

**Propuesta de realización de un documental interactivo que permita reconocer  
diversas expresiones artísticas musicales originarias de la ciudad de Ibagué**

Diego Fabián Avendaño Ramírez y Marcela Barragán Urrea

Mayo 2017

Universidad Pontificia Bolivariana

Escuela de Ciencias Sociales

Maestría en Comunicación Digital

Medellín, Antioquia

**Propuesta de realización de un documental interactivo que permita reconocer  
diversas expresiones artísticas musicales originarias de la ciudad de Ibagué**

Diego Fabián Avendaño Ramírez y Marcela Barragán Urrea

Mayo 2017

Trabajo de grado para optar al título de Magíster en Comunicación Digital

Asesor

César Alberto Mazo Monsalve

Magíster en Comunicación Digital

Universidad Pontificia Bolivariana

Escuela de Ciencias Sociales

Maestría en Comunicación Digital

Medellín, Antioquia

**Enero 27 de 2017**

“Declaramos que esta tesis (o trabajo de grado) no ha sido presentada para optar a un título, ya sea en igual forma o con variaciones, en esta o cualquier otra universidad” (Art. 82. Régimen discente de formación avanzada).

Firmas:

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Marcela B', with a horizontal line drawn underneath it.

**MARCELA BARRAGÁN URREA**

Estudiante

A handwritten signature in red ink, appearing to be 'Diego Fabián Avendaño Ramírez', with a horizontal line drawn underneath it.

**DIEGO FABIÁN AVENDAÑO RAMÍREZ**

Estudiante

**A la mayor y más importante bendición que tenemos: nuestras familias.**

## **Agradecimientos**

A Dios, por poner en nosotros la voluntad y las capacidades suficientes para terminar con éxito este proyecto.

A nuestras familias, por ser el motor fundamental de nuestra vida y por darnos el apoyo necesario para continuar, a pesar de los momentos difíciles.

A nuestras madres, Pilar y Marleny, por su amor infinito y su apoyo absoluto.

A esta amistad de bases sólidas que no solo nos permite desarrollar proyectos académicos sino también profesionales.

A Andrés, por su confianza permanente, por la incondicionalidad de sus días y por lo real de su amor.

A Natalia, por su compañía, su fuerza y su apoyo en los momentos difíciles.

A Cosa, por ser el ejemplo que admiro, mi tío/hermano y el cómplice que amo con el alma.

A Inés, por jugar ese rol de hermana mayor con la que vale la pena combatir los problemas, soñar el futuro y disfrutar el presente.

A los grandes amigos que impulsan mi formación académica, Omar y Jonh Jairo, su confianza, respeto e incondicionalidad han marcado mi vida de forma maravillosa.

A César, nuestro director, por su paciencia, disposición y enseñanzas en este proceso.

## Contenido

Introducción.....	13
Capitulo 1. Objetivo.....	17
Objetivo Principal.....	17
Objetivos Específico.....	17
Capitulo 2. Marco Referencial.....	18
Estado del Arte.....	18
Capitulo 3. Marco Conceptual.....	20
Narrativa Digital (ND).....	20
Hipertexto.....	26
Hipermedia.....	27
Interactividad.....	29
Usabilidad.....	31
Accesibilidad.....	33
Funcionalidad.....	33
Documental.....	34
Documental Interactivo.....	38
Expresiones Musicales.....	46
Capitulo 4. Marco Contextual.....	49

Situación en Ibagué.....	54
Capítulo 5. Metodología .....	58
Categoría de Análisis .....	60
Técnicas e instrumentos de investigación.....	61
Análisis de documentales interactivos .....	62
Matriz de Planificación .....	70
Propuesta Creativa .....	70
Capítulo 6. Resultados .....	72
Descripción de los documentales interactivos seleccionados .....	72
Análisis detallado de casos.....	84
Diseño de la propuesta creativa.....	101
Capítulo 7. Conclusiones .....	144
Recomendaciones.....	152
Referencias Bibliográficas .....	153
Anexos .....	164

## Lista de Figuras

<i>Figura 1.</i> Estructura secuencial versus estructura de hipertexto.....	27
<i>Figura 2.</i> Metodología. Fuente: Autores .....	59
<i>Figura 3.</i> Estructura de navegación pregoneros de Medellín .....	86
<i>Figura 4.</i> Recorrido virtual pregoneros de Medellín, (2015) .....	89
<i>Figura 5.</i> Estructura de navegación Metalmentaldoc .....	94
<i>Figura 6.</i> Home de Metamentaldoc, (2011).....	98
<i>Figura 7.</i> Salón Alberto Castilla, Conservatorio del Tolima, (2015) .....	116
<i>Figura 8.</i> Boceto del Home.....	116
<i>Figura 9.</i> Plazoleta de la música, (2015) .....	117
<i>Figura 10.</i> Partitura del bunde tolimense (2000) .....	118
<i>Figura 11.</i> Monumento a la música, (2000) .....	119
<i>Figura 12.</i> Piano de cola, (2015) .....	119
<i>Figura 13.</i> Esquema visual del documental .....	121
<i>Figura 14.</i> Mapa de navegación del documental .....	122
<i>Figura 15.</i> Esquema de navegación del documental .....	123
<i>Figura 16.</i> Home Page .....	124
<i>Figura 17.</i> Boceto menú informativo del documental .....	125
<i>Figura 18.</i> Boceto mapa de navegación del documental .....	126
<i>Figura 19.</i> Imagen de Guernica 30, (2007).....	128
<i>Figura 20.</i> Boceto sección personajes .....	128
<i>Figura 21.</i> Timeline de Guernica 30, (2007) .....	129



<i>Figura 22.</i> Boceto sección historia musical.....	130
<i>Figura 23.</i> Boceto sección nuestra música .....	131
<i>Figura 24.</i> Boceto sección nuestros festivales .....	132
<i>Figura 25.</i> Boceto sección lugares.....	133
<i>Figura 26.</i> Imagen recorrido virtual pregoneros de Medellín (2015).....	134
<i>Figura 27.</i> Boceto sección nuevas propuestas .....	135

## Lista de Tablas

Tabla 1. <i>Categoría del Análisis</i> .....	60
Tabla 2. <i>Técnicas e instrumentos de investigación</i> .....	61
Tabla 3. <i>Selección de documentales interactivos</i> .....	65
Tabla 4. <i>Análisis documental interactivo</i> .....	66
Tabla 5. <i>Ejes temáticos</i> .....	112

## **Lista de Anexos**

Anexo A. Selección de 20 documentales interactivos de carácter significativo.....	164
Anexo B. Datos técnicos.....	172
Anexo C. Datos técnicos.....	178

## **Resumen**

El presente documento es el resultado de un ejercicio de investigación exploratoria sobre el documental interactivo como una modalidad de narración digital, con el propósito de diseñar una propuesta creativa que conlleve a la realización de un documental interactivo sobre las expresiones musicales originarias de la ciudad de Ibagué, Colombia.

Para lograrlo se realizó una exploración que da paso a la identificación de los elementos conceptuales, lo que nos permite comprender el significado del documental interactivo, sus formas de narrar en la web y las características propias del género documental aplicadas a las nuevas formas de la comunicación digital. Además de la revisión de experiencias significativas de narrativas, se elaboró una matriz guía para la planeación y diseño de la propuesta de documental interactivo.

**Palabras Clave:** Documental interactivo, web, interactividad, Ibagué, música, expresiones artísticas, narración digital.

## Introducción

En el ámbito de la comunicación, un documental interactivo se constituye en un nuevo género audiovisual con diversidad de posibilidades por explorar y descubrir. En ese sentido, es importante determinar cómo puede ser el proceso de creación de esta narrativa audiovisual y digital, para lograr que contribuya a la apropiación cultural de determinada comunidad, permitiéndole un espacio de acercamiento y reconocimiento que fortalezca su identidad.

En la ciudad de Ibagué, ubicada geográficamente en el departamento del Tolima (Colombia), existen una serie de vacíos en cuanto a dinámicas que favorezcan el reconocimiento de las expresiones artísticas de la región, lo que hace necesario dar a conocer el diseño de una estrategia audiovisual con componentes digitales que permita eliminar las barreras existentes y contribuir con el reconocimiento de este aspecto cultural. Como se intuye, este es de interés no solo para quienes habitan la población mencionada, sino para el país y el mundo interesado en el área cultural.

Son escasos los estudios que se encuentran sobre la temática que esta investigación aborda, pese a la riqueza cultural de la región estudiada, principalmente apropiada por la tradición histórica musical, que ha contribuido en la creación de nuevos ritmos y aires folclóricos colombianos, no en vano Ibagué ha sido portadora durante más de un siglo del título de: “Ciudad Musical de Colombia” Pardo (2016), lo que conlleva a la imperiosa necesidad de darla a conocer para beneficio no solo de los ibaguereños, sino como patrimonio cultural del país y la contribución de esta al mundo.

La presente investigación pretende hacer una propuesta para la realización de un documental interactivo sobre las diversas expresiones artísticas musicales originarias de la ciudad de Ibagué. Esto, se realiza con el fin de identificar las características de la narrativa digital que son aplicadas en la creación de un documental interactivo, en aras de elaborar una propuesta creativa que contribuya a la divulgación de la cultura ibaguereña enfocada al campo musical.

Esta necesidad se deriva del acelerado uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en todos los procesos académicos, culturales y sociales que se dan en el mundo, así como el desarrollo que vive la sociedad de hoy a partir de la globalización, el avance alcanzado gracias a la era digital y los niveles de comunicación que cada día nos acerca más al conocimiento del otro.

Para lograrlo, fueron identificadas las características de estas nuevas formas de narración que vienen en crecimiento y se constituyen en una alternativa para facilitar la participación y el compromiso de los sujetos. La interacción entre estos y diversos tipos de contenidos atesorados en plataformas digitales, facilita un modo de visualización que rompe con la forma lineal del discurso y transforma los espacios tradicionales de consumo de contenidos audiovisuales.

En el desarrollo del presente trabajo, fue necesario realizar una revisión de documentales como *Out my window* (Cizek, 2010), un documental interactivo cuya idea es narrar la forma como diversas personas del mundo, ven desde sus ventanas, el sitio en donde viven y cuentan historias acerca de ello. También se exploraron trabajos como *Guernica 30* Televisión de (Cataluña, 2007) y *Filmmaker in residence* (Cizek, 2010), entre otros, que narran historias de diversas formas. Con esto se contribuye al conocimiento, al

desarrollo humano y social de las comunidades, y se mejoran los procesos de interacción social comunicativa, permitiéndose entender y comprender mejor a la sociedad en sus contextos históricos, culturales y sociales. Se pretende poder construir, a partir de ahí, nuevas y mejores formas de vivir, manteniendo un diálogo de saberes sobre las diversas tensiones entre lo local, lo regional y lo global.

Las nuevas dinámicas que en los últimos años se están desarrollando en materia audiovisual, en especial en el área documental, han generado nuevas estéticas y han evolucionado a otras formas de narrar en las que el espectador (quien ya no es un sujeto pasivo frente a lo que ve) de alguna manera interactúa y participa con los contenidos y establece espacios que definen lo que quiere ver. Así lo sugiere Gallego (2011) cuando señala que “las narrativas transmediáticas suponen una oportunidad de creación interactiva que fomenta las relaciones de participación entre la industria y sus audiencias” (pág. 7).

Estas nuevas formas de comunicar, aterrizadas al contexto de la ciudad de Ibagué, se hacen muy necesarias, máxime cuando se percibe cierta ausencia de productos comunicativos que reflejen las expresiones musicales existentes en la ciudad. Hablar en esta época de comunicación interpersonal y cotidiana a través de dispositivos conectados a Internet posibilita de paso acudir a estos medios para *acercar* relatos a la comunidad.

Como se presume, el hecho de que existan documentos muy valiosos sobre la cultura de una región, no es suficiente para que la gente se acerque a un tema, lo conozca y se sienta reconocida en un contenido. De ahí surge la necesidad de poder contribuir al fortalecimiento de los procesos socioculturales de la ciudad de Ibagué, con nuevos relatos, nuevas formas de narrar a través de los medios digitales, que cada día son más pertinentes y más atractivos para la sociedad.

En ese sentido, se plantea realizar una propuesta creativa que permita explorar las características propias del documental interactivo, aplicado a un contexto cultural local, planteándose como pregunta problema la de ¿cómo diseñar una propuesta que permita llevar a cabo la realización de un documental interactivo sobre las diversas expresiones artísticas musicales originarias de la ciudad de Ibagué - Colombia?

Para ejecutar el proceso investigativo que permitió resolver la pregunta planteada a partir de los objetivos propuestos, fue necesario en primera medida definir el marco referencial del proyecto. Se inició con una revisión exploratoria sobre los estudios investigativos realizados en el tema, luego se hizo una conceptualización sobre los diversos términos abordados. De esa manera se establecieron las definiciones y las características más importantes que se debían tener en cuenta para llevar a cabo la realización de la propuesta del documental interactivo. Acto seguido, se inició una búsqueda de creaciones y experiencias internacionales, nacionales y locales, después se construyó el marco metodológico que establece un estudio cualitativo a partir del análisis de otras propuestas y otras experiencias, teniendo en cuenta los conceptos y las características que definen el documental interactivo. Con ello, se elaboró una matriz de planificación que permitió hacer una propuesta creativa como resultado del proceso de investigación.



## **Capítulo 1**

### **Objetivos**

#### **Objetivo Principal**

Diseñar una propuesta para la realización de un documental interactivo sobre las diversas expresiones artísticas musicales originarias de la ciudad de Ibagué.

#### **Objetivos Específicos**

- ✓ Identificar las características de la narrativa digital que son aplicadas en la creación de un documental interactivo.
- ✓ Reconocer los elementos que constituyen la planeación y diseño de un documental interactivo.
- ✓ Elaborar la propuesta creativa a partir de una matriz de planificación del documental interactivo sobre las diversas expresiones artísticas musicales originarias de la ciudad de Ibagué.

## Capítulo 2

### Marco Referencial

#### Estado del Arte

Con respecto a los estudios realizados sobre el documental interactivo, es preciso señalar trabajos como el que Gifreu (2013) adelantó en su tesis doctoral titulada *El documental interactivo como nuevo género audiovisual: estudio de la aparición del nuevo género, aproximación a su definición y propuesta de taxonomía y de modelo de análisis a efectos de evaluación, diseño y producción*. En esta se proponen y establecen conceptos, definiciones, experiencias y reflexiones sobre el documental interactivo.

Asimismo, se analizó *El documental multimedia interactivo como discurso de la no ficción interactiva: por una propuesta de definición y categorización del nuevo género emergente* Gifreu (2011). En este trabajo se contrastan el documental interactivo con el lineal y se hacen además algunas consideraciones sobre el nuevo género de documental interactivo, reconociéndose los diferentes problemas de este en cuanto a su producción.

De otro lado, los estudios realizados por (Rodríguez & Molpeceres, 2013) definidos en su trabajo *Los nuevos documentales multimedia interactivos: construcción discursiva de la realidad orientada al receptor activo*, contribuyen sobre el objeto de reflexión al analizar diversos documentales interactivos, reflejando sus características principales en los modos de narrar.

También se tuvo en cuenta la investigación realizada por Porto (2008) denominada *El montaje audiovisual como base narrativa para el cine documental interactivo: nuevos estudios*. En ella se da cuenta de un proceso de indagación sobre el montaje audiovisual y

su relación con las nuevas tecnologías, con el fin de proponer formatos de producción audiovisual interactiva.

En cuanto a los estudios sobre narración digital, el trabajo de grado de Arrieta (2011) denominado *Narrativa digital: concepto y práctica. Narratopedia, un caso de estudio* hace un recorrido conceptual sobre el término de narración digital, su evolución y caracterización.

## Capítulo 3

### Marco Conceptual

El presente trabajo se inscribe en el área de los estudios de la comunicación, que se ocupa de las narrativas audiovisuales y digitales permitiendo el diseño y la creación de un documental interactivo. En consecuencia, el objetivo de estudio contempla un conjunto de conceptos básicos que posteriormente se revisan.

Se trata de teorizar sobre la noción de *narración digital*, apoyada en los planteamientos de Rodríguez (2004), Bal (2006) y Arrieta (2011); sobre *interactividad*, con base en las reflexiones de autores como (Aparici & Silva,2012), Santaella (2007) y Arrieta (2011), del mismo modo se contemplan los conceptos de documental y las modalidades de la realidad abordado por Nichols (1997) para luego llegar a la conceptualización del documental interactivo.

### Narrativa Digital (ND)

Para llegar al concepto de ND, en primera instancia se debe explorar el significado de su génesis, para ello se hace necesario entender las diferenciaciones entre relato, narración y narrativa, que corresponden en un sentido práctico a los fundamentos de la comunicación humana, que nacen de sus propias actividades con el propósito de alcanzar una meta.

Tal como sugiere (Cortes & Morales, 2007) “Toda actividad humana tiene un motivo/plan, meta y ejecución. El hablante articula su interacción comunicativa como parte de un plan de acciones con el propósito de alcanzar una meta.” El relato, la narración y la narrativa, son prácticas humanas muy antiguas, que apuntan a comunicar lo que sucede

alrededor de sus vidas. Si bien son términos que sugieren ser parecidos, en realidad poseen diferenciaciones casi que intangibles que se deben tener en cuenta.

Barthes (1966) considera que:

Son innumerables los relatos existentes y que estos pueden ser soportados por el lenguaje articulado, oral o escrito, por la imagen fija o móvil, por el gesto y por la combinación ordenada de todas esas sustancias.” Y en tal sentido lo define como “una simple repetición fatigosa de acontecimientos, en cuyo caso solo se puede hablar de ellos remitiéndose al arte, al talento o al genio del relator (del autor).

En el mismo sentido Bremond (1966) afirma que, “todo relato consiste en un discurso que integra una sucesión de acontecimientos de interés humano en la unidad de una misma acción” (p.89). De esta manera podemos considerar que el relato obedece al cuento, a la película, al hecho real o ficticio, descrito por un autor que interpreta dicho suceso y le da un orden. “No puede haber relato porque es solo en relación con un proyecto humano que los acontecimientos adquieren sentido y se organizan en una serie temporal estructurada”. (Bremond, 1966 p. 90)

Por otra parte, también se habla de la narración que:

Puede ser entendida como enunciado de la experiencia, como posibilidad de entrar en comunicación con el otro; se convierte en herramienta que permite transmitir conocimientos, múltiples sensibilidades y, finalmente, darle la oportunidad al sujeto de sumergirse en la red de significados que lo atraviesan constantemente.”

(Victorino, 2011 p. 5)

Dicho de otra manera, la narración corresponde a la forma en cómo se construye el relato, según Barthes (1966) “la narración propiamente dicha (o código del narrador) no

conoce, como por otra parte tampoco la lengua, sino dos sistemas de signos: personal y apersonal” (p.34). Es decir, posibilidades y necesidades de comunicación que dan cuenta de una experiencia humana a partir de unas formas de expresión con el fin de generar un vínculo con el receptor. Además, Bal (1990) considera que la narración es un texto que se construye a partir de signos lingüísticos – textuales, donde el autor o narrador se refiere a una historia a través de sus propias formas. “quien habla (en el relato) no es quien escribe (en la vida) y quien escribe no es quien existe.” (Barthes, 1966 p. 34)

Mientras que, Bal (1990) establece que la narrativa “será aquel en que un agente relate una narración.” Evidentemente Bal no se refiere a la formalidad en cómo se presentan los acontecimientos, sino a una serie de características que definen lo narrativo como una categorización de las formas en como una narración se presenta al receptor. De otra manera Bremond (1966) considera que la narrativa es como un orden intangible...

La red de sus articulaciones internas y de sus relaciones mutuas define *a priori* el campo de la experiencia posible. Construyendo, a partir de las formas más simples de la narratividad, secuencias, roles, encadenamientos de situaciones cada vez más complejos y diferenciados, echamos las bases de una clasificación de los tipos de relatos; pero, al mismo tiempo, definimos un marco de referencia para el estudio comparado de estos comportamientos que aunque siempre idénticos en su estructura fundamental se diversifican al infinito, un juego inagotable de combinaciones y de opciones, según las culturas, las épocas, los géneros, las escuelas, los estilos personales. (p. 109)

De otro modo, la narrativa según Rodríguez (2004)

Implica un grado de consciencia sobre el uso de las palabras, sobre la elaboración misma y la forma de la narración, sobre su organización y, especialmente, sobre el efecto que produce, es un ejercicio que busca y a la vez exige la atención; la narrativa es ejercida por el que cuenta y por el que recibe la narración. (p. 96).

A partir de estas tres definiciones y a manera de breve conclusión se puede decir que el relato obedece a un suceso (real o ficticio); la narración a la forma en cómo se construye el relato (novela, noticia, cuento) y la narrativa a la categoría (literario, audiovisual, digital) que se basa en una estructura que permite entender cómo se describen o se narran los hechos del relato.

De esta manera, se pueden entender los alcances de lo que sería una narrativa digital, la cual, como lo señala Arrieta (2011), potencia los nuevos elementos que entran a funcionar como signos para contar algo en el medio digital.

La narrativa digital es aquello que da cuenta de una nueva forma de contar, usando diversas tecnologías. La narrativa digital toma forma en un mar de información, tecnologías y artefactos, que se combinan y recombinan permanentemente; la abundancia de lo digital posibilita narrativas audiovisuales, soportadas en estructuras hipermedia que potencian lo interactivo, lo participativo y lo colectivo. (Arrieta, 2011, p.31).

La narrativa digital es un espacio virtual que se genera a través de Internet, y que trae consigo nuevos conceptos que se producen como resultado de las transformaciones de los procesos tradicionales de la comunicación. Hablar de narrativa digital constituye la suma de dos elementos que suscitan este nuevo concepto: en primer lugar, la narrativa y en segunda instancia, la tecnología como complemento necesario para que se desarrollen

estructuras web estables. Sin embargo, el concepto aún está en construcción ya que como dice Victorino (2011):

La narrativa ha sido una de las expresiones que se ha visto influenciada por esos cambios, no sólo desde el determinismo tecnológico, sino al interior de su epistemología. La narrativa digital, entendida como “un medio muy potente y diverso que exige la reconfiguración de los roles tradicionales del escritor y del lector, y que instaure posibilidades inéditas de interacción y de creación. (p. 12).

