antropología Iberoamericana*, No. 41, Mayo-Junio 2005, pp. 1-20.
- Gutiérrez De Angelis, Marina (2012) *antropología visual y medios digitales: Nuevas perspectivas y experiencias metodológicas*. *Revista de Antropología Experimental* no 12, 2012. Texto 8: 101-112. Universidad de Jaén (España).
- Harvey, Keric (2011). *Some Thoughts on Social Change through Story-telling*. *I-docs.org*, Inglaterra.
- Henley, Paul, (2001). *Cine Etnográfico: tecnología, práctica y teoría antropológica*. *Revista Desacatos*.
- Henley, Paul. (1985). “British Ethnographic Film.” In *Anthropology Today* 1 (1), pp. 5-17.
- Machado, Arlindo (2000). *El advenimiento de los medios interactivos*. *El paisaje Mediático. Sobre el desafío de las poéticas tecnológicas*, Libros del Rojas, Buenos Aires, Argentina.
- Mead, Margaret (2003[1974]) “Visual Anthropology in a Discipline of Words,” en Paul Hockings, comp. *Principles of Visual Anthropology*. New York NY: Mouton de Gruyter: 3-10.

- Minh-ha, Trinh T. (2008). El afán totalitario de significado. Archivos de la Filmoteca. Revista de Estudios Históricos sobre la Imagen. Valencia, España.
- Nichols, Bill, (1991). La representación del documental: Cuestiones y conceptos sobre la realidad. España: Paidós.
- Latour, Bruno (2008). Reensamblar lo social. Una introducción a la teoría del actor red. Ediciones Manantial, Buenos Aires, Argentina.
- Landow, George P. (1992). Hypertext: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- , (1995). Hipertexto: la convergencia de la teoría crítica, contemporánea y la tecnología. Barcelona: Paidós, p.13-49.
- Livingstone, Paisley y Plantinga, Carl (2009). The Routledge Companion to Philosophy and film, New York, Routledge (Cap. 45: 494-503). Traducido por la revista Cine documental Núm. 3-2011.
- Lisón, J. (1999). *Una propuesta para iniciarse en la antropología visual*. Revista de Antropología Social, 1999, 8, pp. 15-35.
- Loizos, Peter 1997 "First exits from observational realism: narrative experiments in recent ethnographic films," en Marcus Banks y Howard Morphy, comp. *Rethinking Visual Anthropology*. New Haven CT: Yale University Press: 81-104.
- Rouch, Jean (1995) "El hombre y la cámara" en E. Ardévol y Pérez Tolón (ed.) Imagen y Cultura. Perspectivas del cine etnográfico, Granada, Diputación Provincial de Granada.
- Rotha, Paul. Some principles of documentary. Documentary Film, Londres Faber & Faber (1935) 1939. Traducido por la revista Cine documental Núm. 2 2010.
- Ruby, Jay. 2007 the last 20 years of visual anthropology – a critical review Temple University. Philadelphia, EE.UU.
- Sanjinés, Jorge (1972) Teoría y práctica de un cine junto al pueblo. Siglo XXI Editores. México.
- Sedeño Valdellós, Ana, (2012). Cine social y autoría colectiva: prácticas de cine sin autor en España. Razón y Palabra, núm. 80, agosto-octubre, 2012 Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey Estado de México, México.
- Sucari, Jacobo 2012. El documental expandido. Pantalla y espacio. Universitat Oberta de Catalunya.
- Peréz-Tolón, Luis y Ardébol, Elisenda (1991). A su propio ritmo. Gitanos de hoy. Un modelo de colaboración en antropología visual. Gazeta de Antropología. Centro de Investigaciones Etnológicas Granada.
- Pichardo Galán, José Ignacio (2008) Etnografía y nuevas tecnologías: reflexiones desde el terreno. En La mediación tecnológica en la práctica etnográfica. Ankulegi Antropología Elkartea, España.
- Pink, Sarah, 2006. The Future of Visual Anthropology: engaging the senses, London: Routledge.
- Porto Renó, Denis (2008): "El montaje audiovisual como base narrativa para el cine documental interactivo: nuevos estudios", en *Revista Latina de Comunicación Social*, 63, páginas 83 a 90, en pdf. La Laguna (Tenerife): Universidad de La Laguna. Recuperado el 15 de julio del 2014 de: http://www.ull.es/publicaciones/latina/_2008/08_Brasil/2008_Denis_Porto.html

- , Denis (2011): Cinema documental interactivo e linguagens audiovisuais participativas: como produzir. Colección Cuadernos Artesanos de Latina/09. Sociedad Latina de Comunicación Social. La Laguna (Tenerife).
- Rose Mandy 2011. Four Categories of Collaborative Documentary. COLLABDOCS. Recuperado el 15 de julio de 2014 de: <http://collabdocs.wordpress.com>
- (Proyecto curado por), Documentary as Co-Creation. Recuperado el 15 de julio de 2014 de: <http://docubase.mit.edu/playlist/documentary-as-co-creation/>
- Yañez María 2011. Informe: documental interactivo. Con la realidad sí se puede jugar, Embed.at Barcelona.
- Zirión Antonio, Flores Y. Carlos, 2009. Un chamán del cine etnográfico. Entrevista con Robert Gardner en México. Alteridades 19 (37) Págs. 159-169.

FILMOGRAFÍA

Moana (1926) Robert Flaherty
The Children Were Watching (1961) Richard Leacock
Dead Birds (1964) Robert Gardner
Titicut Follies (1967) Frederick Wiseman
Monterrey Pop (1968) Donan Alan Pennebaker
Le Train en Marche (1971) Cris Marker
Rivers of Sand (1974) Robert Gardner
Forest of bliss (1986) Robert Gardner
Photo Wallahs (1992) David MacDougall
Del olvido al no me acuerdo (1999) Juan Carlos Rulfo
La canción del pulque (2003) Everardo González
Trópico de Cáncer (2004) Eugenio Polgovsky
Voces de la Guerrero (2004) Antonio Ziri6n, Adri6n Arce y Diego Rivera Kohn
Al otro lado (2005) Natalia Almada
En el Hoyo (2006) Juan Carlos Rulfo
Los Ladrones Viejos (2007) Everardo González
Mi vida adentro (2007) Lucia Gaj6
Los Herederos (2008) Eugenio Polgovsky
Gandhi's Children (2008) David MacDougall
El General (2009) Natalia Almada
The Camera That Changed The World (2011) Mandy Chang
Life in a Day (2011) Kevin Macdonald

DOCUMENTALES Y PROYECTOS INTERACTIVOS

Aspen Movie Map (1978) Andrew Lippman MIT

Inmemory (1998) Chris Marker

Soft Cinema (2002-2005) Lev Manovich

Mad V's The Message (2006)

The Whale Hunt (2007) Jonathan Harris

Thanatorama (2007) Alexandre Brachet

The Interactive Village: ethnography and narrative (2008) Terence Wright

Voyage au Bout du Charbon (2008) Samuel Bollendorf

Man with a Movie Camera; the Global Remix (2008)

Capturing Reality: The Art of Documentary (2008) Pepita Ferrari

Mapping Main Street (2008)

Highrise project (2010)

Global Lives (2010)

The Worry Box Project (2011)

The Block: Stories from a Meeting Place (2012)

Hollow (2013) Elaine McMillion

Hyperlocal (2013)

Sande Storyline (2013)

A Journal of Insomnia (2013)

Living Los Sures (2014)

PÁGINAS WEB

<http://povosindigenas.com/claude-levi-strauss/>

<http://www.robertgardner.net>

Mozilla Foundation

I-Docs

OpenDocLab MIT