La llegada de Internet, y el uso de las tecnologías, ha permitido el desarrollo y la evolución de otras formas de contar historias, ya que con esto se facilita la convergencia de medios, el uso de la hipertextualidad, las posibilidades de interactividad y participación de los públicos y audiencias en la cocreación de contenidos, en donde “el lector puede intervenir en la obra y hacia la construcción colectiva de ella” (Arrieta, 2011, p. 32). Lo anterior se soporta en un medio digital que puede generar otras bondades tales como la multilinealidad, multimedialidad e intertextualidad, como señala Victorino (2011 p. 12), citando por Barbero (2002).

La fuerza de la narrativa digital radica en la posibilidad de contarse hoy, de manera inmediata y en contacto permanente con el otro que también me significa, además de tener al alcance de la mano el poder de la palabra, que también es acción. Se trata de “la pluralización tanto de los modos de existencia del texto escrito como de sus usos sociales. Lo que a su vez, está implicando que la lectura pierda su focalidad, para desplegarse sobre otras escrituras y textos: desde el videojuego al videoclip, del grafitti al hipertexto.” (p. 60).



En el mismo sentido, Couldry (2008), considera que la ND o “Digital Storytelling”, obedece entre otras cosas a una serie de relatos personales, que están siendo publicados, utilizando medios digitales como recurso potencializado. Por consiguiente, la ND define otras posibilidades, tal vez otras formas de narración de relatos reales y ficticios, que según Arroyo (2011), se exploran a partir de los siguientes conceptos:

**Inmersión.**

Se evidencia en el siguiente texto:

Según Ryan: “es la experiencia a través de la cual un mundo de ficción adquiere entidad como realidad autónoma, independiente del lenguaje, poblada por seres humanos vivos. Por lo tanto, para que un texto sea inmerso debe crear un espacio con el que el lector, el espectador o el usuario puedan establecer una relación, y debe poblarlo con objetos individualizados. En otras palabras, debe construir el escenario de una acción narrativa potencial, aunque carezca de la extensión temporal necesaria para que la acción se desarrolle en un argumento. Este concepto (...) es fiel a lo que entendemos por realidad virtual, puesto que el propósito de esta tecnología es conectar al usuario con una realidad simulada” (Aparici, García, Fernández & Osuna, 2006, p. 287), citado de Arroyo (2011)

**No linealidad.**

De acuerdo al siguiente texto se hace referencia a:

Esta característica hace referencia a que la narración no sigue un orden lineal, es decir, no se realizan de forma “narrada de acuerdo con el transcurso natural del tiempo” (Real Academia Española [RAE], 2007, párr. 2). Por el contrario, en la no linealidad hay saltos de tiempo y hay acciones paralelas y/o secundarias que

ayudan al (a la) espectador(a) a construir el relato. Como explican en la Universidad Javeriana, “en lugar de un eje narrativo principal y una fábula clara, ofrece más bien señales narrativas que el espectador debe procesar para reconstruir su propia versión de lo ocurrido” Arroyo (2011).

### **Navegaciones múltiples.**

Se hace referencia a:

En la navegación múltiple la persona usuaria tiene un sinnúmero de itinerarios a seguir. Según Aparici, García, Fernández y Osuna (2006), en la navegación múltiple “las personas tienen mayores posibilidades de entrar en cualquier pantalla y recorrer cualquier opción de la forma que estimen más oportuna. Tienen también la oportunidad de aportar contenidos a un sitio web después de su creación, haciendo que el sitio crezca sin perder nada de los contenidos iniciales, de tal forma que cada vez el sistema tiene más puertas de entrada y permite abrir nuevas 'rutas de navegación” Aparici et al (2006), citado por Arroyo (2011).

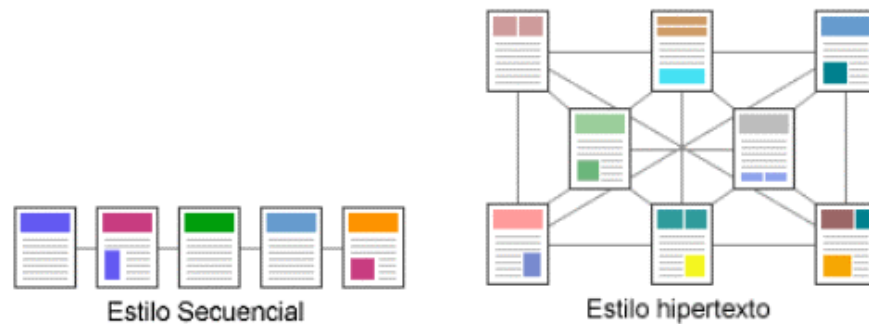
### **Hipertexto**

Su invención tuvo lugar hacia 1945, tras la idea de crear estrategias que permitieran almacenar un gran número de datos a través de múltiples caminos. “La hipertextualidad es la capacidad de interconectar diversos textos digitales entre sí. Un hipertexto es el resultado de poner en práctica esa capacidad” (Salaverría, 2005, p. 30) y de facilitar de manera importante la forma de llegar a otras fuentes.

Si se traduce a formato hipertextual, la narrativa de un autor no está únicamente adaptando los textos a otro entorno, sino que está recreando todo un universo literario en el que las obras dejan de ser lexías independientes para inscribirse en

una red de interrelaciones en la cual se descubren nuevos significados (Morales, 2010, p. 204).

Estos soportes digitales permitieron una intertextualidad que termina por facilitar espacios en la navegación por la web. En el mismo sentido Rodríguez (2002) considera que, “se puede definir como un texto electrónico predispuesto a multitud de enlaces y conexiones con otros textos, donde el trayecto o recorrido de lectura está liberado a los propios intereses del lector de turno” y que además, puede permitir otras posibilidades de relación y coautoría. (Linares, 2004 pp.32-33) lo define como “una estructura que permite organizar la información de una manera no lineal, es decir los bloques de información pueden estar enlazados utilizando cualquier tipo de asociación, ya sea jerárquica o no”.



*Figura 1.* Estructura secuencial versus estructura de hipertexto. Fuente: Linares, 2004 pp. 32-33

## **Hipermedia**

La comprensión de estos conceptos permite ir descubriendo las posibilidades que aportan a los modos de narrar, y contribuyen a definir nuevas dinámicas de la comunicación humana. Así se entiende la hipermedia, que según (Fanaro, Otero & Martínez, 2003 p. 8), se define como un nuevo instrumento de información, que ya hace

parte del escenario público y de la vida privada de las personas, donde estos como usuarios no asumen el único papel de receptores, sino de emisores activos del mensaje. El concepto también se refiere, al conjunto de procesos que se llevan a cabo para presentar a través de la intertextualidad nuevos contenidos. De otro modo, Morales (2010) considera que:

El contexto hipermedia facilita hasta tal punto la intertextualidad que el autor se puede permitir la licencia de integrar, por medio de enlaces, otros textos ajenos a su propia creación, otras fuentes literarias, otras lecturas que considere oportunas para la configuración de su obra, en una sucesión similar a la de la biblioteca de Borges. Y desde esta forma de creación a la producción colectiva solo hay un paso: gracias a los avances en telecomunicaciones, el escritor puede compartir la composición del texto con otros autores. (p. 208).

Por otro lado, Rodríguez (2002), La hipermedia se define a partir de tres componentes:

- a. Funcionan sobre hipertexto, (lectura no lineal del discurso).
- b. Integran multimedia, (utilizan diferentes morfologías de la comunicación).
- c. Requieren una interactividad, (capacidad del usuario para ejecutar el sistema a través de sus acciones).

Rodríguez (2002) también considera que la evolución de las tecnologías ha facilitado una transformación en los procesos de creación narrativa, que implica según Vouillamoz, citado por Rodríguez (2002), una redefinición de la producción y de la figura del autor, así como de las posibilidades de producción, que además involucran una redefinición del lector y de las posibilidades del consumo.

## Interactividad

Teniendo en cuenta el siguiente texto:

Según Aparici et al. (2006), “la interactividad de un documento digital es un elemento comunicativo muy importante (...). Se entiende por interactividad el control, más o menos parcial, que tienen las personas sobre la presentación de la información en documentos digitales. La interactividad nos remite a la posibilidad de establecer un diálogo entre la información digital y los sujetos que se conecten de forma sincrónica o asincrónica a ella” (Aparici et al. 2006, p. 273, citado por Arroyo, 2011).

Hay diferentes niveles de interactividad. Sin embargo, los relatos digitales deben asegurar la mayor interactividad posible.

En el trabajo *Narrativa digital: concepto y práctica* de Arrieta (2011), define la interactividad como la posibilidad de acción del lector con la obra, mediada por un sistema tecnológico y/o digital, aclarando que los procesos sociales del ser humano ejercen una interacción propia y natural, y que está mediada por otras formas que no son tecnológicas como la gestualidad, la proximidad y las particularidades de los contextos.

El término interactividad adquiere notoriedad a partir de la década de los años ochenta con la divulgación y expansión de las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC), y se asocia con la acepción más profunda de comunicación. El concepto implica:

- a) Intervención por parte del usuario sobre el contenido.
- b) Transformación del espectador en actor.
- c) Diálogo individualizado con los servicios conectados.

d) Acciones recíprocas en modo dialógico con los usuarios, o en tiempo real con los aparatos (cada uno de los comunicadores responde al otro o a los otros) (Aparici & Silva, 2012).

Por su parte, Santaella (2007) señala que la interactividad en la red permite, entre otras opciones, acceder a informaciones a distancia de manera no lineal, enviar mensajes que queden disponibles sin valores jerárquicos, realizar acciones colaborativas y actuar en lugares remotos, visualizar espacios lejanos, coexistir en contextos reales y virtuales, y pertenecer e interactuar en ambientes web a través de diferentes procesos de inmersión.

Los principios de la interactividad son básicamente tres:

La participación-intervención que se refiere a que la participación no es solo responder «sí» o «no» o elegir una opción determinada; el concepto de participación, en este contexto, supone interferir, intervenir en el contenido de la información o modificar un mensaje. b) Bidireccionalidad-hibridación, entendida como la comunicación que es la producción conjunta de la emisión y la recepción, es la cocreación, los dos polos de codificar y decodificar se conjugan en uno solo. c) Permutabilidad-potencialidad: aquí la comunicación supone múltiples redes articulatorias de conexiones y la libertad de realizar cambios, asociaciones y producir múltiples significados (Aparici & Silva, 2012).

Tal como lo afirma Gifreu (2013) “el medio digital permite la interactividad, pero no es solo una interactividad cognitiva, como por ejemplo en el caso de un libro o una obra teatral, sino también física” (p. 34), donde el usuario participa tomando decisiones a partir de la seducción de una obra planteada en un soporte digital.

## **Usabilidad**

Con la aparición y desarrollo de las páginas web se han establecido nuevos conceptos que permiten definir modos de eficiencia y eficacia con que dichas páginas funcionan en beneficio de los usuarios. La usabilidad según Bolaño, Vidal, Navarro, Valderrama y Benavent (2007) es:

El rango en el cual un producto puede ser usado por un grupo de usuarios específicos para alcanzar ciertas metas definidas con efectividad, eficiencia y satisfacción en un contexto especificado”. En términos más prácticos “las páginas Web deben tener la capacidad de transmitir a los usuarios, en pocos segundos, la sensación de que en ese site podrán encontrar de una manera fácil y eficaz toda la información que necesitan. (Linares, 2004 p. 44).

Por esa razón, es necesario tener en cuenta aspectos informáticos que permitan al usuario facilidades de navegación e interacción con el entorno web. Para ello, la International Standard Organization (ISO) considera los siguientes principios básicos:

Facilidad de aprendizaje: minimizar el tiempo que se requiere desde el no conocimiento de una aplicación hasta su uso productivo.

Tiempo de respuesta: capacidad del software de expresar los cambios de estado del usuario. Este factor es muy variable, ya que depende de las características que tenga la PC donde se encuentre el usuario.

Flexibilidad: formas de intercambiar la información el usuario con el sistema.

Aportar flexibilidad al sistema implica brindar control al usuario, capacidad de sustitución y capacidad de adaptación.

**Robustez:** caracteriza la necesidad de que el usuario cumpla con sus objetivos y que disponga del asesoramiento necesario.

**Recuperabilidad:** grado de facilidad que una aplicación permite al usuario para corregir una acción una vez está reconocido un error.

**Sintetizabilidad:** este factor se caracteriza porque el usuario sea capaz de captar cuando ocurra algún cambio de operación en el sistema.

**Consistencia:** es concepto clave en la usabilidad de un sistema informático. Es la capacidad de utilizar de la misma manera todos los mecanismos, sea cualquiera el momento que se necesite. (International Standard Organization (ISO), citado por Perurera & Moráguez, 2013).

Por lo tanto, la usabilidad abarca una serie de aspectos que se deben tener en cuenta en un diseño web. Linares, (2004) los agrupa en 4 grandes bloques:

**La información:** Son los aspectos referentes a los sistemas de organización de la información, que vendrán determinados por las características de la misma y que serán decisivos para los sistemas de navegación del sitio Web.

**La navegabilidad:** Son los aspectos que permitirán a los usuarios moverse a través de las diferentes páginas del sitio. Este apartado está estrechamente relacionado con la arquitectura de la información del sitio Web.

**El interface:** Es la herramienta a través de la cual el usuario se comunica con el sistema. Debe ser fácil de usar y de aprender, eficaz, cómodo y agradable. En este apartado se encuentran el diseño, los colores, tipografía, imágenes, etc.



Los lenguajes de programación: son los lenguajes de enmaquetación y de programación (html, dhtml, javascript, etc), formatos de diseño gráfico (flash, formatos multimedia, etc.) y de manipulación de información (recuperación de información de bases de datos, envío de información mediante formularios, etc.).  
(p. 44)

### **Accesibilidad**

La accesibilidad se define “como la posibilidad de que un producto o servicio web pueda ser accedido y usado por el mayor número posible de personas, independientemente de las limitaciones propias del individuo o de las derivadas del contexto de uso” (Bolaño et al., 2007, p. 17). Es un término que necesariamente va ligado a la usabilidad y que plantea además la posibilidad de ser “accesible” para aquellas personas con algún tipo de discapacidad. En una definición más amplia “hablar de *Accesibilidad Web* es hablar de un acceso universal a la Web, independientemente del tipo de hardware, software, infraestructura de red, idioma, cultura, localización geográfica y capacidades de los usuarios”. (Centro de Investigación Desarrollo y Aplicación Tiflotécnica de la ONCE – CIDAT, 2013).

### **Funcionalidad**

El término “funcionalidad” es ambiguo y se plantea para determinar si los elementos utilizados en el entorno web le permiten al usuario poderlos usar con facilidad. De otro modo, se trata de definir criterios básicos de uso en donde el usuario puede precisar una conducta de fácil navegación relacionados con la búsqueda de información, la interfaz y los contenidos propuestos. Lacalle (2008) lo define como “lo que un producto puede

hacer... Probar la funcionalidad significa asegurar que el producto funciona tal como estaba especificado”.

### **Documental**

Para abordar este concepto, el cual entra en una dicotomía sobre su significado y sobre sus primeras designaciones, en el que inicialmente se denominaba como “cine de no ficción” (Plantinga, 2000) se debe tener en cuenta los postulados de Bill Nichols, John Grierson, Carl Plantinga y Jean-Luis Comolli. A partir de ellos se establece organizar una idea del cine documental, definiendo, entre otras cosas algunas de sus características más relevantes, ya que el discurso teórico es difuso, entendiendo que a través de la historia quienes lo han estudiado difieren abiertamente en conceptos, ideas e incluso, en la misma denominación.

Originalmente Grierson (1932) plantea que el término “documental es una expresión torpe que usaron los franceses para referirse al cine sobre viajes”. A partir de ahí su denominación se popularizó y permitió descubrir un nuevo género cinematográfico que fue abarcando otros elementos discursivos. SU postulado establece que, “las descripciones simples (o fantasiosas) de un material natural... transforman su sentido cuando pasan a otras disposiciones creativas” y es allí donde el documental adquiere sentido, sin embargo, el autor formula tres principios para determinar el significado del “documental”:

- a. Creemos que la posibilidad que tiene el cine de moverse, de observar y seleccionar en la vida misma, puede ser explotada como una forma artística nueva y vital. Los films de estudio ignoran mayormente esta posibilidad de abrir la pantalla hacia el mundo real. Fotografían relatos actuados, contra

fondos artificiales. El documental habrá de fotografiar la escena viva y el relato vivo.

- b. Creemos que el actor original (o nativo) y la escena original (o nativa) son las mejores guías para una interpretación cinematográfica del mundo moderno. Dan al cine un capital mayor de material. Le dan poder sobre un millón de imágenes. Le dan el poder de la interpretación sobre hechos más complejos y asombrosos que los que pueda conjurar la mente del estudio, ni recrear la mecánica de ese estudio.
- c. Creemos que los materiales y los relatos elegidos así al natural pueden ser mejores (más reales, en un sentido filosófico) que el artículo actuado. El gesto espontáneo tiene un valor. Grierson (1932).

Por otro lado, Nichols (1997) supone que “el propio término, *documental*, debe construirse de un modo muy similar al mundo que conocemos y compartimos. La práctica documental es el lugar de oposición y cambio” (p.42). En tal sentido Nichols (1997) impone tres definiciones a partir del punto de vista de donde se tome: Desde el realizador, que se define desde un modo de “control” que no está presente, como sí sucede en la ficción; desde el texto que infiere al “discurso” y desde el espectador que debe buscar su capacidad de “comprensión e interpretación”.

Sin embargo, Nichols (1997) considera que “en su conjunto estas definiciones ayudan a demostrar cómo constituimos nuestros objetos de estudio y cómo después este mismo proceso determina una buena parte del trabajo” (p.42). A partir de estas circunspecciones proporcionar una definición cerrada e inamovible se vuelve complejo, teniendo en cuenta que existen muchas variables, sin embargo se consideran las cuatro

modalidades que propone Nichols en su texto “La representación de la realidad”, porque de una u otra forma estas permiten encontrar una ruta teórica. De esa manera Nichols (1997) advierte lo siguiente:

**Modalidad expositiva:** Se define como un “texto expositivo que se dirige al espectador directamente, con intertítulos o voces que exponen una argumentación acerca del mundo histórico” (Nichols, 1997 p.68), una modalidad que busca establecer de manera clásica la presentación de los hechos; sin embargo “si hay una cuestión ética/política/ideológica predominante en la realización documental, la modalidad expositiva suscita cuestiones éticas sobre la voz, y de la misma manera las imágenes sirven como ilustración o contrapunto” (Nichols, 1997 p. 68).

**Modalidad observacional:** Nichols (1997) considera que “hace hincapié en la no intervención del realizador” (p.72). Es decir, un ejercicio determinado por lo que la cámara capte en un tiempo y un espacio específico. Aquí “las películas ceden el «control», más que cualquier otra modalidad, a los sucesos que se desarrollan delante de la cámara” (Nichols,1997, p.72), igualmente (Barnouw citado por Nichols, 1997, p.72) también lo define como un cine directo, donde la cámara se limita al registro de la realidad sin que el realizador se involucre con las personas o los elementos que están allí.

**Modalidad interactiva:** Se refiere a las posibilidades que tiene el realizador para instaurar un dialogo y una participación con los actores sociales. En ese sentido Nichols (1997) establece que “hace hincapié en las imágenes de testimonio o intercambio verbal y en las imágenes de demostración (imágenes que demuestran la validez, o quizá lo discutible, de lo que afirman los testigos)” (p.79). Sin embargo, Gifreu (2014) interpreta la modalidad interactiva de Nichols como una modalidad participativa, donde “el director se

convierte en investigador y entra en un ámbito desconocido, participa en la vida de los demás, gana la experiencia directa y profunda y la refleja a partir del cine” (Gifreu, 2014).

**Modalidad de representación reflexiva:** según Nichols (1997) “el modo reflexivo dirige la atención del espectador hacia este proceso cuando le plantea problemas a dicho espectador.” (p.93). Por lo tanto, se establece un propósito de generar conciencia a partir de cuestionamientos que surgen desde las formas de la representación. El autor expresa que el modo reflexivo “en vez de oír al realizador implicarse únicamente de un modo interactivo (participativo, conversacional o interrogativo) con otros actores sociales, ahora permite ver u oír que el realizador también aborda el metacomentario”. Dicho de otra manera, la modalidad reflexiva es una forma de meditación cinematográfica que aborda la cuestión del cómo se habla del mundo histórico, el mundo representado. (Nichols, 1997)

A partir de estas cuatro modalidades surgen la modalidad poética y la performativa que se sugieren en el texto de Nichols (1997). Sin embargo, Gifreu (2014) hace una interpretación y las define de modo independiente de la siguiente manera:

**Modalidad poética:** Según Gifreu (2014) aquí se configura “una voluntad de crear un tono y estado de ánimo determinado más que proporcionar información al espectador” La interpretación de Gifreu sobre lo abordado por Nichols (1997) permite entender que la modalidad poética obedece a una interpretación metafórica de la imagen y el sonido donde los propósitos narrativos buscan en el espectador una interpretación subjetiva del autor a partir de la obra expuesta.

**Modalidad performativa:** Este modo interpretado por Gifreu (2014) considera que “Focaliza el interés en la expresividad, la poesía y la retórica, y no a la voluntad de una

representación realista. El énfasis se desplaza hacia las cualidades evocadoras del texto, y no tanto hacia su capacidad representacional.”

En resumen, según Nichols (1997) y la interpretación de Gifreu (2014), cada modalidad despliega los recursos de la narrativa y el realismo de una manera diferente; asimismo, elaboran a partir de ingredientes comunes, diferentes tipos de texto con cuestiones éticas, estructuras textuales y expectativas características por parte del espectador.

No obstante, Rincón (2014) aborda otra caracterización del documental a partir de lo planteado por Plantinga (2005), quien lo define como una “reproducción verídica aseverada”(p.114), donde se establece que “una correcta caracterización del documental habrá de tener en cuenta los procesos de recepción del espectador así como las cualidades intrínsecas del texto y el contexto cultural”. Plantinga (2000), citado por Rincón (2014). Por consiguiente, se puede decir que otra forma de caracterización del documental obedece a la función activa del realizador, así como a la del espectador teniendo en cuenta situación, contexto y el texto mismo. “La confianza en el documental depende fundamentalmente de la confianza otorgada por el espectador al cineasta, la congruencia de las afirmaciones hechas en el documental y la sensación general de credibilidad creada por el texto”. Plantinga (2000), citado por Rincón (2014).

### **Documental Interactivo**

Se habla de la esencia del documental, teniendo en cuenta las diversas conceptualizaciones que existen al respecto, entre ellas las modalidades, planteadas por Nichols (1997). Así como diversas características que lo definen sin importar la construcción narrativa que se pueda utilizar. En dicha descripción se hace referencia a una

definición de la modalidad interactiva, que para Arnau Gifreu debería ser “modalidad participativa” Gifreu (2014). De allí parte una primera aproximación a lo que hoy se define como documental interactivo o en su forma abreviada “webdoc” denominado así por Bruzzi (2000) y Gaudenzi (2009) entre otros autores.

El documental interactivo es una evolución del clásico documental enmarcada dentro del predominio de la convergencia digital Gifreu (2011) y que permite a los usuarios tener una experiencia única, ofreciéndoles opciones y control sobre el mismo Britain (2009). Es además un audiovisual inmerso en un proceso de transformación constante debido a la revolución tecnológica y a la mutación que estos puedan generar en la cultura. “El documental interactivo es básicamente vídeo y que su interactividad asociada no es más que una manera de navegar a través de su contenido visual” (Gifreu, 2011, párr. 15).

Los documentales multimedia interactivos pretenden representar y, al mismo tiempo, interactuar con la realidad, hecho que implica la consideración y utilización de un conjunto de técnicas o modos para hacerlo (modalidades de navegación e interacción), las cuales se convierten, en esta nueva forma de comunicación, en el elemento clave para alcanzar los objetivos del documental. La estructura del interactivo puede partir de una o varias perspectivas diferentes y puede acabar en un punto determinado para el autor, pero también admite una estructura con varios desarrollos que contempla diferentes recorridos y desenlaces (Gifreu, 2011, párr. 22).

Los objetivos del documental interactivo pueden ser muy similares a los del documental tradicional, teniendo en cuenta la postura conceptual de Nichols (1997) donde establece la definición desde los puntos de vista del autor, el texto y el espectador, sin

embargo, el documental interactivo en lugar de llamar solo la atención mental del espectador, este requiere su aportación física (Gaudenzi, 2009, p. 8), permitiendo la interacción física y proporcionando a los usuarios una vía de composición abierta para navegar a través del material digital (Choi, 2009, p. 45). De este modo, al hablar de documentales interactivos se hace referencia a:

Documentales digitales interactivos que no solamente utilizan un soporte digital que podría ser cualquier soporte existente, desde vídeo digital hasta teléfonos móviles o la red, sino que también requieren un tipo de interacción física corporal del usuario-participante, una participación que va más allá del acto mental de la interpretación, con el objetivo de identificar diferentes lógicas de documentación de la realidad y nuevos modelos de subjetividad posibles (Gaudenzi, 2009, p. 4).

En las definiciones se infiere al soporte y a la participación del usuario, por lo que Gifreu, (2011) considera definir el documental interactivo a partir de sus modalidades correlacionadas:

Los documentales interactivos pretenden representar y a la vez interactuar con la realidad, hecho que conlleva la consideración y la utilización de un conjunto de técnicas o modos para hacerlo (modalidades de navegación e interacción), que se convierten, en esta nueva forma de comunicación, en el elemento clave para alcanzar los objetivos del documental (Gifreu, 2013).

Las modalidades de interacción y navegación en el documental interactivo al tener su propio soporte (sistema web) en línea, parten de un intermediario denominado interfaz, quien se encarga de enlazar la navegación y el contenido (entretenimiento y aprendizaje) lo



que permite entender la figura del interactor (usuario) quien ahora deja de ser un actor pasivo en el proceso comunicativo. (Gifreu, 2013)

Teniendo en cuenta la modalidad de interacción y navegación, es necesario comprender los elementos que empiezan aparecer desde la narración digital. Cabe destacar que los conceptos de hipertexto, multimedia e interactividad se vuelven importantes y necesarios para la construcción narrativa del documental interactivo.

En tal sentido surgen las siguientes características:

- a. El documental interactivo o “webdoc” utiliza un soporte digital en línea (sistema web) que permite los procesos de interacción entre el sistema y el usuario. “El documento debe utilizar tecnología digital desde el punto de vista de la interacción fuerte (debe involucrar al usuario hacia un tipo de respuesta física)” (Gifreu, 2013, párr. 30).
- b. “Requiere un usuario activo en vez de un espectador pasivo, es decir, que la toma de decisiones del usuario se considere un requisito básico para avanzar en la historia”. Gifreu, (2013, párr. 30). “Este nuevo medio abandona el tradicional enfoque lineal en el que el espectador únicamente visiona la historia” (Bruzzi, 2002)
- c. El documental interactivo debe mostrar una voluntad de representación de la realidad con la intención de documentar una situación de una manera concreta (lo que caracteriza la parte documental). (Gifreu, 2013, párr. 30). Las modalidades del documental clásico tradicional descritas por Nichols (1997) son libres en una propuesta interactiva.

- d. “Los documentales interactivos constituyen obras con carácter abierto que permiten al usuario interactuar con el contenido. (Rodríguez y Molpeceres, 2013).
- e. “La narración no lineal permite enriquecer el contenido y dotar al espectador de una experiencia más variada, completa e inmersiva”. (Gifreu, 2011).
- f. “permite a los usuarios tener una experiencia única, ofreciéndoles opciones y control sobre el mismo” (Rodríguez & Molpeceres, 2013 p. 254).
- g. “El usuario podrá acceder a un contenido que presenta varios caminos de lectura, de tal manera que podrá establecer su propio discurso cambiando su orden e incluso llegando a modificarlo” (Rodríguez & Sánchez, 2014).

Estas bondades, sumadas a la necesidad manifestada por los usuarios de confluir en productos cada vez más participativos logran que, como lo señala Gifreu, (2011), sea necesario el diseño de nuevas estrategias alrededor de este tipo de productos y en ese sentido propone una forma de comprender y estudiar los documentales interactivos. Para ello Gifreu, (2013) clasifica su forma de comprensión a partir de 5 ítems:

- a. Producción y circulación: se considera el soporte, la forma en cómo se presenta el producto webdoc. Para ello se deben tener en cuenta los siguientes elementos: Producción, (desde el autor: idea, origen, evolución, recorrido y equipo humano de trabajo) distribución, (modelo de negocio y la forma en cómo se construye el proyecto) exhibición, (soporte, plataforma y estrategia elegida para llegar al usuario) recepción, (como recibe el interactor la información y los contenidos del producto) (Gifreu, 2013).

- b. Integración y navegación: analiza cómo se relacionan los autores y los interactores. Para ello se establecen tres ejes: 1) *Autor – interactor*, (narrador vs. lector), es el grado de control del autor sobre la obra y lo que le permite al usuario poder controlar. 2) *Autor – texto*, (control vs. descubrimiento) es la posibilidad de control del autor de la obra y de la capacidad de acción dejada al receptor, es decir las diversas opciones para una libre exploración. 3) *Interactor - texto* (disfrute vs. dificultad). Es el equilibrio entre el disfrute y la dificultad que debe experimentar el usuario frente al proyecto. (Gifreu, 2013, p. 431)
- c. Estructuración de los contenidos: se analiza a partir de cuatro elementos: Contenido, (son las unidades de información) estructuración y ordenación, (son las vinculaciones semánticas y estructurales) presentación, (es la interfaz, el intermediario entre la estructura, los contenidos y el interactor) y relación global/local, (corresponde a Las estrategias y los procesos diferenciados que se dan respecto al diseño de un documento hipertextual “a nivel local fragmentación y diseño de los nodos individuales y a nivel global –planificación de la red entera que unirá los nodos con los vínculos” Ribas (2000), citado en Gifreu (2013).
- d. Modalidades de navegación y de interacción: las modalidades de navegación corresponden “al diseño de un itinerario que muestre coherencia entre el material visual y el argumento o la razón de ser del lugar en cuestión”. (Gifreu, 2013, p.342) es decir, que la navegación corresponde a la experiencia de observar, recorrer la interfaz planteada por el autor. Para ello

se establecen las siguientes modalidades de navegación: 1. Partida, 2. Temporal, 3. Espacial, 4. Testimonial, 5. Ramificada, 6. Hipertextual, 7. Preferencial, 8. Audiovisual, 9. Sonora, 10. Simulada e Inmersiva. Las modalidades de interacción corresponden a las posibilidades de comentar, explicar o compartir opiniones, abriendo propuestas de debate en tiempo real, también a las posibilidades de contribuir aportando contenido audiovisual y por último la posibilidad de modificar el orden y la naturaleza del discurso y/o narración de una historia ya sea como protagonista o participante. Las modalidades de interacción son las siguientes: 1.) Interacción generativa – contributiva. 2) interacción física – experimentada. 3.) Interacción social 2.0 (Gifreu, 2013, p. 343)

- e. Modos de representación de la realidad: son aquellas que se presentan de acuerdo a lo planteado por Bill Nichols en la definición de documental.

Luego de establecer una aproximación al documental interactivo, también es importante definir las diferencias que existen con los documentales clásicos tradicionales, si bien, son producto de una evolución del hacer y el quehacer, poseen ciertas diferenciaciones que son necesarias tenerlas en cuenta. De esta manera Gifreu, (2011) deduce:

- a. La primera característica que delimita los dos terrenos es evidente: en el primer caso, el documental tradicional presenta un criterio de linealidad, es decir, va de un punto de partida a un punto final (de A a B) y sigue una ruta preestablecida por el autor de la obra. En el segundo caso, comienza en un punto de partida propuesto por el autor (o bien se puede elegir), y va

encontrando bifurcaciones y caminos alternativos siguiendo la ruta que se sigue. La decisión final no la tiene como en el primer caso, el director de la obra, sino el interactor. No se habla de un solo discurso, sino de distintos desarrollos y, por extensión, de diferentes historias posibles. En suma, el elemento clave que diferencia el campo audiovisual del interactivo es evidente: la narración tradicional cuenta con una linealidad y no se puede alterar el orden del discurso, mientras que en el terreno interactivo se puede afectar este orden y modificarlo.

- b. Desde un punto de vista mental y físico se puede afirmar que tanto el documento lineal como el interactivo pretenden documentar la realidad, pero el tipo de material relacionado con los medios y las preferencias de sus autores y participantes acaban creando un producto final muy diferente. El documental lineal solo requiere de su público un tipo de participación cognitiva (mental), que se traduce en una interpretación y una reflexión mental de lo visto, mientras que en el segundo caso, el documental interactivo exige, aparte de la interpretación cognitiva, algunos tipos de participación física relacionada con la toma de decisiones y que se traduce en la utilización del ratón, el movimiento por el escenario virtual, la utilización del teclado y la escritura, el habla, entre otras.
- c. La respuesta física requerida por parte del interactor se realiza a partir de los elementos propios que el documental interactivo ofrece: las *modalidades de navegación e interacción*. Las modalidades de

representación de Nichols eran pertinentes en el caso de los documentales lineales.

- d. Durante todo el proceso productivo, un documental lineal puede cambiar constantemente, pero, una vez editado, este proceso de cambio se detiene. En los medios analógicos, el proceso de producción y el proceso de visualización se mantienen separados. Este no es el caso de los medios digitales interactivos. En los documentales interactivos el proceso no se detiene y pueden ser considerados "sistemas vivos" que siguen cambiando hasta que la colaboración y la participación son sostenibles o deseadas por los usuarios o sistemas que lo componen. (Gifreu, 2011)

### **Expresiones Musicales**

La música adquiere un valor especial en la formación cultural de las poblaciones. Así lo afirma Peñalver (2008) en su texto *La cultura y sus espejos. La música como reflejo del fenómeno sociocultural*:

La música es un modo de expresión que está relacionado a una comunidad social y a todos los aspectos de su entorno. Su contenido o significado se interpreta en relación con estos aspectos concretos y propios de dicha comunidad, con lo cual podemos deducir que su carácter no es universal y viene coaccionado por la misma idiosincrasia de una población. De este hecho se deduce que la predisposición hacia la música y su interpretación produce una respuesta homogénea en un grupo de individuos, cuyas características sociales, culturales y geográficas son similares. Todas las culturas transmiten y expresan sus mensajes y emociones valiéndose de la música (p. 8).

Así las cosas, “las canciones, con sus letras y melodías, constituyen por sí solas un valor cultural y son, al mismo tiempo, el fondo sobre el que se proyectan pequeños fragmentos de la cultura de un pueblo” (Rodríguez, Grande & González, 2003, p. 760).

La máxima contribución de la música a la cultura es su capacidad de comunicación no semántica, de este modo afirmamos que constituye un lenguaje expresivo y un medio de transmisión de los sentimientos. Su poder expresivo le dota de capacidad de comunicación y la eleva a la categoría de lenguaje con significado subjetivo, este hecho, junto al desarrollo y evolución de su propio sistema de notación, le imprimen un carácter intercultural (Peñalver, 2008, p. 9).

Las expresiones artísticas manifestadas a través de la música construyen una identidad cultural; esta termina por influir en los contextos sociales al punto de marcar costumbres y crear tendencias que afectan los entornos. Así lo dice Asensi (1997) cuando afirma que:

Lo musical es mucho más que una manifestación artística, es un fenómeno cultural que no conoce fronteras y que actúa, por una parte, como reflejo de nuestras actitudes y convicciones personales, y por otra, como espejo de la manera de sentir y relacionarse de una sociedad en una época determinada. (p. 129).

En consecuencia, el texto titulado *Expresiones musicales de la cultura caboverdeana. Una aproximación al conocimiento de la especie musical morna* recalca la relación de las expresiones musicales con los contextos donde se desarrollan y con las costumbres que de quienes habitan dichos espacios geográficos.

El conocimiento de las especies musicales vinculadas implica indagar sobre las pautas que dominan su expresión. En este sentido (Searle, 1980, p. 42). Afirma

que las normas regulativas de conducta contribuyen a identificar diferencialmente a los grupos humanos, haciendo que se reconozcan como propias. Estas reglas que se traducen en los modos de expresión, se vinculan directamente con el contexto de pertenencia. (Tuler, Cuerda & Maffia, 2001, p. 2).

Las expresiones musicales, son entidades que interactúan con el hombre, su pensamiento y su mundo sensible, adquieren de ese modo significados dinámicos, variables en el tiempo.

A través de su análisis, puede lograrse un “establecimiento relacional entre datos etnográficos y léxicos musicales, de modo de sugerir que el ámbito musical forma parte del lenguaje cultural (o parte de él), por lo tanto, un sistema de comunicación, en gran parte inconsciente, en que los diversos elementos adquieren su sentido por las relaciones que mantienen con otros elementos del sistema” (Langevin, 1992, p. 438).



## Capítulo 4

### Marco Contextual

El campo de la creación documental interactiva ha evolucionado en los últimos años, desde que nació con la creación del cinematógrafo por los hermanos Lumiere (1895), pasando por los experimentos de Vertov (1929), hasta la aparición del Internet en la década del 60. A partir de ahí iniciaron una serie de experimentos digitales que luego permitieron la aparición de nuevos conceptos tales como “hipermedia”, iniciado por *Aspen Movie map*, (1978) tomado de Young, (2010) ya luego fue notable la creación de algunos proyectos experimentales que en la última década han permitido mayor evolución. De esta manera fue posicionándose de tal forma que sus procesos de producción y sus modos de narración han ampliado sus fronteras, nutriéndose de muchos elementos digitales que la tecnología les ha aportado.

De ahí que sea imperativo realizar una descripción del recorrido del documental interactivo del mundo a la región, con el fin de hacer una exploración de los avances investigativos y productivos que se han derivado de esta narrativa.

En el ámbito internacional, Estados Unidos, Francia, Inglaterra, España y Canadá, son los países que han consolidado la producción del documental interactivo. A nivel latinoamericano se destacan algunos trabajos en Argentina, Perú y en buena hora Colombia. Sin embargo, lo realizado en la región es muy poco frente a lo que se hace por ejemplo en Estados Unidos, España y Canadá, que gracias a entidades como (NFBC) *National Film*

*Board of Canadá,1* (1939) fortalecen los procesos de creación y producción del documental interactivo. Son innumerables los trabajos que se han realizado en estos países, de los cuales se revisaron algunos que se consideraron a partir de lo sugerido en sitios web tales como *interdoc,2* (2016) y *MIT open documentary lab3*, (2016). Estos sitios funcionan como un observatorio de realización, estudio y creación de documentales interactivos, brindando información desde diversos campos, (práctica, teoría, diseño, producción y recursos), para este género que está en proceso de crecimiento.

De esa manera, se inició una revisión de algunas experiencias a partir de un orden cronológico del más antiguo al más nuevo.

El primero en revisar fue *Filmmaker in residence4* dirigido por Cizek, (2004) es un documental interactivo que narra la experiencia de la autora y su intervención en el hospital St. Michael de Toronto, Canadá. Según el sitio web MIT open documentary lab, (2016) el documental de Cizek es considerado "la primera experiencia documental del mundo que es totalmente en línea".

Luego se revisó el documental interactivo denominado *Guernica 304*, realizado por CCRTV Interactiva y Televisión de Cataluña (2007). Es una experiencia virtual sobre la pintura de Pablo Picasso, "La Guernica," para brindar información, contar la historia, los viajes, realizar un análisis iconográfico, de composición y de conservación del cuadro, y las biografías de las personas que han mantenido una estrecha relación con esta obra de dicho

---

1 <https://www.nfb.ca/>

2 <http://www.inter-doc.org/>

3 <http://opendoclab.mit.edu/>

4 <http://www.tv3.cat/30minuts/guernica/home/home.htm>

pintor español. La plataforma permite a los espectadores acceder de forma interactiva, a una gran cantidad de información adicional: análisis del cuadro, documentos, entrevistas, biografías, etc. Este documental fue objeto de estudio por parte de Gifreu (2010) para su proyecto de tesis doctoral.

Se destaca además, *Out my window*<sup>5</sup> otro documental dirigido por Cizek (2010), un trabajo diseñado desde Toronto (Canadá) con el apoyo de la NFBC, en el que se narra la forma en como diversas personas ven el mundo desde las ventanas del sitio donde viven y cuentan historias acerca de ello. Este trabajo utiliza elementos como el video, la fotografía, el diseño sonoro, entre otros, para facilitar la experiencia virtual. La interfaz gráfica que aquí se trabaja, y la cantidad de historias que tiene el portal, posibilitan que el usuario acceda a diferentes lugares divisados desde la ventana seleccionada. Componentes como la musicalización y la variedad de historias hacen atractiva la navegación por el sitio.

Otro trabajo que merece mención se titula *Tras los pasos del hombre bestia*<sup>6</sup> de Irigaray (2010). Este fue desarrollado en Argentina en un contexto de convergencia tecnológica y cultural, busca experimentar nuevas formas narrativas, ensanchando el relato documental a través de múltiples medios y soportes. Es considerado además de un documental interactivo, un trabajo transmedia que se preocupa por las intervenciones urbanas pensadas desde la ciudad, como una pantalla hipertextual. La propuesta parte de la reconstrucción de la realización del primer film de género fantástico argentino *El hombre bestia*, dirigido por el rosarino Zaccaria (1934).

---

<sup>5</sup> <http://outmywindow.nfb.ca/#/outmywindow>

<sup>6</sup> <http://www.elhombrebestia.com.ar/>

En este grupo se destacan además *Pinepoint*<sup>7</sup> dirigido por Shoebridge & Simons, (2011) producido también por la NFBC, *Fort macmoney*<sup>8</sup> de Dufresne (2013), que se hizo en coproducción con Francia, y *Offshore*<sup>9</sup> de Longfellow, (2015), que nace de *Helios design labs*, una empresa Estadounidense que funciona como laboratorio de creación digital. También Gifreu-Castells (2016) para socializar el concepto de documental interactivo, diseñan y publican en enero de 2016 un proyecto denominado *Come in doc*<sup>10</sup>. Una iniciativa que da cuenta del significado, de su importancia y de las formas de realización. Son variadas las producciones internacionales que más adelante se tendrán en cuenta para un análisis más detallado.

En Colombia, *reportaje 360*<sup>11</sup> producido por el diario el País de Cali (2009) es una de las primeras experiencias de documental interactivo. Mauricio González creador del concepto 360 en entrevista en el portal *Interdoc* con Arnau Gifreu, define el producto de la siguiente forma:

En un principio la idea era contar esas historias que no tienen cabida en los medios tradicionales, con un formato novedoso, documental y cinematográfico. Darle la voz a los personajes que no tienen espacio en los medios. Por eso, optamos por el género documental, sin voz en off. A través de los mismos personajes se construyen las historias. Lo que más identifica Reportaje 360 es su no- linealidad.

---

7 <http://pinepoint.nfb.ca/#/pinepoint>

8 <http://www.fortmcmoney.com/#/fortmcmoney>

9 <http://offshore-interactive.com/>

10 <http://comeindoc.com/>

11 <http://www.elpais.com.co/reportaje360/web/home.html>

La historia no tiene un inicio, un desarrollo y un fin, sino que es el mismo usuario quien la construye, dependiendo por dónde navega, dónde entra, qué consume”.

González en entrevista a Gifreu (2014).

Luego, en el año 2012 con el apoyo de las becas otorgadas por el Instituto Distrital para las Artes (Idartes) y la Cinemateca Distrital de Bogotá, aparece un proyecto denominado *4ríos12* dirigido por Elder Manuel Tobar, que ganó una beca de creación y luego se fortaleció con otro premio en el 2013, con la convocatoria Crea Digital del Ministerio de TIC y el Ministerio de Cultura. *4ríos* (2013) es un proyecto transmedia que busca narrar diversas historias utilizando las herramientas tecnológicas que faciliten una construcción de memoria.

Después, aparece el documental interactivo *Los pregoneros de Medellín13*, un proyecto creado por Juliana Carabalí, Ángela Carabalí, Esaú Carabalí y Thibault Durand. El propósito del documental que se estrenó en el 2015 es contar la historia de hombres y mujeres que le ponen música y humor a la vida para poder ganársela con dignidad. El recorrido se da por las calles de Medellín para ir descubriendo relatos de barrio, de calles empinadas y angostas, donde los personajes que son vendedores ambulantes dan cuenta de lo que viven a diario. El proyecto configura dos elementos claves que aparecen también en los proyectos estrenados recientemente, *Aislados14* dirigido por Lizcano (2016) y

---

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

13 <http://www.pregonerosdemedellin.com/>

14 <http://www.aislados.co/>

*Paciente15* dirigido por Caballero (2017). Allí la narración documental audiovisual está integrada como experiencia interactiva con la narración transmedia que lo constituye.

### **Situación en Ibagué**

Ibagué, es un municipio y ciudad capital del departamento del Tolima ubicado en el centro de Colombia. En el contexto referido específicamente a la ciudad de Ibagué, la producción audiovisual en el campo del documental interactivo aún no se registra de manera formal. Sin embargo, deben reconocerse los esfuerzos que algunas agrupaciones de jóvenes de forma organizada han materializado en lo que respecta a la realización audiovisual en el departamento Tolima y, específicamente, en la ciudad de Ibagué. Ejemplo de ello son expresiones como el *Festival Cine Provincia* con 10 años de trayectoria y el *Festival Cine al carrete*, los cuales posteriormente se unen en una alianza estratégica que da origen a lo que en el año 2016 se registra como *Ibagué Film Festival*. Aun así, los formatos explorados se quedan en la producción lineal, que es la que se trabaja de forma tradicional y no en los formatos digitales que exigen narrativas distintas.

Por otra parte, si se explora el área cultural referida específicamente a las expresiones musicales originarias de la ciudad de Ibagué, es menester primero dar cuenta de la razón por la que esta recibe el nombre de *Ciudad musical de Colombia*. Esta denominación se adjudicó gracias a la apreciación de un ciudadano francés (el Conde de Gabriac), quien consideró que el ambiente musical que existía en la ciudad era digno de resaltar. De hecho, históricamente se ha advertido que la música era un suceso cotidiano entre las gentes de la ciudad en mención (Pardo, 2016).

---

15 <http://pacientedoc.com/docuweb/>

Tiempo después, el Gobierno Nacional entregó al Departamento del Tolima un instrumental para la fundación de una escuela de música, creada por medio de la Ordenanza número 22 de 1893, año en el que se registraron dos hechos de importantes para Ibagué en cuanto tienen que ver con su condición de *Ciudad musical de Colombia*. Por un lado, el 5 de agosto se oficializó el funcionamiento de la primera universidad musical de Latinoamérica en el Conservatorio del Tolima; asimismo, el 6 del mismo mes se inauguró la *Concha Acústica Garzón y Collazos* en el *Parque Centenario* (Pardo, 2016).

Ibagué también es sede de una serie de eventos que pretenden reforzar la dinámica cultural y artística de la ciudad, y que se convierten en referentes en el ámbito nacional. Uno de ellos es el *Concurso Nacional de Duetos Príncipes de la Canción*, desarrollado desde 1987 como homenaje a los compositores colombianos; ha sido reconocido como patrimonio cultural y artístico de la nación mediante Ley de la República número 851 del 19 de noviembre de 2003. Además, hace parte de los programas concertados con el Ministerio de Cultura, la Gobernación del Tolima y la Alcaldía de Ibagué desde el año 1995. Entre sus objetivos se encuentra resaltar e impulsar las manifestaciones artísticas y culturales que contribuyan a la conservación y a la proyección de la música colombiana, así como promover la conformación de nuevos duetos en todo el país, la creación de nuevas obras y la interpretación de los diferentes aires tradicionales de la Región Andina como danzas, cantos y ritmos, estimulándolos y auspiciando el intercambio cultural entre las distintas regiones del país.

Otra actividad es la denominada *Semana musical tolimense* (SMT), organizada por la Gobernación del Tolima y la Dirección de Cultura departamental. Esta SMT cuenta con el aporte de agrupaciones tradicionales, bandas sinfónicas y grupos con nuevas propuestas,

a la que se suman certámenes como el *Concurso nacional de composición Leonor Buenaventura* y el *Festival de música colombiana*, eventos que rinden un homenaje a los compositores e intérpretes de música colombiana.

También se realiza el *Festival Folclórico* que nace en 1959 tras un acuerdo del Concejo Municipal de Ibagué en el cual se decreta la realización de actividades que estimulen en Ibagué los valores tradicionales y autóctonos marcados por la música. Algunos diarios digitales registran dicho evento de la siguiente manera:

Uno de los eventos culturales más importantes que se realiza en junio de cada año, donde se muestra lo más representativo y cultural de la música y el folclor del departamento del Tolima. Este festival de festivales es el epicentro del folclor colombiano que con la programación de diferentes actividades muestra el esplendor y la riqueza de las expresiones musicales interpretadas por los máximos exponentes del folclor del país (Jaimes, 2015, párr. 2).

Después de hacer un recorrido conceptual y contextual del documental interactivo Era clave establecer unos conocimientos sobre la teoría del documental, así como de sus modalidades de representación de la realidad, con el fin de poder definir los principios de narración que se necesitan para llegar a la consolidación de una propuesta que implica estructurar una serie de historias que dan cuenta de lo que pasa en un lugar como la ciudad de Ibagué, Tolima. Además, era necesario comprender los nuevos conceptos que se han desarrollado con la evolución de esta nueva forma de contar historias, con el fin de poder establecer las características más importantes a la hora de proponer la realización de un documental interactivo. Del mismo modo, se hizo un análisis contextual que permitiera visualizar prácticas, experiencias y procesos de realización que se han desarrollado en algunos



países del mundo, así como lo que se ha hecho en Colombia, para comprender como se aplican estos conceptos en la creación, producción y realización. Poder visualizar una experiencia de este tipo, leer opiniones y consideraciones del mismo; Y encontrar este tipo de trabajos cercanos a la región, brindan información importante y necesaria que puede ser aplicada en la construcción de un trabajo propio.

## Capítulo 5

### Metodología

Con el fin de atender al objetivo central del presente trabajo, tendiente a elaborar una propuesta creativa de un documental interactivo que permita visualizar y reconocer diversas expresiones artísticas musicales originarias de la ciudad de Ibagué, se llevó a cabo una investigación cualitativa. Meneses (2004), indica que “la ciencia social es fruto del conocimiento conseguido y aceptado por el hombre por medio de procesos de reflexión, sistematización y rigor realizados con la finalidad de interpretar y comprender la realidad” (p. 224). En tal sentido, el proyecto se enmarca a partir de un estudio exploratorio que, según Hernández, Fernández y Baptista (1991), “se efectúa, normalmente, cuando el objeto es examinar un tema o problema de investigación poco estudiado o que no ha sido abordado antes” (p. 2). Para estos autores, el documental interactivo es un tema que corresponde a la evolución del documental tradicional que se transforma con el desarrollo de Internet y de los medios digitales, temas que si bien han sido tratados son muy novedosos en el contexto actual.

Por lo tanto, el proyecto explora los elementos necesarios para elaborar una propuesta creativa en la realización de un documental interactivo, apelando a otras experiencias y otros estudios puesto que, como lo dicen Hernández et al. (1991), “los estudios exploratorios nos sirven para aumentar el grado de familiaridad con fenómenos relativamente desconocidos, obtener información sobre la posibilidad de llevar a cabo una investigación más completa sobre un contexto particular de la vida real” (p. 59). El

propósito es, además, explorar el fenómeno del documental interactivo con el fin de poder plantear una propuesta creativa a partir de sus características y posibilidades.

En ese sentido, la creación de una propuesta de un documental interactivo se enmarca dentro de este tipo de investigación ya que busca establecer una relación que nace con la exploración de los elementos teóricos que existen sobre el tema, teniendo presentes las características de las diversas experiencias que se han elaborado y que pueden facilitar la realización de dicho trabajo.

De tal forma, para llevar a cabo la realización de la propuesta creativa del documental interactivo se plantean inicialmente una serie de pasos, en aras de buscar los elementos que permitan definir todo el esquema necesario para comprender el tema. Esto se observa en la siguiente figura:



Figura 2. Metodología. Fuente: Autores

Para la labor de construcción del documental interactivo y encontrar la forma adecuada del proyecto, para narrar y transmitir sensaciones y emociones que permitan llevar al fortalecimiento de las expresiones artísticas musicales originarias de Ibagué, se seleccionaron veinte (20) documentales interactivos de distintas partes del mundo, considerando la estética, las formas de narración digital y audiovisual, así como distintos elementos desde su aspecto, diseño de producción, apariencia y recursos, los cuales ayudaron a nutrir la propuesta de proyecto digital.

Luego de explorar y revisar los veinte (20) documentales interactivos seleccionados, se realizó un análisis a dos documentales interactivos. Mientras que el primero de ellos (*Pregoneros de Medellín*) es de carácter nacional, el segundo (*Metalmentaldoc*) es del ámbito internacional y se fundamenta en la idea de documental interactivo sobre documental interactivo. Para dicho análisis se tuvo en cuenta las siguientes categorías.

### **Categoría de Análisis**

**Tabla 1**

*Categoría de Análisis*

<b>Categorías</b>	<b>Variables</b>
Narrativas audiovisuales	Lenguaje audiovisual. Estructuras narrativas. Géneros audiovisuales (ficción, documental).
Narrativas digitales	Hipertexto. Hipermedia.

	Multimedia. Creación colectiva. Participación. Interactividad.
Documental interactivo	Tipos de documental.

### Técnicas e instrumentos de investigación

**Tabla 2**

*Técnicas e instrumentos de investigación*

<b>Objetivo específico</b>	<b>Técnica</b>	<b>Instrumento</b>	<b>Propósito</b>
Identificar las características de la narrativa digital que son aplicadas en la creación de un documental interactivo.	Exploración de conceptos.  Observación.	Ficha técnica para análisis de proyectos web.	Definir y clarificar conceptos acerca de las narrativas digitales y su uso en los documentales interactivos. Establecer un inventario de proyectos de la misma naturaleza.
Reconocer los elementos que constituyen la planeación y el diseño de un documental interactivo.	Análisis de documentos  Observación.	Ficha técnica.	Desarrollar una matriz de planificación que permita llevar a cabo el diseño de una propuesta creativa para la realización del documental interactivo.
Elaborar la propuesta creativa a partir de una matriz de planificación del documental interactivo sobre las	Observación y búsqueda de propuestas digitales que permitan el diseño	Matriz de planificación.	Realizar la propuesta del documental interactivo que permita visualizar las narrativas audiovisuales y digitales

diversas expresiones artísticas musicales originarias de la ciudad de Ibagué	acertado del documental interactivo.		aplicadas a las expresiones musicales originarias de la ciudad de Ibagué.
--	--------------------------------------	--	---

### **Análisis de documentales interactivos**

Para llevar a cabo la realización de este proyecto se hizo una descripción que permitió identificar las características del documental interactivo. En tal sentido se hizo una selección de veinte (20) documentales interactivos con una breve descripción. De este grupo se escogieron dos (2) para elaborar un análisis que facilitó identificar las narrativas audiovisuales y digitales, y la forma como estas se presentaron. Se procuró identificar además las ideas principales y los conceptos relevantes. Para poder hacer este ejercicio se utilizaron dos (2) fichas técnicas, una para identificar los veinte (20) documentales y la otra para realizar el respectivo análisis de dos (2) documentales interactivos.

Para llevar a cabo la realización de este proyecto se ha buscado y explorado veinte (20) documentales interactivos, con el fin de poder encontrar estilos, formas y tipos de narraciones que, de alguna manera, puedan contribuir en la realización de una propuesta creativa que contenga los elementos necesarios del documental interactivo.

Existen varios sitios web que están dedicados a la proyección, análisis, producción y al estudio de la realización documental interactiva. Es menester destacar la forma como esto va en crecimiento y la importancia de la creación de este género de la comunicación audiovisual. De la misma manera, se debe subrayar que la creación de diversos laboratorios que apoyan, producen y coproducen proyectos digitales enfocados al documental interactivo va en incremento. La exploración se inició con el sitio web

“*interdoc*” *Observatorio del documental interactivo*<sup>16</sup> Gifreu (2013), por medio del cual se realizó el proceso de búsqueda de documentales interactivos teniendo en cuenta algunos criterios de análisis y la percepción que desarrolla el sitio. En esa perspectiva se elaboró una lista de diferentes trabajos, basados en el ranking que el sitio web realiza a partir de una valoración que los usuarios hacen.

De esa lista se seleccionaron nueve (9) trabajos documentales. Los otros once (11) son del sitio web *Laboratorio de documental MIT abierto*<sup>17</sup> (s.f.), el cual tiene el mismo propósito. En un apartado tiene una base de datos de diferentes documentales interactivos que han sido seleccionados bajo unos criterios, partiendo de la innovación, los méritos artísticos, sociales y de impacto cultural de los proyectos. Para los propósitos de este trabajo se seleccionaron aquellos que tienen elementos claves de la narración digital: multimedialidad, funcionalidad, interactividad, navegabilidad, etc.

Para la elección de los trabajos también se tuvo en cuenta como criterio de selección los conceptos descritos en el marco conceptual, según lo planteado por Gifreu (2011) y Borreda, (2012) sobre el documental interactivo y sus características. Esto se realiza a partir de los tres elementos claves de la comunicación: emisor, mensaje y receptor.

La elección de los dos documentales interactivos para analizar se hizo teniendo en cuenta lo siguiente:

*Pregoneros de Medellín* Carabalí, Carabalí, Carabalí y Durand (2105) se eligió por ser el caso más cercano y por ser el primer documental interactivo realizado en Colombia según los portales *noticiascolombianas.com* (2015) y *designboom* Uranga (2015). Además,

---

<sup>16</sup> <http://www.inter-doc.org/top-ten/>

<sup>17</sup> <http://opendoclab.mit.edu/>

este cuenta con características como la fácil navegabilidad y la fuerte interacción que se establece con el usuario, quien debe tomar decisiones para avanzar en la historia. La forma de representación de la realidad se da a partir del audiovisual, por lo que el sistema interactivo digital radica en la forma como se llega al video, es decir, en la navegabilidad. Por estos motivos se consideró realizar un análisis más profundo que permitiera descubrir elementos que facilitarían la elaboración de la propuesta creativa.

*Metamentaldoc* se eligió por ser un proyecto que narra o da cuenta de lo que es el documental interactivo. Era necesario tenerlo en cuenta para descubrir la aplicabilidad de sus conceptos y características en su propia narración.

Se mencionan los documentales elegidos:

- a. *Pregoneros de Medellín*. \*(<https://www.pregonerosdemedellin.com/#es>)
- b. *Out my window*. (<http://outmywindow.nfb.ca/#/outmywindow>)
- c. *Guernica 30, historia de guerra*.  
(<http://www.tv3.cat/30minuts/guernica/home/home.htm>)
- d. *Filmmaker in residence*. (<http://filmmakerinresidence.nfb.ca/>)
- e. *Tras los pasos del hombre bestia*. (<http://elhombrebestia.com.ar/front/>)
- f. *Metamentaldoc*. \* (<http://www.metamentaldoc.com/>)
- g. *Detrás del Paraíso*. (<http://detrasdelparaiso.eldiario.es/>)
- h. *Connecting África*. (<http://especiales.elperiodico.com/connecting-africa-desarrollo/>)
- i. *Pinepoint*. (<http://pinepoint.nfb.ca/#/pinepoint>)
- j. *Live hope love*. (<http://www.livehopelove.com/>)
- k. *Fort macmoney*. (<http://www.fortmcmoney.com/#/fortmcmoney>)
- l. *The iron curtain diaries 1989 -2009*.



- (<http://www.theironcurtaindiaries.org/>)
- m. *Prison Valley*. (<http://prisonvalley.arte.tv/?lang=en>)
- n. *Catacombes, historias del subsuelo de París*.  
(<http://www.lescatacombes.com/#Home>)
- o. *Offshore*. (<http://offshore-interactive.com/>)
- p. *18 días en Egipto*. (<http://beta.18daysinegypt.com/>)
- q. *Sombras del progreso*. (<http://www.sombrasdelprogreso.com/>)
- r. *Proyecto quipu*. (<https://interactive.quipu-project.com/#/en/quipu/intro>)
- s. *Vose*. (<http://vosedoc.com/es/webdoc>)
- t. *Reportaje 360* (<http://www.elpais.com.co/reportaje360/web/home.html>)

De los anteriores documentales se eligen el número uno (*Pregoneros de Medellín*) \* y seis (*Metamentaldoc*)\* para realizar el respectivo análisis.

### Tabla 3

#### *Selección de documentales interactivos*

Selección de 20 Documentales Interactivos de Carácter Significativo	
No	Datos Técnicos
.	
1	Nombre del documental: Dirección web: Autor: Sinopsis:
2	Nombre documental: Dirección web: Autor:

	Sinopsis:
3	Nombre documental: Dirección web: Autor: Sinopsis:
4	Nombre documental: Dirección web: Autor: Sinopsis:
5	Nombre documental: Dirección web: Autor: Sinopsis:

**Tabla 4***Análisis documental interactivo*

Datos técnicos	
Nombre del documental: Dirección web: Autor:	Patrocinador: Fecha de creación: Premios:
Metáfora visual:	
Sinopsis:	
Tema: Estructura temática y contenidos:	

Estructura del site (sitio web):
Descripción y análisis de las posibilidades narrativas digitales y la experiencia usuario:
Sistema de interacción:
Hipertexto:
Hipermedia:
Multimedialidad:
Interactividad – Creación colectiva – Participación:
Criterios de usabilidad, accesibilidad y funcionalidad:
Descripción y análisis de las posibilidades narrativas audiovisuales:
Descripción de la estructura narrativa:
Elementos del lenguaje audiovisual y modalidad documental
Estética audiovisual:

Estilo y tipo de audiovisual:
Observaciones:

La ficha de análisis enuncia elementos básicos de información del documental interactivo. Por un lado, se describe el nombre del documental, la dirección web, el autor, año de creación y los premios obtenidos. Luego se presentan los siguientes ítems que corresponden a un acercamiento exploratorio del documental interactivo:

- ✓ *La Metáfora visual* corresponde a la descripción visual del entorno gráfico o interfaz del documental interactivo. Allí se describen las relaciones temáticas con respecto a los elementos gráficos presentados y que permiten la navegabilidad, la accesibilidad y la funcionalidad.
- ✓ *La sinopsis* es un breve argumento del documental interactivo que permite entender lo que se narra.
- ✓ El tema describe de que se trata el documental interactivo.
- ✓ La estructura temática y contenidos definen como y cuáles son los contenidos que se presentan a través la interfaz.
- ✓ La estructura del sitio web describe como se ubican los ejes temáticos y los contenidos a través del sitio.

A partir de la anterior información se describen los elementos claves que se tuvieron en cuenta para realizar el análisis de los dos (2) documentales interactivos.

- ✓ Posibilidades narrativas digitales y experiencia de usuario corresponde a la aplicación de las características que se precisan en el marco conceptual

ajustado a la narrativa digital, del mismo modo, se describen como estos elementos permiten al usuario definir su experiencia.

- ✓ El sistema de interacción se refiere al uso de la modalidad de interacción y navegación. Es decir, como la interfaz enlaza los elementos digitales de navegación con el contenido.
- ✓ En el hipertexto se describe cómo funcionan en pro de facilitar la narración digital del documental interactivo.
- ✓ En la casilla de hipermedia se da cuenta de los elementos característicos con que el documental interactivo aplica el significado de hipermedia.
- ✓ En multimedialidad se describen los elementos multimediales con los cuales el documental realiza la narración del documental interactivo.
- ✓ En interactividad, creación colectiva y participación se establecen las formas de intervención del usuario sobre los contenidos, así como las acciones que se establecen entre el usuario y el documental teniendo en cuenta los tres principios de la interactividad.
- ✓ En criterios de usabilidad, accesibilidad y funcionalidad se tienen en cuenta las características más importantes de dichos conceptos, abordados en el marco conceptual.
- ✓ En las posibilidades narrativas audiovisuales se describen los elementos característicos de la narración aplicados en el uso de los audiovisuales utilizados en el documental interactivo.
- ✓ En la estructura narrativa se describe la forma en como está estructurado el documental interactivo teniendo en cuenta los elementos de narración.

- ✓ En la casilla del lenguaje audiovisual y modalidad documental se describen como se relacionan los elementos del lenguaje audiovisual con las modalidades de representación de la realidad, según Nichols (1997) y en ese sentido definir qué tipo de documental se presenta.
- ✓ En la estética audiovisual se describen los elementos visuales y sonoros que se utilizan para narrar los contenidos del documental.
- ✓ En estilo y tipo de audiovisual se define que tipo de material audiovisual se utiliza para narrar las historias del documental.
- ✓ En las observaciones se consideran los elementos que no se tuvieron en cuenta en el anterior análisis.

### **Matriz de Planificación**

Luego de analizar los respectivos documentales interactivos, se buscaron documentos que permitieron identificar matrices que facilitaron el diseño de una propuesta creativa, todos ellos articulados con el insumo base: “*Matriz de planificación para proyectos multimedia*”, diseñada por la profesora universitaria Gloria Londoño.

Para este ejercicio se hizo una observación sobre documentos y tesis de grado que conllevaron a dicho propósito. De la misma forma, se realizó un acercamiento y una asesoría con Arnau Gifreu, productor, director e investigador del documental interactivo titulado *Metamentaldoc*, quien facilitó ideas y elementos claves para el desarrollo de la matriz de planificación.

### **Propuesta Creativa**

Luego de elegir los elementos necesarios para la creación de una matriz, se inició la elaboración del diseño del documental interactivo aplicando los elementos encontrados en

la planificación propuesta. En este apartado metodológico se llevó a cabo el ejercicio creativo que implica el diseño. Por lo tanto, el resultado gira en torno a un documento memoria que aplica varios de los elementos investigados en este proyecto.

## Capítulo 6

### Resultados

A continuación, se describen los resultados de la búsqueda de documentales interactivos y se realiza un análisis cualitativo de dos (2) casos elegidos. Luego se presenta la propuesta creativa aplicando varios de los elementos encontrados en la investigación.

#### **Descripción de los documentales interactivos seleccionados**

Dentro de los hallazgos se puede decir que Colombia se consolida como un país que impulsa la creación de documentales interactivos a partir de los estímulos *Crea digital* del Ministerio de Cultura, y se perfila como un foco en Suramérica, según palabras de Arnau Gifreu en el portal de *Terra.com* (2015).

A partir de los estímulos de creación *Crea digital* del Ministerio de Cultura y según los portales *noticiascolombianas.com*, Agudelo (2015) y *designboom*, Uranga (2015), *Pregoneros de Medellín* es el primer documental interactivo publicado en el país. Por ese motivo, se consideró como objeto de análisis para este trabajo, y porque además posee elementos claves de la narración digital y audiovisual que interesan para la creación de la propuesta creativa.

En América Latina merecen destacarse tres (3) proyectos más, *reportaje 360*. Lloreda (2009) elaborado por el diario el país en Cali, Colombia, otro elaborado en Argentina denominado *Tras los pasos del hombre bestia* de Irigaray (2010) y otro publicado recientemente en Perú denominado *The Quipu Project* de Corte y Lerner (2011).



Probablemente existan más proyectos realizados, pero la exploración digital solo permitió visualizar los anteriormente mencionados, razón por la cual se consideró tenerlos en el listado.

Por otro lado, se tuvo en cuenta lo que se produce en España y Canadá debido a los análisis que se hacen en interdoc, así como *Docsbarecelona*, Subirá (2007) que fomentan e impulsan la industria del género, el cual crece con los proyectos que nacen de las universidades de Barcelona, Cataluña, entre otros territorios españoles. Desde Canadá deben mencionarse los procesos de creación que impulsa la *National Film Board of Canadá* (1939). De estos dos países representativos se eligieron trece (12) proyectos de los cuales cinco (5) son producidos desde Canadá. En este grupo se destacan *Out my window* (2010) y *Filmmaker in residence* (2006) de la misma realizadora (Katerina Cizek), el proyecto *Pinepoint* de Shoebriidge y Simons (2011) producido por la NFB, *Fort macmoney* de Dufresne (2013), que se hizo en coproducción con Francia, y *Offshore* de Longfellow (2015), que nace de *Helios design labs*, una empresa que funciona como laboratorio de creación digital.

De España se eligieron ocho (7) proyectos que también nacen de laboratorios de creación, con el apoyo de medios de comunicación en algunos casos. Entre tales proyectos se encuentran *Guernica, 30* de Torres y Valles (2007), que se realizó con el apoyo de un canal de televisión; *Metamentaldoc*, Blasco, Campos, Figueira y Molinos (2011) que nace del laboratorio multimedia de la Universidad Vic de Barcelona (España); *Detrás del Paraíso* (2016) y *Connecting África* (2015), realizados por Angelo Attanasio y nacidos con el apoyo de dos periódicos importantes de España; *Catacumbas: historias del subsuelo de París Serna* (2014), una producción independiente; finalmente, *Sombras del progreso*

Moya, Andrés, González, Thomé y Grajales (2012) y *Vose* de González (2014) proyectos que nacen del laboratorio del máster de documental creativo de la Universidad Autónoma de Barcelona.

Los otros cuatro (4) proyectos son realizados en coproducción con diferentes países. Sobresalen Estados Unidos con *Live hope love* de Morgan & Houston, (2009), en coproducción con Jamaica; *Prison Valley* Dufresne y Brault (2010) en coproducción entre Alemania y Francia; y *18 days in Egypt* de Mehta y Elayat (2011) en coproducción entre Egipto y Estados Unidos. Por último, se encuentra un proyecto desde Italia denominado *The airon curtain diaries 1989 – 2009* (2009).

Es de destacar que estos trabajos son apenas una pequeña muestra de lo que se está produciendo en el mundo y de la importancia que está tomando el género documental a partir de las plataformas digitales, permitiéndole al usuario/espectador ser más partícipe de los procesos de comunicación.

A continuación, se describen los documentales.

a. Pregoneros de Medellín\*

La interfaz le permite al usuario realizar un recorrido virtual, facilitándole la toma de decisiones para avanzar. El recorrido se realiza por las calles de Medellín por donde se van descubriendo relatos de barrio, de calles empinadas y angostas. En este escenario los personajes que son vendedores ambulantes dan cuenta de lo que viven a diario. El proyecto configura dos elementos claves: uno es la narración documental audiovisual, el otro alude a la narración transmedia que lo constituye. Ver Anexo (1) Ítem (1)

b. Out my window

Este trabajo posee una narración no lineal en la que se permite la participación del usuario como cocreador. La idea de este documental es la de narrar, desde diversas ópticas, la forma como diferentes personas del mundo ven el sitio donde viven, y cuentan historias acerca de ello. Dicho trabajo mezcla en sus formas de narración el video, la fotografía, el diseño sonoro, entre otros elementos que facilitan la experiencia virtual. La interfaz gráfica que aquí se trabaja y la cantidad de historias que alberga el portal posibilitan que el usuario acceda a diferentes lugares divisados desde la ventana seleccionada. Componentes como la musicalización y la variedad de historias hacen atractiva la navegación por el sitio. Ver Anexo (A) Ítem (2)

c. Guernica, historia de guerra

En este documental, a partir de una experiencia virtual sobre la pintura de Pablo Picasso La Guernica (2007) se brinda información, se cuenta la historia, los viajes, el análisis iconográfico, de composición y de conservación del cuadro, y se realizan las biografías de las personas que han mantenido una estrecha relación con esta obra maestra de Picasso. La plataforma le permite a los espectadores acceder, de forma interactiva, a una gran cantidad de información adicional: análisis del cuadro, documentos, entrevistas, biografías, etc. Ver Anexo (A) Ítem (3)

d. Filmmaker in residence

Su narración no lineal les permite a los visitantes poder ver la historia a su propio ritmo (textos, fotografías, collages de sonido e imágenes de

video). En esta se sigue a tres organizaciones que están conectadas con el hospital en los distintos niveles de la comunidad, un oficial de policía y una enfermera psiquiátrica. Estos trabajan juntos en el equipo de intervención de crisis móvil, acompañando a los médicos de Dignitas Internacional a Malawi, donde el hospital hace su aporte en la lucha contra el Virus de Inmunodeficiencia Humana (VIH) que causa el Síndrome de Inmunodeficiencia Adquirida (SIDA). Ver Anexo (A) Ítem (4)

e. Tras los pasos del hombre bestia

Este trabajo documental se preocupa por las intervenciones ciudadanas pensadas desde la ciudad como una pantalla hipertextual. Es desarrollado en un contexto de convergencia tecnológica y cultural, y busca experimentar nuevas formas narrativas, ensanchando el relato documental a través de múltiples medios y soportes. Es considerado un trabajo transmedia que se preocupa por las intervenciones ciudadanas pensadas desde la ciudad como una pantalla hipertextual. La propuesta parte de la reconstrucción de la realización del primer film de género fantástico argentino "El hombre bestia" (1934), dirigido por el rosarino Camilo Zaccaria Soprani. Ver Anexo (A) Ítem (5)

f. Metamentaldoc\*

Este documental posee aplicaciones interactivas multimedia divulgativas y documentales, y apela a una narración no lineal en la que el usuario puede ser colaborador activo. Por otra parte, Metamentaldoc multimedia también es un documental no lineal en soporte web e interactivo. En la plataforma

final (Metamental-y-DOC) los contenidos se han ampliado y el proyecto audiovisual pasa a formar parte del multimedia, con la integración de ciertas partes y, al mismo tiempo, con la inclusión de contenidos audiovisuales. Ver Anexo (A) Ítem (6)

g. Detrás del Paraíso

Posee documentación de una realidad concreta. Es una narración no lineal cuya Interacción está basada en la toma de decisiones para avanzar. Es una plataforma interactiva que propone descubrir la realidad que esconden algunos destinos turísticos (Tailandia, Zanzíbar y República Dominicana). Preguntas tales como ¿qué significa que millones de personas como tú, se trasladen cada año a países más pobres?, ¿qué se esconde detrás de un paraíso turístico?, ¿se puede viajar de una manera más respetuosa con las personas y con el medio ambiente?, son el abrebocas de esta plataforma. Ver Anexo (A) Ítem (7)

h. Connecting África

En este trabajo se permite que nuevos receptores configuran un nuevo tipo de audiencia con una interacción basada en la toma de decisiones para avanzar. La base de este proyecto multimedia se fundamenta en el llamado scrollytelling, un modelo novedoso que le permite al lector experimentar de primera mano el contenido que consume. Ver Anexo (A) Ítem (8)

i. Pinpoint

Es un documental lineal; sin embargo, se caracteriza por la combinación de gráficos y video, permitiéndole al usuario la documentación de una realidad

concreta. El sitio web explora los recuerdos de los residentes de la antigua comunidad minera de Pine Point, territorio del noroeste de Canadá, así como la forma como recuerdan el pasado. Ver Anexo (A) Ítem (9)

j. Live hope love

Posee aplicaciones interactivas, multimedia, divulgativas y documentales. El sitio cuenta con su propia poesía profunda y lírica, así como con entrevistas en video y las historias detalladas de las personas que lo inspiraron. Ganó el Emmy por "Nuevos enfoques para el Documental" y un Webby por "Mejor Proyecto de arte." Ver Anexo (A) Ítem (10)

k. Fort macmoney

Documental interactivo con interfaz de juego sobre el modus vivendi en Fort McMurray, una ciudad canadiense cuya economía se sustenta en la explotación de petróleo. El proyecto, de gran complejidad y profundidad, le permite al (a los) usuario(s) navegar tanto por la información ofrecida como por un videojuego. A la par se pueden establecer debates con otras personas que estén en línea al mismo tiempo. Es una gran experiencia inmersiva en la cual, mediante la guía de usuario, se pueden explorar todas las posibilidades del trabajo. Ver Anexo (A) Ítem (11)

l. The iron curtain diaries 1989 -2009

Es un documental que permite la documentación de una realidad concreta, posee aplicaciones interactivas, multimedia, divulgativas y documentales. Se caracteriza por ser interactivo y dramático, está basado en la utilización de la

fotografía utilizada de forma magistral como recurso, y en la música como elemento cohesionador y de continuidad. Ver Anexo (A) Ítem (12)

m. Prison valley

Posee un rol asistencial del autor, es un sistema abierto, generativo y vivo que se adapta a un entorno. Sitúa, en el marco de la investigación, mezclando elementos exploratorios y juegos, con un sistema interactivo bien pensado y la posibilidad de participar de diferentes maneras. Es una primera experiencia donde los mismos directores se implicaron activamente a través de su moderación en foros de discusión y actos públicos. Ver Anexo (A) Ítem (13)

n. Catacombes: historias del subsuelo de París

Posee un rol asistencial del autor, es un sistema abierto y generativo, un sistema vivo que se adapta a un entorno. El proyecto en mención hace al público responsable de su propio contenido, de forma que se involucra en la historia y llega a sentirse parte de ella, experimentado las mismas sensaciones que tendría si descendiese a las verdaderas galerías subterráneas de París. Ver Anexo (A) Ítem (14)

o. Offshore

Posee un sistema abierto y generativo, un sistema vivo que se adapta a un entorno y en el que el espectador cambia de estatus: es un usuario, interactor, participante y colaborador activo. Interacción basada en la toma de decisiones para avanzar. El documental web trata sobre el tema del petróleo, intentando adelantar algunas hipótesis de lo que pasará cuando este valioso

recurso se agote definitivamente. Conjugua una temática interesante, la de la ecología y el medio ambiente, con una interfaz sobria en tres dimensiones que permite entrar en la historia, en la estrategia del juego. Ver Anexo (A) Ítem (15)

p. 18 días en Egipto

Este documental posee una terminología variada para referirse a proyectos similares, aplicaciones interactivas, multimedia, divulgativas y documentales. Es un documental interactivo que cuenta con miles de videos, fotos, correos electrónicos y tweets creados por los (las) participantes y testigos oculares de la llamada Primavera árabe en Egipto. El proyecto pretende proporcionar herramientas para los egipcios con la intención de explicar la historia desde su perspectiva, crear una experiencia de usuario robusta y un documental de vida que contribuye al diálogo en torno a la democracia en el siglo XXI. Ver Anexo (A) Ítem (16)

q. Sombras del progreso

Este posee aplicaciones interactivas, multimedia, divulgativas y documentales pensadas para nuevos receptores que configuran un nuevo tipo de audiencia en un sistema que se destaca porque es abierto y generativo, un sistema vivo que se adapta a un entorno. Es un proyecto que se adentra en la marca automovilística española Seat, todo un emblema durante los años de la dictadura franquista. La narrativa se focaliza en algunos de los trabajadores, en la resistencia efectiva durante los años más difíciles de la España del siglo XX. Un buen tema documental mezclado de manera



eficiente con tecnología de última generación como HTML5, Processing y Popcorn.js. En resumidas cuentas, se trata de una metáfora de cadena de montaje muy interesante y una interfaz altamente inmersiva. Ver Anexo (A) Ítem (17)

r. Proyecto Quipu

Se caracteriza por la pérdida del control por parte del director, donde el rol del autor es asistencial. El objetivo del Proyecto Quipu es hacer brillar una luz sobre las esterilizaciones, la creación de un archivo de la memoria colectiva en relación con ello. La intención es que estas historias nunca se olviden, que estos abusos no se repitan. Es un trabajo en colaboración con Amnistía Internacional que pretende apoyar reforzar la campaña de indignación en contra de las acciones realizadas sin el consentimiento de la población afectada; este se hace con el apoyo de las organizaciones locales de mujeres que esperan utilizar este archivo en su lucha por el reconocimiento y la reparación. Ver Anexo (A) Ítem (18)

s. Vose

En este documental el espectador cambia de estatus dado que es un usuario interactor, participante, un colaborador activo; es un documental interactivo que juega con la posibilidad de reinterpretar imágenes documentales utilizando subtítulos cinematográficos y que hace visible, de manera lúdica, lo que por definición debe pasar inadvertido. Apropiándose de diálogos de películas, este juega con las relaciones entre palabras e imágenes y los nuevos sentidos que genera su mezcla. ¿Por qué se van nuestros ojos tras los

subtítulos sin que nos demos cuenta? Hagamos como Rembrandt, miremos a los seres humanos atentamente. Ver Anexo (A) Ítem (19)

t. Reportaje 360

Podría considerarse una miniserie documental web que abarca 6 historias divididas por ejes temáticos que describen parte de la historia de Cali. Por un lado, en una edición narra historias alrededor de la Cali nocturna, en otra edición da cuenta del deporte extremo, otra edición describe la historia de Cali, así como la industria de la música salsa, también narra historias alrededor de la hoja de coca y por último cuenta historias de jóvenes soldados que deben laborar en un batallón de alta montaña. Si bien, el esquema interactivo y multimedial posee un estilo propio, cada edición propone una forma distinta de narración que le permite al usuario diversas posibilidades de interacción. Ver Anexo (A) Ítem (20)

La búsqueda de distintos documentales interactivos permitió descubrir diversidad de posibilidades que sirvieron para concebir la propuesta creativa. Además de los conceptos y las características del documental interactivo también se revisaron los estilos, los temas, el tratamiento estético, aspectos que facilitaron la creación de la metáfora visual de la propuesta creativa, así como la forma como se unifican los elementos multimediales (video, audio, fotografía, animación). De manera general se puede destacar lo siguiente:

- a. Todos los sitios web son distintos entre sí, cada cual posee su propia forma de narración, su propio estilo y su propio sentido a partir de sus propias metáforas visuales.

- b. El contenido multimedial predomina en todos los documentales. Sin embargo, en *Reportaje 360* por ejemplo se destacan los videos, las fotografías y archivos sonoros como elementos narrativos. De otro modo, en documentales como *Guernica 30* su principal elemento narrativo se configura a partir de líneas de tiempo, fotografías y animaciones.
- c. El video sigue siendo un elemento principal en la construcción narrativa.
- d. La unión entre la fotografía y el sonido permite la construcción de un discurso narrativo sólido.
- e. En algunos documentales interactivos como *Vose*, *Guernica 30*, *Offshore*, *Pinepoint*, *Reportaje 360* predomina la sencillez de la interfaz en su home. Permitiendo facilidad de iniciar un proceso de inmersión en el documental interactivo.
- f. *Pinepoint*, *out my window*, *Fort macmoney* construyen su idea de narración desde la animación de objetos que conllevan a la búsqueda de los relatos, brindándole al usuario mayor interacción.
- g. Los niveles de inmersión son distintos. Por ejemplo, *Connecting África* y *Detrás del paraíso* son documentales interactivos que plantean un nivel de inmersión a partir de la toma de decisiones en el cual el usuario avanza de acuerdo a lo planteado en la interfaz. Por otro lado, *Out my window* por ejemplo establece un tipo de narración no lineal en el cual el usuario elige que ver y su nivel de inmersión lo establece a partir de lo que quiere ver. Lo mismo sucede con *Reportaje 360* y *Guernica 30* y *Proyecto quipu*.

El ejercicio de exploración de trabajos documentales interactivos permitió comprender mejor las posibilidades narrativas. Los elementos multimediales son claves en la construcción del discurso de cada documental, siendo el video el elemento más sobresaliente en los propósitos de cada documental. Desde el aspecto temático no se encontraron documentales interactivos que abordaran la música como eje narrativo principal. Y a partir de esta exploración se definieron dos documentales interactivos en los cuales se les hizo un análisis más detallado a partir de la ficha 2 relacionada en la metodología del presente trabajo.

### **Análisis detallado de casos**

Después de haber revisado los veinte (20) documentales interactivos elegidos para explorar posibilidades, estilos y temáticas, se eligieron dos casos específicos con el fin de descubrir elementos claves en aras de la realización de un proyecto de este tipo.

#### **Caso 1. Pregoneros de Medellín.**

*Pregoneros de Medellín*, proyecto realizado por los colombianos Juliana Carabalí, Ángela Carabalí, Esaú Carabalí y el francés Thibault Durand, fue patrocinado por la empresa *Baobad* y por el premio *Crea Digital* que convoca el Ministerio de las Tecnologías de la información y la Comunicación (TIC) cada año. Su realización inició en el año 2014 y su fecha de estreno y publicación fue en abril de 2015.

Ha sido galardonado por varios festivales de cine documental digital. Dentro de los premios se encuentran el obtenido como mejor documental interactivo del festival de cine *Film Gate* de la ciudad de Miami (Estados Unidos) y el premio del jurado en el festival *Web Program* de París (Francia). Ha sido galardonado por la selección oficial del *Festival*

*International de Programmes Audiovisuels (FIPA)* en Francia en el año 2016, por *Le mois du webdoc* en el mismo país, y por *Dok Leipzig* en Alemania. Ver anexo (B)

El documental interactivo se plantea como un proyecto que narra las historias de cinco personajes de la ciudad de Medellín, quienes tienen en común cantos particulares que utilizan como estrategia de venta. El sitio web le permite al usuario/espectador descubrir cada historia a partir de un recorrido virtual por algunas calles del centro de Medellín. “Es un viaje al interior de la cultura popular y un cruce de caminos con la idiosincrasia colombiana. El recorrido se hace con los oídos, los ojos y por supuesto con el corazón” (Carabalí, Carabalí, Carabalí y Durand, 2015).

El sitio web se divide en dos componentes:

- a. Información general y
- b. Recorrido documental.

La página inicial funciona como un índice en donde se encuentran las siguientes secciones de información general: *Inicio*, *Transmedia*, *Música*, *Equipo*, *Making of*, *Kit de prensa*, *Ingresar*, *Idioma* (Inglés, Español y Francés) y *Redes sociales* (Facebook y Twitter).

En dicho índice se encuentran dos vínculos más (*Entrar* y *Retomar recorrido guardado*) que llevan a la página principal del documental.

A través del recorrido en el documental se encuentran quince (15) videos que permiten visualizar las distintas historias.

La estructura de navegación se plantea de la siguiente manera:

1. HOME
1.1. Menú informativo
1.1.1. Inicio
1.1.2. Transmedia
1.1.3. Música
1.1.4. Equipo
1.1.5. Making of
1.1.6. Kit de prensa
1.1.7. Ingresar
1.1.8. Idioma (español, inglés y francés)
1.1.9. Facebook y Twitter
1.2. Entrar
1.2.1. Recorrido virtual
1.2.1.1. Quince historias audiovisuales
1.2.2. Retomar recorrido guardado

*Figura 3.* Estructura de navegación pregoneros de Medellín

De acuerdo con lo anterior y teniendo en cuenta las categorías de análisis planteadas en la metodología del presente trabajo, se encuentran los siguientes resultados generales:

***Narrativas digitales.***

**Hipertexto:** el menú informativo funciona como hipertexto que brinda la posibilidad de ir a un micrositio para encontrar ampliación de la información. Dentro de cada espacio de estas secciones se encuentran hipertextos claves que le dan la posibilidad al usuario de ir a sitios web externos; estos amplían la información en cuanto a la descripción sobre la forma como se hizo el documental y sobre aquello que se dice del mismo en notas o artículos de prensa.

**Hipermedia:** el contenido del documental es propio y no requiere de la hipermediación para su creación.

**Multimedia:** el sitio funciona a partir de un recorrido virtual. Dicho recorrido es audiovisual; esto significa que tiene imagen en movimiento con posibilidades de control desde el usuario. El documental se narra a partir de videos que tienen entre cinco (5) y seis

(6) minutos de duración. En total son quince (15) audiovisuales. El *índex* y el *home* poseen animaciones e ilustraciones con gran color. Se crea un ambiente especial a partir del sonido: música y elementos característicos del entorno que recorre el usuario. Se visualiza un mapa donde aparecen elementos iconográficos que brindan al usuario información sobre el recorrido.

Creación colectiva: el sitio no tiene elementos de creación colectiva.

Participación: el sitio no permite la participación ni la colaboración del usuario en la creación de contenidos del documental. Tampoco incide en los ejes temáticos del documental.

Interactividad: a partir de un recorrido virtual por las calles del centro de Medellín, el usuario elige por dónde llegar a las historias, elemento que determina su participación física. No interviene en la creación del mensaje, pero sí construye su manera de ver los contenidos propuestos.

Sistema de interacción: a partir de un recorrido virtual desde la realidad aumentada, el usuario puede navegar a través de las calles del centro de Medellín. A medida que este avanza, el sistema le va brindando algunas informaciones básicas en las cuales va encontrando las historias. Para ello, el usuario tiene como guía un mapa que le permite visualizar el recorrido y los lugares por donde puede encontrar las historias. Este debe seguir una lógica de abrir candados con el fin de poder hilar las historias de los cinco personajes que se encuentran en el recorrido, el cual es opcional: se brinda la posibilidad de elegir hacerlo o ir directamente al video a través de un vínculo gracias al cual se encuentran los cinco personajes.

Usabilidad: la página es de fácil acceso, los elementos iconográficos y textuales brindan la información necesaria que el usuario requiere. Este tiene la posibilidad de recuperar la información si se sale de la página. Los elementos iconográficos son claros, sencillos y llamativos. El diseño visual es atractivo, pertinente y claro con el objetivo del documental. Asimismo, el sistema de interacción es intuitivo y de fácil manejo para el usuario.

Accesibilidad: la página es de fácil acceso, la estructura es sencilla y le permite al usuario poder ingresar a cada ítem sin ningún problema. Se requiere de una plataforma con buena capacidad de datos de navegación para poder ingresar a la página. El contenido de esta es, en su mayoría, de tipo audiovisual, por lo que requiere muchos bits para navegar. Para acceder a las historias durante el recorrido el usuario debe crear su linealidad. Para ello se utiliza un recurso de abrir candados y, en ese sentido, el usuario va construyendo la historia que el realizador plantea.

Funcionalidad: es un sitio limpio y muy atractivo. La calidad de las imágenes es muy óptima, posee una metáfora gráfica clara en cuanto a colores y elementos iconográficos. Las secciones son pertinentes frente a lo que el documental quiere mostrar. Las historias son atractivas y de corta duración. El sitio funciona como un juego que le permite al usuario ir descubriendo historias.

Metáfora visual: La metáfora visual se construye a partir de una imagen real de una calle de la ciudad de Medellín con elementos de diseño gráfico superpuestos; estos funcionan como letreros que indican alguna información de localización.





Figura 4. Recorrido virtual pregoneros de Medellín, (2015).

### ***Narrativas audiovisuales.***

- ✓ Estructura narrativa: *Pregoneros de Medellín* cuenta la historia de cinco (5) personajes que hacen de su voz un instrumento de trabajo. Son las historias de *La Jale*, *Limón*, *Líder*, *Papá Vanegas* y *Gaucha*. La historia de cada personaje se fragmenta en tres videos de entre cinco (5) y seis (6) minutos cada uno. En cada video que tiene su propia estructura narrativa clásica (inicio, nudo y desenlace) se describen distintas situaciones dramáticas de los personajes. Las historias de los cinco personajes se fragmentan en un primer video que da cuenta del trabajo que realizan. El segundo video dirige la mirada del realizador a un espacio más íntimo de los personajes en el que se ponen de manifiesto sus preocupaciones y situaciones más complejas de sus vidas. Finalmente, el tercer video relata la vida familiar de los personajes.

- ✓ Lenguaje audiovisual: en *Pregoneros de Medellín* los planos elegidos buscan establecer un acercamiento entre el espectador y el personaje, para lo cual es constante el uso de planos cerrados. La cámara está en función del movimiento, por lo cual no hay planos fijos o estáticos. Todo el tiempo la cámara es errática y se constituye en un elemento subjetivo del realizador. Es su mirada, su forma de comprender esa realidad que describe a través de las imágenes, las cuales están bien cuidadas desde la composición, el encuadre y el movimiento de cámara. Las entrevistas que son en plano cerrado y que poseen el mismo movimiento se plantean en los lugares de trabajo o residencia de los personajes. Predomina la modalidad poética y participativa del documental expuesta por Nichols (1997).

El sonido es directo, no hay diseño musical que fortalezca las situaciones dramáticas por cuanto el documental no lo necesita. El ritmo es ágil, tiene un montaje limpio y cuidadoso sin abusar de efectos. La imagen por sí sola narra y permite que exista un acercamiento entre el espectador, el realizador y el personaje.

- ✓ Estética audiovisual: El documental aprovecha la luz natural y la iluminación propia de los entornos de los personajes. Se narra desde los espacios de cada personaje y con ello se le da naturalidad a cada historia. Asimismo, cada relato audiovisual tiene una metáfora visual, donde la composición del plano le permite al espectador entender el drama de cada personaje. Cada historia cierra de manera distinta: se halla una puerta que se cierra, un personaje que se aleja, los personajes que suben las escaleras, entre otras escenas. En cuanto al estilo, *Pregoneros de Medellín* apela al uso

de una cámara en movimiento como función subjetiva de la mirada del realizador, se plantean historias desde una modalidad observacional con elementos reflexivos, las imágenes son limpias y no poseen elementos externos que la ensucien como, por ejemplo, los banners, cortinillas, elementos gráficos, entre otros. Además, hay una clara intención del realizador de permitirle al espectador comprender aquellas historias desde la intimidad de los personajes.

***Documental interactivo.***

Posee un estilo propio que vincula el video con la realidad aumentada como elementos narrativos.

El usuario puede visualizar las historias de manera desordenada; sin embargo, por cada personaje el sistema invita al usuario a tomar la decisión de ir descubriendo las cápsulas que complementan sus historias.

Los elementos narrativos digitales están enfocados en gran medida a la combinación entre la multimedia, el juego y la interacción del usuario a través del sistema.

El recorrido virtual funciona como un juego que le permite al usuario elegir ir de un sitio a otro, buscando elementos diseñados gráficamente que funcionan como textos que informan al usuario aspectos relacionados con la elección de la historia.

El diseño del sitio web ofrece una estructura sencilla que le permite al usuario entender con claridad la navegación.

El recorrido virtual que está ambientado con sonidos característicos del pregonero se realiza por el centro de Medellín y se caracteriza por ser un espacio donde es habitual encontrar estos elementos. De la misma manera, el color cálido del diseño de la página se

relaciona con la calidez de los personajes que se presentan en los relatos audiovisuales. En tal sentido, la definición de una metáfora visual como elemento simbólico de la narración documental es clave para la construcción de este tipo de proyectos. Ver anexo (B)

### **Caso 2. Metamentaldoc.**

El otro documental interactivo elegido para realizar el análisis es *metamentaldoc* (Blasco, Campos, Figueira, Gifreu y Molinos, 2011), un caso que se enfoca precisamente al tema estudiado, es decir, un documental interactivo sobre el documental interactivo.

*Metamentaldoc* es un proyecto realizado como trabajo de grado por parte de estudiantes de la Universidad de Vic de Barcelona (España), en un laboratorio multimedia que se enfoca a la experimentación, el estudio y análisis de proyectos digitales y multimediales. Este trabajo realizado por Blasco, Campos, Figueira, Gifreu y Molinos (2011). Ver anexo (C)

*Metamentaldoc* nace como una propuesta pedagógica que les permite a sus usuarios poder encontrar allí todo lo necesario para entender el proceso creativo y de producción de un documental interactivo. Pretende además mezclar un espacio lúdico centrado en el aprendizaje, la didáctica y la colaboración.

El sitio web se divide en secciones interactivas y en un menú informativo fijo que está presente en todas las secciones del proyecto.

Este último consta de varios íconos: uno de ellos está en forma de casa y representa el inicio (volver al inicio), otro ícono textual brinda la información del documental interactivo y los autores, otro le permite al usuario ver el tráiler del documental audiovisual, un ícono textual que despliega las posibilidades para compartir el proyecto por redes

sociales y otro que despliega el mapa del sitio para brindarle al espectador otras posibilidades de navegación.

Las secciones interactivas se dividen en:

Sala de exhibición. En ella se le presenta al usuario el documental audiovisual en seis bloques o partes temáticas que se reproducirán en la pantalla principal de la sala.

Recorrido histórico. Esta sección se divide en dos posibilidades: por una parte está la historia del cine documental, que a su vez se divide en cuatro (4) autores importantes en la historia del cine documental y presenta una línea de tiempo interactiva; en la segunda posibilidad que presenta a los grandes documentalistas españoles se muestra la opción de ver a cinco (5) autores de interés.

Aula virtual. Esta sección contiene material bibliográfico referente a la realización documental, los principales autores, manuales y demás material que facilite la realización documental.

Entrevistas: en este apartado se encuentran diferentes entrevistas a teóricos y personajes de interés en la realización documental; las posibilidades de elegir ver cada entrevista se dan a partir del nombre del entrevistado o sobre un tema en particular.

Play list: es un apartado donde el usuario tiene la posibilidad de organizar cómo quiere ver el material audiovisual.

La estructura de navegación se plantea de la siguiente manera:

1.	Home
1.1.	Menú informativo
1.1.1.	metamentaldoc
1.1.2.	AV
1.1.3.	Share 2.0
1.1.3.1.	Facebook
1.1.3.2.	My space
1.1.3.3.	Blogger
1.1.3.4.	Twitter
1.1.3.5.	Vimeo
1.1.3.6.	Youtube
1.1.3.7.	Flicker
1.1.4.	Mapa
1.2.	Sala de exhibición
1.3.	Aula virtual
2.	Recorrido histórico

Figura 5. Estructura de navegación Metalmentaldoc

De acuerdo con lo anterior y teniendo en cuenta las categorías de análisis planteadas en la metodología, se encuentran los siguientes resultados generales:

### ***Narrativas digitales***

- ✓ Hipertexto: la función hipertextual es interna e iconográfica, de tal forma que le da al usuario la posibilidad de ir a los sitios internos del proyecto a partir de imágenes.
- a. Hipermedia: el contenido del documental es propio y no requiere de la hipermediación para su creación.
- ✓ Multimedia: el sitio funciona a partir de elementos gráficos que están ubicados en la página, posee animaciones e ilustraciones que se activan en la medida que el cursor pasa sobre ellas. En él todo está a escala de grises y se visualiza un mapa que le permite al usuario entender el esquema del documental. En los distintos sitios se encuentran fragmentos de películas

documentales de referencia. En sala de exhibición el documental se halla dividido en seis partes y se plantea la posibilidad de ver o comprar documentales subidos por los usuarios. En la sección del aula virtual se pueden visualizar fotografías y observar un mapa interactivo que permite buscar los diferentes festivales de cine documental en el mundo. Finalmente, en la sección de entrevistas se usa el recurso del video dividido en nueve (9) bloques.

- ✓ Creación colectiva: el documental interactivo está pensado como un documental de autor en tanto que no expresa la posibilidad de crear contenidos directamente por parte del usuario.
- ✓ Participación: el usuario tiene posibilidades de ser colaborador del documental aportando nuevos contenidos que deben pasar por un filtro de selección de los creadores del sitio web.
- ✓ Interactividad: el sitio web le permite al usuario descubrir los elementos temáticos a partir de la interfaz iconográfica, donde se supone que debe inferir sobre los contenidos. De la misma forma, el usuario tiene posibilidades de aportar nueva información que va intuyendo en la medida que navega por el sitio. Además, el usuario tiene posibilidades y libertades de asociación y construcción de múltiples significados a partir de la información suministrada en el documental.
- ✓ Sistema de interacción: cuenta con una estructura de contenidos dividida, esencialmente, en dos (2) apartados. Es decir, la página reúne dos (2) tipos de página en su interior. Una parte es la página informativa, sobre el

proyecto y la propia página, la parte audiovisual, el equipo, otras aplicaciones, etc.; esta se materializa en un menú fijo (que está presente durante toda la navegación). Por otro lado, se comparte un menú interactivo dividido en cinco (5) interfaces que permite una navegación horizontal, creando así una línea circular para acceder a las diferentes partes.

- ✓ La web ofrece distintos servicios. El menú fijo informativo llama en cada botón a un espacio desplegable que se superpone a la propia página (en cualquier apartado en el que se encuentre el usuario) con cierto nivel de opacidad; en el apartado de share 2.0, el usuario tiene la posibilidad de acceder a aplicaciones de *metamentalDOC* como *Blogger*, *Facebook* o *canal YouTube*, entre otras. En cuanto a la navegación interactiva del resto de la página, se debe destacar el servicio de *playlist* al que se añadirán los videos. Asimismo, se ofrece un blog incrustado dentro de la propia página en el apartado *Aula virtual*. El mapa web también se incorpora en el menú informativo.
- ✓ Usabilidad: la página inicial es básica y de fácil acceso. Los elementos iconográficos y textuales brindan la información necesaria que el usuario requiere para ir a los diferentes contenidos del documental interactivo. El usuario tiene la posibilidad de volver al inicio fácilmente si se pierde en la navegación. Los elementos iconográficos son claros, sencillos y llamativos. El diseño visual es atractivo, pertinente y claro con el objetivo del documental. El sistema de interacción es intuitivo pese a que algunos



elementos del documental no funcionan o no tienen claridad de función para el usuario.

- ✓ Accesibilidad: el sitio web es de fácil acceso, la estructura es sencilla y reticular, de tal forma que le permite al usuario acceder a cada ítem sin ningún problema. Los íconos que funcionan como vínculos son fáciles de ubicar.
- ✓ Funcionalidad: es un sitio limpio y muy atractivo. La calidad en imágenes es muy óptima, posee una metáfora gráfica clara. En cuanto a los elementos simbólicos de la iconografía las secciones son pertinentes frente a lo que el documental quiere mostrar. Este tiene características educativas y, de hecho, su propósito es pedagógico frente a la realización documental. Cabe anotarse que el documental es largo, pero se puede visualizar por fragmentos.
- ✓ Metáfora visual: la página web de *metamentaldoc* es sencilla en términos visuales y se construye a partir de elementos característicos de la realización audiovisual. El diseño superior da cuenta de una parrilla de iluminación, de fondo se percibe un cielo en el cual se superponen una silla, una cámara, unos rollos cinematográficos y una pantalla. Con esto los realizadores plantean la idea de lo real y el cine.



Figura 6. Home de Metamentaldoc, (2011)

### *Narrativas audiovisuales.*

- ✓ Estructura narrativa: el contenido del documental está dividido en cinco (5) bloques en función de la temática. El primer bloque es un *collage* de imágenes, recurso asociado al concepto de documental. En el segundo bloque se profundiza en la idea del documental de autor. El tercer apartado contiene las fases de producción de un documental (este bloque no es definitivo, pues su integración intercalada en los otros bloques es una posibilidad en mente no descartada). El cuarto bloque será el debate y/o la problemática actual de la distribución y exhibición del documental. El quinto y último bloque contendrá otro *collage* referente a las perspectivas futuras del documental. La suma de los cinco bloques responderá a un documental de cincuenta (50) minutos.

Por otro lado, el proyecto tiene una serie de entrevistas cortas de expertos sobre el tema documental.

- ✓ Lenguaje audiovisual: es un documental que se construye a partir de imágenes de archivo, entrevistas y situaciones donde se narra a partir de dos cámaras: una fija y otra en movimiento. Se utilizan planos descriptivos que muestran los espacios y planos expresivos que se utilizan para las entrevistas. El propósito del proyecto es fijar una mirada del autor sobre su comprensión del documental como una forma de expresión artística.
- ✓ Estética audiovisual: la función de las imágenes es buscar un sentido metafórico y complementario al contenido con el mensaje implícito del documental y la idea del documental de autor, manifestándose con ello una clara intención artística. Para esto se establece un propósito conceptual sobre esa idea y se transmite, a partir de las imágenes, una sensación de contemplación histórica. En aras de lograr lo anterior se esbozan claramente dos intenciones: la primera se pone de manifiesto en las entrevistas con un manejo adecuado y artificial en la iluminación, de tal forma que busca establecer un propósito dramático; la segunda intención se percibe en los exteriores, donde se plantea una idea de iluminación natural. Asimismo, se complementa con imágenes de archivo que proceden de los clásicos del cine, en blanco y negro. Es un documental de autor, que pretende conceptualizar sobre el mismo género. Para ello el autor plantea una narración clásica lineal de fácil comprensión a partir de entrevistas y material de archivo.

***Documental interactivo.***

Es un sitio web sencillo, de fácil acceso, con un diseño gráfico estático, elaborado a partir de fotografías e íconos. Su propósito es ampliar la información desde los elementos propios de la narración digital a partir de un documental audiovisual. Le permite al usuario participar e intervenir sobre los contenidos expuestos, ya que le facilita la posibilidad de ampliar la información sobre el tema del documental. El usuario tiene la posibilidad de complementar, generar y desarrollar contenidos que pueden ser expuestos en el sitio web. La posibilidad de navegación y la visualización de los contenidos pueden ser fragmentadas a partir de las decisiones del usuario. Ver anexo (C)

**Observaciones y conclusiones del análisis.**

Después de haber realizado un análisis detallado de los dos anteriores documentales interactivos seleccionados para tal objeto, se hicieron las siguientes consideraciones.

Un documental interactivo debe construirse a partir de articulaciones internas que permitan al usuario desarrollar su propia experiencia. Lo digital como elemento innovador debe facilitar mecanismos y herramientas que de manera intuitiva la narración pueda trascender a las necesidades del usuario. El hecho ya no es contar una historia sino hacer que el usuario pueda participar de ella, no tanto en que pueda transformar el relato con aportaciones, sino que esta le permita diversidad en la forma en cómo se puedan narrar.

La participación del usuario en el documental interactivo no obedece solamente a las contribuciones que este pueda dar en los relatos. Los documentales analizados dan cuenta de una serie de historias y contenidos inmodificables, sin embargo permiten que los usuarios puedan dar otro tipo de aportaciones sin que el contenido original se cambie.

Seguramente existen otros documentales interactivos que le permiten al usuario otro tipo de participación en el cual los contenidos están en constante transformación. Para los casos analizados, esto no sucede. De otro modo, el concepto de “participación” en los documentales analizados obedece más a un proceso de inmersión que a las posibilidades de contribuir con nueva información.

Los elementos analizados en los dos documentales interactivos y la revisión exploratoria de los otros dieciocho permitió establecer la importancia de tener en cuenta las formas en como estos se aplican para potenciar el discurso interactivo. En tal sentido, reflexionar sobre las características y los conceptos de hipermedia, multimedia, usabilidad, funcionalidad, accesibilidad, inmersión, no linealidad, participación, interactividad, facilitaron la comprensión de los documentales interactivos.

En un documental interactivo el usuario es un actor que dialoga a partir de acciones específicas sobre los contenidos planteados. No es un actor pasivo que se dedica a observar sino un actor activo que elige, decodifica y descubre el mensaje con posibilidades en algunos casos de contribuir con nuevos mensajes a partir de un sistema de bidireccionalidad planteada por los realizadores.

A partir de estas observaciones y los respectivos análisis se pueden deducir elementos claves para ser considerados en la creación de una propuesta de un documental interactivo.

### **Diseño de la propuesta creativa**

La propuesta creativa nace de la observación de los veinte (20) documentales interactivos y del análisis detallado de dos (2) de ellos y tomado como base la “Matriz de planificación para proyectos multimedia, diseñada por la profesora Gloria Londoño Del

mismo modo, se tuvieron en cuenta aportaciones documentales en los cuales se deduce un formato que describe con especificidad los elementos analizados y que, por consiguiente se establecen para la formulación de la propuesta. Es así, que el diseño de la propuesta creativa contempla los elementos analizados en los casos anteriores y algunos elementos extraídos de otras propuestas escritas tales como “Narrativa transmedia: un modelo para la recuperación de la memoria histórica del paisaje cultural cafetero a través de los mitos y leyendas” Gutiérrez, Gómez y Castañeda (2014) formato que describe con especificidad los elementos digitales que se pueden utilizar para la creación de un sitio web teniendo en cuenta, además, elementos de participación colectiva, multimedialidad e interactividad. Y del proyecto *Metamentaldoc multimedia*, Blasco, Campos, Figueira, Molinos y Gifreu (2010) del cual se utilizaron los elementos estéticos y creativos para la construcción de la propuesta audiovisual.

Este formato define por separado la propuesta audiovisual de la digital ya que, por un lado, estructura como contenido la parte estética y narrativa del video que luego se adaptará a las posibilidades digitales que se construyen en otro apartado; lo anterior para poder definir la forma como el usuario puede llegar a dichos contenidos. De la misma forma, se tomaron en cuenta los elementos de la creación de la metáfora visual y el diseño de inmersión por la página a través de las modalidades y submodalidades.

A partir de lo anterior, se describe la memoria del documental interactivo *Ibagué, ciudad musical interactiva*, aplicando los formatos analizados y teniendo en cuenta elementos de los distintos documentales interactivos explorados.

### **Propuesta del documental interactivo *Ibagué, ciudad musical interactiva*.**

***Descripción general.***

Tema general: Se trata de un documental interactivo que busca resaltar historias, relatos y procesos artísticos musicales que contribuyen al fortalecimiento de las costumbres y los valores socioculturales de Ibagué, la ciudad musical de Colombia.

Descripción: *Ibagué, ciudad musical interactiva* es un documental multimedia interactivo sobre la música que se crea, produce, genera y proyecta desde la ciudad de Ibagué (Tolima). Es un proyecto complejo que, a partir de historias, relatos y procesos artísticos, pretenderá resaltar las tradiciones, las costumbres y los valores alrededor de la música a través de una interfaz sencilla e intuitiva dentro de un sitio web.

Es un proyecto que va de la mano con una serie de microdocumentales audiovisuales elaborados por el mismo equipo de trabajo, con el fin de expandir la narración y permitir desde la web un proceso no lineal e inmersivo.

Introducción: Un documental interactivo se constituye como un nuevo género audiovisual con diversidad de posibilidades aún por explorar y descubrir. De allí la idea de crear un trabajo que permita experimentar aquellas nuevas formas de narrar, aplicadas a las necesidades de la región tolimese. Dicho género también busca formas de comunicar al mundo su cultura, su biodiversidad, su gente, entre muchos otros elementos.

En los últimos años el interés por estas nuevas formas de narrar viene en crecimiento y el documental interactivo se ha constituido en una esfera que supone ir más allá, posibilitando la participación y el compromiso de un sujeto que interactúa con los diversos tipos de contenidos. Estos son atesorados en plataformas digitales que facilitan un modo de visualización que rompe con la forma lineal del discurso y transforma los espacios tradicionales de consumo de contenidos audiovisuales.

En ese sentido, es importante llevar a cabo el proceso de creación de un documental interactivo en el cual se puedan aplicar las narrativas audiovisuales y digitales. Se pretende que tanto las unas como las otras contribuyan para la apropiación cultural en la comunidad de Ibagué, permitiéndole a las gentes que la conforman conocer un espacio de acercamiento y reconocimiento que fortalezca su identidad musical.

Estas nuevas formas de comunicar, aterrizadas al contexto de la ciudad de Ibagué, se hacen necesarias, máxime cuando hay ausencia de este tipo de productos comunicativos en la ciudad. Debe señalarse además que, en esta época de comunicación interpersonal y cotidiana a través de dispositivos conectados a Internet, es pertinente acudir a estos medios para ‘acercar’ relatos a la comunidad. Es una verdad sabida que el hecho de que existan documentos muy valiosos sobre la cultura de una región no garantiza que la gente se acerque a un tema, lo conozca y se vea reconocido en un contenido.

Antecedentes: Para llevar a cabo este proyecto se identificaron algunas experiencias que se presentan en el marco contextual de este documento, entre ellas *Guernica 30*, (Torres & Valles, 2007), *Tras los pasos del hombre bestia* (Irigaray, 2010) *Los pregoneros de Medellín*, Carabalí, Carabalí y Durand (2015), entre otros. Del mismo modo se hizo una descripción de los esfuerzos locales en el tema audiovisual ya que en el ámbito del documental interactivo en la ciudad de Ibagué, Colombia aún no se ha realizado ningún proyecto de este tipo.

Justificación: *Ibagué, ciudad musical interactiva* es un trabajo que pretende rescatar la identidad, proyectarla y fortalecerla a través de historias y relatos que representan a los ibaguereños, a partir de un espacio que busca estar más próximo a las nuevas generaciones. Por ello se plantea un proyecto donde se piensa el documental interactivo como una opción



que puede ayudar en la construcción de una sociedad más consciente de la necesidad de la conservación de las tradiciones, los valores y la cultura musical. De allí la importancia de realizar una propuesta que le permita a la ciudadanía de Ibagué ver las historias que hacen parte de un legado de más de cien años.

El interés por el género documental como una modalidad audiovisual cinematográfica en la que se construye una idea subjetiva sobre un tema en específico permite llevar a cabo un trabajo en el que se pueden representar concepciones e ideas de la realidad que atañe a la población latinoamericana. Queremos que esta realidad trascienda las barreras de lo audiovisual y pueda ser visto por toda clase de públicos, donde niños, jóvenes y adultos vean lo que Ibagué realmente puede representar.

Por eso se ha pensado en el documental interactivo puesto que él representa una posibilidad que puede permitir un gran alcance en la comunidad de Ibagué. Por ello, para esta iniciativa se toman como base plataformas como *Out my window* (Cizek, 2010), un documental interactivo cuya idea es narrar cómo diversas personas del mundo ven, desde sus ventanas, el sitio donde viven y cuentan historias acerca de ello. También deben nombrarse documentales interactivos como *Guernica: historia de guerra* (Cataluña, 2007) y *Filmmaker in residence* (Cizek, 2010). Estos narran historias de diversas formas, contribuyendo al conocimiento, al desarrollo humano y social de las comunidades, mejorando los procesos de interacción social comunicativa, permitiendo entender y comprender mejor a la sociedad en sus contextos históricos, culturales y sociales para poder construir, a partir de ahí, nuevas y mejores formas de vivir, manteniendo un diálogo de saberes sobre las diversas tensiones desde lo local, lo regional y lo global.

Objetivo general: Crear un documental interactivo dirigido a jóvenes y adultos que sirva como herramienta lúdica y didáctica que mezcle información para conservar la memoria histórica de la cultura musical de la ciudad de Ibagué (a través de los contenidos), y proyectar relatos e historias teniendo en cuenta la navegación y la interacción.

#### Objetivos específicos

- ✓ Ser una fuente de información al usuario sobre la historia de la música en la ciudad de Ibagué.
- ✓ Divulgar y ampliar contenidos que promuevan los procesos artísticos musicales que contribuyen al fortalecimiento de las costumbres y los valores de Ibagué como ciudad musical de Colombia.
- ✓ Mostrar historias y relatos que den cuenta de los valores y las costumbres de la comunidad de Ibagué en materia musical.

#### Objetivos metodológicos

- ✓ Elaborar la propuesta creativa del proyecto.
- ✓ Definir los contenidos multimediales que serán necesarios para el desarrollo del proyecto.

Idea: La idea es vincular la realización de un documental audiovisual con la de un documental multimedia interactivo. Se pretende que ambos giren alrededor de la música, teniendo en cuenta historia, espacios y relatos de personajes importantes que han hecho de Ibagué una ciudad transcendental en el ámbito musical. Para ello se plantea construir un sitio web que permita reunir todos los contenidos multimediales elaborados por el equipo

de producción. El propósito es la complementación de información, contenidos y la interacción con el usuario.

Así, se tiene pensado la producción audiovisual que se acoge a la idea del *documental de autor* dado que permite expresar (desde la perspectiva del equipo creativo) una visión de la vida y de la historia de Ibagué desde la música, moldeando la realidad desde la propia subjetividad, teniendo en cuenta las herramientas estilísticas y estéticas propias del género.

El propósito del documental interactivo es permitirle al usuario conocer a Ibagué como la ciudad musical de Colombia a través de una navegación sencilla e inmersiva, mediante elementos de interacción con los contenidos propuestos.

Título: El documental interactivo tendrá por nombre *Ibagué, ciudad musical interactiva*. El origen del título pretende reivindicar una idea que nació con el viajero francés Jean Alexis Cadoine, el Conde de Gabriac, quien en su libro *Viaje a través de América del Sur*, publicado en París hacia 1868, narra su travesía desde Santa Marta hasta el Amazonas entre el 26 de julio de 1866 y el 1º de enero de 1867 (Pardo, 2016, p. 23). En dicho libro se referencia a la ciudad de Ibagué, narración que Cuartas desarrolla de la siguiente manera:

El autor, en un capítulo dedicado a Ibagué, entrega información detallada acerca de serenatas de guitarras y flautas, grupos de instrumentistas que denomina virtuosos y variedad de músicos que tocan por las calles y frente a los balcones de las casas. Incluso, participa en una batucada de cholos, animada con chicha y aguardiente en donde escucha instrumentos tradicionales como la tambora, el

alfandoque y la carrasca de bambú de dos metros de longitud raspada con una clavícula de tigre (Pardo, 2016, p. 23).

Con este antecedente se pretende reivindicar la idea que nació con la visita del Conde de Gabriac y fortalecer un significado que contribuya a la identificación de Ibagué como la ciudad musical de Colombia.

Público primario: El proyecto de documental interactivo es un trabajo destinado a cualquier usuario joven y adulto de Internet interesado en la música, el folclor y la historia musical de Ibagué.

Tipo de producto a desarrollar: *Ibagué, ciudad musical interactiva* es un documental interactivo que da cuenta de la historia de la música en Ibagué, de personajes, espacios y procesos que son importantes en la tradición musical de la región. Esto se logrará mediante un proceso de inmersión por un sitio web donde el usuario encontrará contenidos audiovisuales, fotográficos, sonoros y gráficos, así como posibilidades de participación e interacción con los mismos.

Formato: La propuesta nace como un proyecto de investigación que se concreta en la realización de un documental interactivo donde convergen distintos elementos multimediales (video, audio, fotografía, animación, realidad virtual, etc.) que se ajustarán a las necesidades y posibilidades interactivas y de participación del usuario en un sitio web.

Enfoque temático: La música como expresión hace parte del sentir de la humanidad, es una de las artes más antiguas y populares. Desde nuestros indígenas y con la llegada de los españoles la expresión musical se ha caracterizado por la combinación de diferentes culturas, influencias que se mezclan para dar como resultado diversidad de sonidos. En Ibagué la música es una de las representaciones artísticas con más tradición, una práctica

que hace parte de su identidad y de sus tradiciones más arraigadas. De allí que en el trabajo propuesto se narrarán historias y relatos de hombres y mujeres, músicos, compositores e intérpretes que han hecho honor al nombre de Ibagué como ciudad musical, un apelativo acuñado en el siglo XIX por el francés Conde Gabriac al sentir en las calles esos sonidos musicales. El documental interactivo dará cuenta de relatos de aquellos personajes como Alberto Castilla, Amina Melendro, Leonor Buenaventura, quienes con su trayectoria artística forjaron la identidad de la ciudad de Ibagué. De la misma manera se narrarán relatos de sitios emblemáticos de la cultura musical de Ibagué, tales como el Conservatorio del Tolima, el Parque de la Música, la Sala Alberto Castilla, la Concha Acústica y el Teatro Tolima. También se narrarán relatos de aquellos músicos contemporáneos quienes desde su quehacer continúan forjando una identidad musical que hace únicos a los ibaguereños.

Propósito comunicativo:

- ✓ Estimular la sensibilidad del usuario sobre las expresiones musicales originadas en la ciudad de Ibagué.
- ✓ Brindarle al usuario información que le permita identificar historias, relatos y procesos artísticos musicales que contribuyen al fortalecimiento de las costumbres y los valores de Ibagué como ciudad musical de Colombia.
- ✓ Evocar sentimientos y emociones sobre la historia de la música en Ibagué a partir de sus precursores y artistas más destacados.

Sinopsis: *Ibagué, ciudad musical interactiva* es una obra documental que emerge desde un sitio web como una metáfora visual llena de simbolismos, ideas y conceptos que ilustran la historia de la ciudad de Ibagué, (departamento del Tolima) en el marco de una idea que se generó y popularizó desde el siglo XIX cuando se la consideró como la ciudad

musical de Colombia. La obra muestra, a su vez, relatos, historias y procesos culturales que reivindican esa idea a partir de una exposición multimedial con imágenes de archivo y grabaciones propias conjugadas con entrevistas a personajes del sector.

La obra se divide en seis (6) secciones principales:

- a. La primera de ellas es un recorrido por la historia de la música en Ibagué, una sección que define los lugares emblemáticos de la ciudad que son referentes en el tema musical.
- b. Otra sección da cuenta de los festivales insignias de la ciudad.
- c. La tercera sección hablará de los personajes importantes de la música de Ibagué en la que se incluirán los relatos de artistas, músicos, compositores, luthiers, etc.
- d. Otra sección da cuenta de los diferentes estilos, géneros y propuestas musicales que se desarrollan en la ciudad, involucrando grupos y procesos musicales que se vienen trabajando.
- e. Otra sección que permite que el usuario recorra virtualmente los lugares más representativos de la ciudad de Ibagué.
- f. Finalmente, se incluye una sección que le brindará a los usuarios la posibilidad de participar en el trabajo con la realización de video clips en nuevos formatos, así como se comparten formas de participación con nuevos contenidos, la réplica de los mismos a partir de videos y fotografías.

Informe de investigación: Desde el siglo XIX cuando el viajero francés Jean Alexis Cadoine, el Conde de Gabriac, visitó la pequeña ciudad de Ibagué encontró elementos y características que hicieron de esta pequeña población algo distinto de otras ciudades. Esto

lo llevó a denominar a dicha ciudad como la Ciudad musical de Colombia. La investigación de este trabajo nace de la inquietud de establecer las razones por las que Ibagué recibió este apelativo que, a juicio de los autores del presente trabajo, aún cobra plena vigencia.

Metodología y fuentes: La idea del documental plantea inicialmente descubrir la historia de la música en Ibagué y la forma como esta ha evolucionado a través del tiempo, desde lo que se hacía en sus orígenes hasta lo que se realiza hoy en día. De la misma manera, se plantea descubrir personajes que han sido importantes en esos procesos de creación y construcción musical. Personajes como Alberto Castilla, Leonor Buenaventura, entre otros, quienes le han dejado un legado importante a la ciudad de Ibagué. De igual manera, se buscarán historias que den cuenta de aquellos procesos musicales que se han generado en orquestas, dúos, tríos y grupos que también, de alguna manera, han contribuido para la identidad de la ciudad.

Para llevar a cabo esta génesis inicialmente la presente investigación se basa en el desarrollo musical que ha tenido Colombia a lo largo del siglo XX, teniendo en cuenta las investigaciones de autores como Carlos Orlando Pardo, quien hace un recorrido histórico de la música en Ibagué en su trabajo *Configuración de la memoria colectiva en la ciudad de la música. Ibagué 1850 – 1950*, y el trabajo *Así creció Colombia: Ibagué ayer, hoy y mañana de la serie Ibagué de antaño* Camacho (1985).

El proceso continúa con la investigación de campo, con la que se pretende esclarecer lo que ofrece el Conservatorio del Tolima, institución de educación superior dedicada a la música. Con esto se espera encontrar actores vinculados directamente a este arte, esto es, profesores y estudiantes que generan procesos de fortalecimiento en el ámbito musical. También se proyecta incluir a músicos y artistas que, desde otras latitudes, hacen y

viven de la música. La investigación además abarca un trabajo con los diversos festivales de música que se organizan año tras año en la ciudad de Ibagué.

Cubrimiento temático: El documental basará la investigación en los siguientes ejes temáticos:

**Tabla 5**

*Ejes Temáticos*

Sección	Eje temático y contenido
Personajes	Reportajes, entrevistas, crónicas, perfiles e historias de músicos, teóricos, intérpretes, luthiers y demás personajes que tengan que ver con la música en la ciudad de Ibagué. Desde los valores, la práctica, el estudio, la tradición y las costumbres.
Historia musical	Historia de la música en Ibagué.
Nuestra música	Estilos y géneros musicales desde la música tradicional hasta los nuevos géneros que se proyectan desde práctica en la ciudad de Ibagué.
Nuestros festivales	Festivales de música realizados en la ciudad de Ibagué.
Lugares	Monumentos y lugares emblemáticos referentes a la música ubicados en la ciudad de Ibagué.
Nuevas propuestas	Video clips, historias y reportajes realizados por usuarios registrados.

Estado de la investigación: En la presente investigación se han consultado referentes que han permitido delimitar mejor los aspectos temáticos a narrar. Falta hacer las visitas



correspondientes que permitan construir los guiones, así como establecer un acercamiento que permita entablar mayor familiaridad con los personajes, de tal modo que en los procesos de producción estos puedan expresarse mejor, sin atenuantes de timidez. De las labores adelantadas es menester mencionarse las siguientes:

- Contacto con el maestro César Augusto Zambrano Rodríguez.
- Contacto con la Casa del Tolima
- Contacto con el Conservatorio de Música del Tolima
- Contacto con el maestro Miguel Camacho
- Contacto con la Corporación Festival Folclórico Colombiano
- Contacto con la Corporación Festival de Música Duetos Príncipes de la Canción.
- Contacto con el maestro Rodrigo Silva.
- Contacto con Carlos Orlando Pardo Rodríguez.

#### Narrativas digitales

- ✓ Hipertexto: El proyecto plantea una función hipertextual interna a partir de elementos iconográficos con apoyos sonoros y textuales.
- ✓ Hipermedia: en la sección de nuestros festivales, se plantea considerar una función de hipermediación con los sitios de los festivales de música que se organizan en la ciudad, con el fin de ampliar información referente a la organización de cada festival.
- ✓ Multimedia: Todo el sitio funcionará a partir de elementos gráficos animados que se activarán en la medida en que el cursor pase sobre ellas.

Del mismo modo, habrá un sonido característico de cada botón. La entrada en cada modalidad tendrá una cortinilla sonora que dará la entrada al micro sitio. La sección de lugares será a partir de recorridos virtuales con información sonora e hipertextual. Todas las secciones tienen como finalidad contar historias a partir de audiovisuales. El uso de fotografías también será importante para construir relatos y brindar información hipertextual importante.

- ✓ Creación colectiva: El sitio no contará con elementos de creación colectiva.
- ✓ Participación: El sitio contempla dos posibilidades de participación; por un lado el usuario podrá publicar videoclips y relatos referentes a artistas de la ciudad de Ibagué y que estos cumplan con algunos criterios de calidad técnica y conceptual. El otro modo de participación es aquel que se genera por la forma en que el usuario navega por el sitio. Es decir, una relación interactiva de participación – intervención, donde el usuario tiene la posibilidad de elegir que quiere ver y como lo quiere ver.
- ✓ Interactividad: Se plantea un proyecto en el cual el usuario sea un actor que se sumerge por unos espacios que le permitirán ir descubriendo los contenidos. Las posibilidades de interactividad se dan a partir de la relación participación – intervención.
- ✓ Usabilidad: A partir de los elementos a utilizar en la interfaz gráfica se busca que el usuario vaya entablando relaciones de reconocimiento y aprendizaje frente a lo que se le pretende brindar en el documental interactivo. Por ello, aspectos tanto sonoros como textuales reforzarán esa idea. De otra forma, el

sitio le brindará al usuario elementos visuales que le permitan recuperar la información en todo momento. Consideramos que el sitio será intuitivo y de fácil manejo a partir de los elementos descritos en cada modalidad y submodalidad.

- ✓ **Accesibilidad:** Se pretende crear un sitio de fácil acceso. Con la ayuda de los elementos iconográficos se busca que el usuario establezca relaciones de fácil manejo para poder acceder a los distintos contenidos, para ello, el usuario deberá contar con buena capacidad de navegación.
- ✓ **Funcionalidad:** De acuerdo a las descripciones que se aportarán, se busca que el sitio sea atractivo y limpio desde la interfaz. Todo el proyecto está pensado desde la funcionalidad de los elementos iconográficos, buscando a partir de allí, que la experiencia del usuario sea fácil, sencilla y apropiada frente a los contenidos propuestos.

**Metáfora gráfica:** A continuación, se presenta una propuesta de metáfora gráfica general: la imagen principal como metáfora se plantea desde una fotografía del escenario al interior de la Sala Alberto Castilla del Conservatorio del Tolima, el lugar más representativo en la historia de la música de Ibagué.



Figura 7. Salón Alberto Castilla, Conservatorio del Tolima, (2015)

La fotografía funcionará como un gran fondo donde resaltarán los elementos iconográficos que destacarán las secciones de la página. De esta forma, el usuario puede navegar por el escenario de forma circular, rompiendo con la linealidad a través del acceso directo que se presentan en la *homepage* y en cada una de los íconos que identifican cada una de las partes de la página.



Figura 8. Boceto del Home

El *home* cuenta con seis (6) símbolos o elementos iconográficos:

Una escultura de un músico ubicada en la mitad del escenario, como si fuera un solista frente al público. Esta imagen representa la sección *Personajes*, que de acuerdo a su

ubicación permite generar la idea de un importante músico. La escultura además representa uno de los lugares más significativos de la ciudad de Ibagué: el *Parque de la música*.



*Figura 9.* Plazoleta de la música, (2015)

A lado y lado del escenario hay dos ventanas simétricas con un estilo antiguo que utiliza un telón parecido al del escenario principal. Estas ventanas tendrán un diseño gráfico particular, con una animación que permita abrir el telón cada vez que el cursor pase por allí. La ventana de la derecha será la sección *Nuestros festivales*. Cuando el cursor pase por allí el telón se abrirá y dejará ver una imagen animada de un dueto tocando tiple y guitarra. Esta imagen representa el *Festival príncipes de la canción*, uno de los primeros festivales de música que se creó en la ciudad de Ibagué.

La ventana de la izquierda será la sección *Nuestra música*. Cuando el cursor pase por allí el telón se abrirá y dejará ver una imagen animada de una orquesta de música clásica ensayando. Esta imagen representa la enseñanza que se imparte en diferentes espacios de Ibagué.

El telón central del escenario también funcionará como los telones de las ventanas. Al pasar por allí el cursor también se abrirá y dejará ver una imagen de un pergamino animado del *Bunde Tolimense* que representa la historia de la música en Ibagué.

**Bunde tolimense**

Alberto Castilla  
Arreglo José Gentil Flórez

The image shows a musical score for the piece 'Bunde tolimense'. It consists of eight staves. The first four staves are for Clarinet in Bb (1, 2, 3, and 4). The last four staves are for Bb Clarinet (1, 2, 3, and 4). The music is in 2/4 time and includes dynamic markings such as *mp* and *p*. The score is arranged in a standard orchestral format with a brace on the left side of each instrument group.

Figura 10. Partitura del bunde tolimense (2000)

Entre el telón de fondo del escenario, la ventana derecha y el solista, sin tapar la ventana se ubicará un piano de cola el cual representa la sección *Nuevas propuestas* (está por definirse si es piano por ser un baluarte de la música occidental o una batería por representar la modernidad de la música).

Al lado izquierdo, entre el telón de fondo del escenario y el solista, sin tapar la ventana se ubicará una escultura de la música que representa la sección *Lugares*. Dicha escultura es un ícono de uno de los lugares de la ciudad de Ibagué.



*Figura 11. Monumento a la música, (2000)*



*Figura 12. Piano de cola, (2015)*

Detrás de las sillas de los espectadores se ubicarán los vínculos que dan cuenta de los créditos, redes sociales y mapa del sitio.

La filosofía de la página se concibe con el fin de brindarle al usuario la ilusión de un espacio particular de la música, buscando la comodidad de este y permitiéndole descubrir fácilmente los contenidos específicos de cada sección, las cuales tendrán su propio

significado en la forma de ir a sus contenidos. Cada vez que se vaya a un micro sitio la imagen pasará a ser la puesta gráfica del escenario con el telón extendido.

### Arquitectura

Estructura del proyecto: El diseño del documental interactivo se divide en cinco (5) escenarios de una misma panorámica, ubicados en la parte inferior de la pantalla que tiene como metáfora gráfica las sillas de la Sala Alberto Castilla.

Para llevar a cabo el diseño de navegación de la página se decidió aplicar lo que Gifreu (2010) aplicó en el diseño del documental interactivo *metamentaldoc*:

La *homepage* cuenta con un menú fijo informativo, utilizando el método clásico de navegación, es decir, cada botón de este menú hace saltar una pestaña desplegable donde se informa del contenido de cada bloque. Este menú se encuentra presente en todos los espacios y, de este modo, junto con el botón de inicio —el ícono de la casa— se configura la solución para evitar el gran problema existente con los hipertextos o narraciones no lineales: la pérdida del interactor por el hiperespacio o desorientación. Tanto el menú fijo con las distintas secciones como el botón inferior que nos devuelve a la *homepage* son soluciones directas dirigidas a evitar este posible problema respecto a la navegación (párr. 3).

Además, en el *home* se encuentran seis (6) botones icónicos o simbólicos que son los que permiten, al cliquear, acceder a las distintas secciones del documental interactivo. Estos son las ventanas, las esculturas, el piano y el telón de fondo.

El esquema visual del recorrido es el siguiente:



## ESQUEMA VISUAL



Figura 13. Esquema visual del documental

## Mapa de navegación

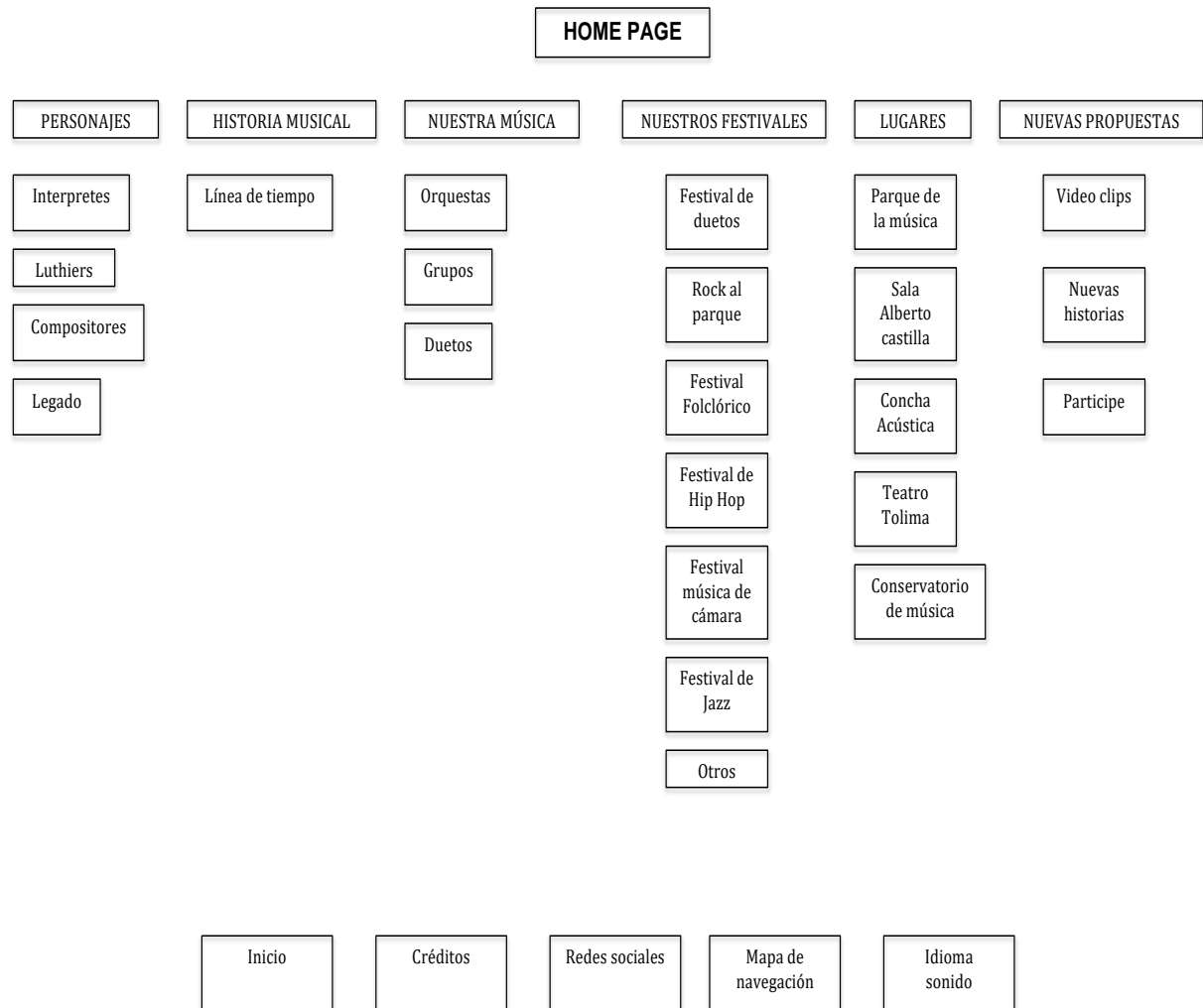


Figura 14. Mapa de navegación del documental

Sistema de interacción: Ibague, ciudad musical interactiva cuenta con una estructura de contenidos dividida en dos partes. Por un lado, se observa la página informativa sobre el proyecto y la propia página, la cual siempre está como menú fijo (elemento que se encuentra presente durante toda la navegación). Por otro lado, se tiene un menú interactivo

dividido en seis (6) interfaces que permiten una navegación horizontal a partir de una línea circular gracias a la cual se puede acceder a las diferentes partes.

En el menú fijo informativo cada botón posibilita visualizar un espacio desplegable que se superpone en la propia página (en cualquier sección donde se encuentre el usuario) con un poco de opacidad. En cuanto a la navegación interactiva del resto de la página, se destacan los apartados para comentarios y un apartado de juego. De la misma forma, en la sección de nuevas propuestas se encuentra un apartado para que el usuario participe elaborando video clips (videos musicales) sobre nuevas propuestas musicales y una galería fotográfica. Este espacio es libre y posee ciertas condiciones de participación. A continuación, un esquema de información:

a.	HOME
	1.1 Menú informativo
	1.1.1 Inicio
	1.1.2 Créditos
	1.1.3 Redes sociales
	1.1.3.1 Facebook
	1.1.3.2 Twitter
	1.1.3.3 Instagram
	1.1.4 Mapa de navegación
	1.1.5 Sonido – Idioma
	1.1.5.1 Español
	1.1.5.2 Inglés
	1.2 Personajes
	1.2.1 Interpretes
	1.2.2 Luthiers
	1.2.3 Compositores
	1.2.4 Legado
	1.3 Historia musical
	1.4 Nuestra música
	1.5 Nuestros festivales
	1.6 Lugares
	1.7 Nuevas propuestas

*Figura 15.* Esquema de navegación del documental.

## HOME PAGE

### **Menú informativo fijo**

Esta barra de menú estará presente en toda la plataforma web con el fin de que el usuario pueda recorrer estos lugares sin volver a ningún inicio.

**Inicio:** este botón permite volver a el *home page*.

**Créditos:** en este apartado se presenta la información del proyecto, sus realizadores y todo el equipo técnico y creativo que llevó a cabo dicho proyecto.

**Redes sociales:** aplicaciones complementarias para que el usuario pueda compartir.

**Mapa de navegación:** es el mapa del sitio para que el usuario pueda saber cuáles son las partes del proyecto y pueda navegar por él.

**Sonido – Idioma:** es un botón desplegable que le permite al usuario permitir silenciar los sonidos de la pagina y poder elegir el idioma de navegación de la pagina.

### **Página Interactiva**

**Personajes:** es una sección dividida en cuatro (4) apartados: Interpretes, Luthiers, compositores y legado. En los que se encuentran los relatos documentales fragmentados de los distintos personajes.

**Historia musical:** en este apartado se encuentra un elemento que dan cuenta de la historia de la música en Ibagué y su evolución en el tiempo.

**Nuestra música:** es una sección subdividida en tres (3) apartados que dan cuenta de otros relatos documentales sobre los grupos, duetos y orquestas que viven de la música en Ibagué.

**Nuestros festivales:** presenta las historias de los diferentes festivales de música en Ibagué.

**Lugares:** presenta las historias de los diferentes lugares representativos.

**Nuevas propuestas:** un espacio donde el usuario encuentra video clips de nuevas propuestas, así mismo puede compartir su propuesta musical y una galería fotográfica.

Figura 16.Home Page

Contenidos, modalidades y submodalidades: En su página de inicio, el sitio web permite visualizar un conjunto de secciones o apartados iconográficos que se pueden visitar y explorar a partir de un conjunto determinado de modalidades y submodalidades de navegación no lineales y de interacción digital. A continuación, se describen las distintas secciones y sus modalidades respectivas.

- ✓ Menú informativo fijo: El menú informativo será fijo durante toda la navegación y está conformado por cinco botones: tres símbolos y dos botones textuales.



*Figura 17. Boceto menú informativo del documental*

- a. El primer botón es el símbolo de una casa que representa la posibilidad de volver a la página de inicio. Funciona como botón de recuperación de la información para que el usuario no se pierda en su navegación
- b. El segundo botón es un icono textual denominado “Créditos” que despliega una imagen sin salir de la página donde el usuario se encuentra. La imagen representa una partitura y, a manera de scroll, de arriba hacia abajo, el usuario visualiza los nombres y cargos de todos aquellos que hicieron parte

- en la realización del proyecto. La pequeña ventana puede cerrarse fácilmente con el símbolo “X” en una esquina de la imagen de la partitura.
- c. El tercer botón es el símbolo de unos audífonos sobre el planeta tierra y representa la idea de compartir el proyecto a través de redes sociales. El ícono despliega una barra lateral sin salir de la página donde el usuario encontrará los íconos de las diferentes redes sociales (Twitter, Facebook, Instagram, Youtube, Vimeo.) También en una esquina se visualiza la “X” que permite cerrar la barra lateral.
- d. El cuarto botón es un ícono textual denominado “Ciudad musical” que representa el mapa de navegación. Para este botón se tomó como referencia el mapa de navegación utilizado en “Out my window”. Dicho botón despliega un mapa de la ciudad de Ibagué en la parte inferior y una serie de fotografías en la parte superior, tiene una animación que amplía la visualización cuando el puntero pasa sobre él.



*Figura 18.* Boceto mapa de navegación del documental

Además, se visualizan íconos en forma de punto intermitente que facilitan ir directamente a los distintos contenidos del documental, las fotografías que se despliegan en la parte superior son de los personajes de las distintas historias del documental y al pasar el puntero por allí se elige directamente la historia a visualizar.

La manera como estas fotografías se despliegan se da a partir de una animación que les permite rotar de manera lateral. Cuando el puntero este sobre la fotografía central esta se amplía para visualizar mejor el personaje; si el puntero va hacia los lados las fotografías se rotan dejando ver aquellas que están ocultas. También en una esquina se visualiza la “X” que permite cerrar el mapa y las fotografías.

- e. El quinto botón es un símbolo iconográfico de un baffle. El ícono despliega una pequeña ventana que le permite al usuario optar entre dos idiomas (Inglés y Español) y además elegir si quiere escuchar los sonidos que se presentan sobre las animaciones del sitio, así como el sonido característico de la página. También en una esquina se visualiza la “X” para cerrar la pequeña ventana.

Personajes: Para este apartado se tomó como referencia la modalidad de personajes usada en el documental *Guernica, historia de guerra* (Torres & Vallés, 2007)



Figura 19. Imagen de Guernica 30, (2007)

Al ingresar a este apartado el usuario encontrará como metáfora visual el escenario de la Sala Alberto Castilla donde se visualizan las cortinas abiertas.

En cada cortina se ve una flecha indicativa. En la parte inferior del escenario aparecen los nombres de las cuatro submodalidades: Intérpretes, Luthiers, Compositores y Legado. En el escenario aparece la silueta de los personajes en forma de figuras. Al pasar por cada flecha indicativa el puntero hará rotar las figuras en el escenario y se escuchará un sonido característico por cada figura; de la misma manera, el color de los nombres de las submodalidades va a cambiar en la medida en que se visualicen las siluetas.

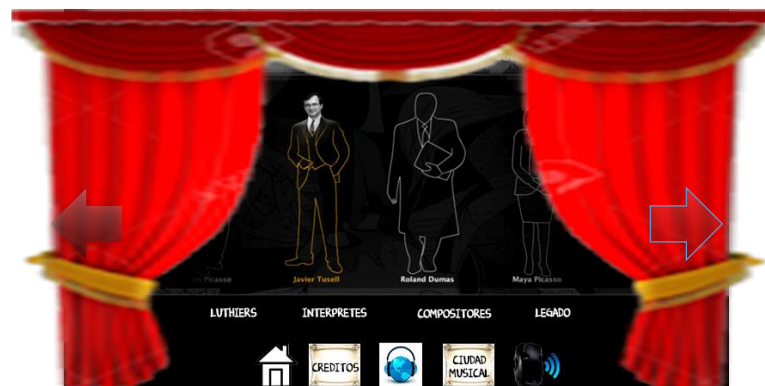


Figura 20. Boceto sección personajes



Al pasar el puntero por cada silueta dejará ver en aumento la figura a todo color, con el respectivo nombre del personaje en la parte inferior. Al dar clic sobre la silueta de cada personaje se hará que las cortinas se cierren mientras carga el material multimedia que narrará la historia de ese personaje. Al cargar el contenido las cortinas se abren y dejarán ver el contenido multimedia. Si el usuario no desea seguir viendo el video tiene la posibilidad de cerrar el contenido al dar clic en una “X” a un costado superior del escenario, llevándolo de nuevo a la submodalidad de personajes.

Los contenidos multimediales en esta submodalidad serán microdocumentales audiovisuales de máximo ocho (8) minutos de duración. Estos tendrán una estética propia y característica de los autores de este trabajo que más adelante se explicará con más detalle.

Historia musical: Para este apartado se tomó como referencia la modalidad de *Historia y cronología* usada en el documental *Guernica 30*, (Torres y Vallés, 2007).



Figura 21. Timeline de Guernica 30, (2007)

Al ingresar a este apartado el usuario encontrará como metáfora visual el escenario de la Sala Alberto Castilla, donde se visualizan las cortinas cerradas. En la parte inferior del escenario aparece una línea de tiempo en forma de pentagrama. Sobre ella aparecen notas

musicales que, al ser seleccionadas, dejarán escuchar el sonido característico de la nota musical y a la vez mostrará en opacidad una fecha representativa.



*Figura 22. Boceto sección historia musical*

Las notas musicales que aparecen en el pentagrama tendrán los valores de la composición original de la canción Bunde Tolimense, que se puede mover en la medida en que el puntero direcciona a lado y lado.

Al hacer clic sobre cada nota musical se hará que las cortinas del escenario se abran para dar paso a un elemento multimedial audiovisual que contará, en máximo dos (2) minutos, el hecho particular que corresponde a esa fecha. Cuando el video termine las cortinas se cierran o, si el usuario lo desea, puede hacerlo al dar clic sobre una “X” en la parte superior derecha del escenario.

Nuestra música: Este apartado mantiene la misma referencia de metáfora visual de la modalidad de personajes. En cada cortina se ve una flecha indicativa, en la parte inferior

del escenario aparecen los nombres de las tres submodalidades: “Orquestas”, “Grupos musicales” y “Duetos”.



Figura 23. Boceto sección nuestra música.

En el escenario aparece la silueta de los grupos en forma de figuras; al pasar el puntero por cada flecha indicativa se harán rotar las figuras en el escenario y se escuchará un sonido característico por cada figura; de la misma manera el color de los nombres de las submodalidades va a cambiar en la medida en que se vean las siluetas.

Al pasar por cada silueta se dejará ver en aumento la figura a todo color; debajo de cada figura aparecen los nombres de cada grupo; al dar clic sobre la silueta, las cortinas se cierran mientras se carga el material multimedia que narrará la historia de ese grupo musical. Al cargar, las cortinas se abren y dejarán ver el contenido multimedia. Si el usuario no desea seguir viendo el video tiene la posibilidad de cerrar el contenido al dar clic

en una “X” a un costado superior del escenario, llevándolo de nuevo a la submodalidad de “Nuestra música”.

Los contenidos multimediales en esta submodalidad serán microdocumentales audiovisuales de máximo ocho (8) minutos de duración. Estos tendrán una estética propia y característica de los autores de este trabajo que más adelante se explicará con más detalle.

Nuestros festivales: Este apartado buscará mantener la misma referencia de metáfora visual de la modalidad de personajes.

En el escenario aparece la silueta de los grupos en forma de figuras; al pasar el puntero por cada flecha indicativa se harán rotar las figuras en el escenario y se escuchará un sonido característico por cada figura; de la misma manera, el color de los nombres de las submodalidades va a cambiar en la medida en que se vean las siluetas.



*Figura 24. Boceto sección nuestros festivales*

Al pasar por cada silueta se dejará ver en aumento la figura a todo color; debajo de cada figura aparece los nombres de cada festival; al dar clic sobre la silueta se hará que las cortinas se cierren mientras carga el material multimedia que narrará la historia de ese festival. Al cargar, las cortinas se abren y dejarán ver el contenido multimedia. Si el usuario no desea seguir viendo el video, tiene la posibilidad de cerrar el contenido al dar clic en una “X” a un costado superior del escenario, llevándolo de nuevo a la submodalidad de “Nuestros festivales”.

Los contenidos multimediales en esta submodalidad serán micro documentales audiovisuales de máximo ocho (8) minutos de duración. Estos tendrán una estética propia y característica de los autores de este trabajo que más adelante se explicará con más detalle.

Lugares: Este apartado mantiene la misma referencia de metáfora visual de la modalidad de personajes.

En el escenario aparecerá la silueta de los grupos en forma de figuras; al pasar el puntero por cada flecha indicativa se harán rotar las figuras en el escenario y se escuchará un sonido característico por cada figura; de la misma manera, el color de los nombres de las submodalidades va a cambiar en la medida en que se vean las siluetas.



Figura 25. Boceto sección lugares

Al pasar por cada silueta se dejará ver en aumento la figura a todo color; debajo de cada figura aparecen los nombres de cada espacio; al dar clic sobre la silueta se hará que las cortinas se cierren mientras carga el material multimedia que narrará la historia de ese festival. Al cargar, las cortinas se abren y dejarán ver el contenido multimedia. Si el usuario no desea seguir viendo el video, tiene la posibilidad de cerrar el contenido al dar clic en una “X” a un costado superior del escenario, llevándolo de nuevo a la submodalidad de “Lugares”

De acuerdo con el espacio a visitar, los contenidos en esta submodalidad serán de dos maneras. Por un lado se hallan a partir de un recorrido virtual donde el usuario, con la ayuda del ratón, podrá hacer inmersión en el sitio en la medida que el usuario manipule el ratón para ir ingresando.

Durante el recorrido virtual habrá imágenes destacadas que podrán ser cliqueadas para encontrar información que dé cuenta de la historia del lugar que se visita. Para este tipo de contenido se tomó como referencia el recorrido virtual que se hace en *Pregoneros de Medellín* (Carabalí & Durand, 2015).

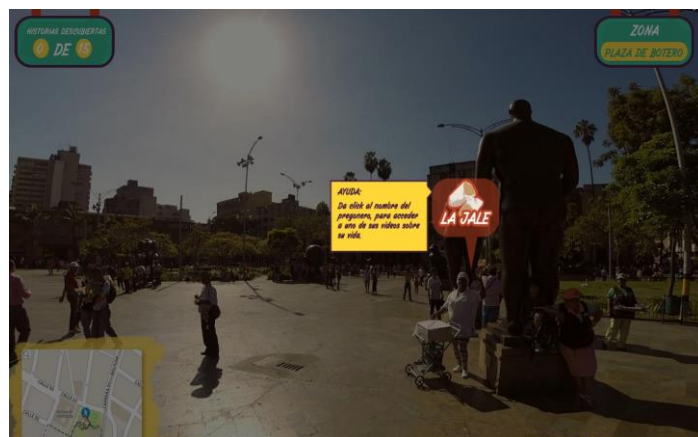


Figura 26. Imagen recorrido virtual pregoneros de Medellín (2015)

La información que cuenta la historia del sitio se suministrará a partir de elementos gráficos diseñados y sobrepuestos en la imagen que aparecerán cuando se haga clic sobre un elemento representativo.

La otra forma de visita a los lugares será bajo la modalidad de 360°, es decir que el usuario se ubica en puntos específicos del lugar y, con movimiento del ratón, podrá ver el lugar de manera virtual. También se tendrán puntos específicos donde, al hacer clic, se encontrará información sobre la historia del lugar visitado.

Durante este recorrido el visitante tendrá la posibilidad de escuchar un sonido musical que lo guiará a los elementos gráficos informativos.

Nuevas propuestas: Este apartado mantiene la misma referencia de metáfora visual de la modalidad de personajes. En cada cortina se ve una flecha indicativa. En la parte inferior del escenario aparecen los nombres de las cuatro submodalidades: “Nuevas historias”, “Video clips”, “Galería” y “Participe”.



Figura 27. Boceto sección nuevas propuestas

En el escenario aparece la silueta de los grupos en forma de figuras; al pasar el puntero por cada flecha indicativa se harán rotar las figuras en el escenario y se escuchará un sonido característico por cada figura; de la misma manera, el color de los nombres de las submodalidades va a cambiar en la medida en que se vean las siluetas.

Al pasar por cada silueta se dejará ver en aumento la figura a todo color; debajo de cada figura aparecen los nombres de apartado; al dar clic sobre la silueta se hará que las cortinas se cierren mientras carga el material multimedia que narrará cada ítem.

Al dar clic en “Nuevas historias” aparecerá un texto informativo que indicará que los videos allí expuestos pertenecen a los distintos usuarios que han colaborado con el sitio, elaborando nuevo material audiovisual. Los videos aparecerán en recuadros más pequeños en medio del escenario; estos se podrán ir visualizando al mover el ratón de lado a lado con las flechas indicativas que aparecen en las cortinas. Debajo de cada recuadro aparecerá el nombre de cada video. La forma como el usuario puede contribuir con material se explicará en el apartado de “Participe”.

Ahora bien, la submodalidad de “Video clips” será igual que la anterior. Al dar clic en ella el usuario aparecerá un texto informativo que indicará que los videos allí expuestos pertenecen a los distintos usuarios que han colaborado con el sitio, elaborando nuevo material audiovisual. Los videos aparecerán en recuadros más pequeños en medio del escenario; estos se podrán ir visualizando al mover el ratón de lado a lado con las flechas indicativas que aparecen en las cortinas. Debajo de cada recuadro aparece el nombre de cada video. La forma como el usuario puede colaborar con material se explicará en el apartado de “Participe”; asimismo, el equipo de producción aportará con video clips de diferentes canciones de tradición cultural de la ciudad.



En la submodalidad de “Galería” aparecerá un *collage* de imágenes que se podrá visualizar al mover el ratón de lado a lado con las flechas indicativas que aparecen en las cortinas. Al dar clic sobre alguna imagen esta se despliega e incrementa de tamaño. Cada fotografía representa un momento especial que los usuarios han tenido en la ciudad de Ibagué, bien sea en un lugar o con un personaje. La forma como el usuario puede colaborar con material se explicará en el apartado de “Participe”.

En todas las submodalidades se podrá regresar al menú de partida a través del link “Nuevas propuestas”.

Al cargar el contenido las cortinas se abren y dejarán ver el contenido multimedia. Si el usuario no desea seguir viendo estos contenidos tiene la posibilidad de cerrar el contenido al dar clic en una “X” que aparece a un costado superior del escenario, llevándolo de nuevo a la submodalidad.

Al dar clic en “Participe” aparecerá un texto informativo que indicará las condiciones y restricciones de cómo enviar el material audiovisual para ser publicado en “Nuevas propuestas”, en los ítems de “Nuevas historias” y “Video clip”. De la misma manera aparecerá la forma como el usuario puede participar con una fotografía para ser publicada en la galería y compartida a través de las redes sociales del sitio.

Los videos iniciales se realizarán bajo la modalidad de concurso con el fin de estimular al usuario Ibaguereño a la creación de este tipo de contenidos.

- ✓ Propuesta de dirección audiovisual: *Ibagué, ciudad musical* pretende ser un documental interactivo que nace de un proceso creativo de los autores, estableciendo un diálogo entre los músicos de la ciudad de Ibagué, y entre

las personas interesadas por conocer la historia y los relatos que dan cuenta de lo que se hace en Ibagué en materia musical.

*Ibagué, ciudad musical* es un proyecto de naturaleza digital con elementos multimediales de fortaleza audiovisual, una propuesta creativa que busca destacar relatos e historias de artistas, compositores y personas que han hecho que Ibagué sea reconocida de esa manera.

La estética audiovisual tendrá especial cuidado en la creación de una relación metafórica entre la imagen y el sonido; para ello, el ritmo visual y sonoro tendrá un trabajo complementario que permita reforzar ideas y conceptos que den cuenta del propósito del documental.

La propuesta pretende plantear una obra documental inspirada en la narración clásica de Dziga Vertov que permita conjugar las nuevas formas de narrar, de tal manera que el trabajo adquiera un estilo propio adjudicado a los propósitos del autor. Se busca que el relato esté acompañado de música originaria de Ibagué y que, a la vez, se puedan hacer pequeños videos musicales de aquellas obras que hacen parte del legado ibaguereño.

Algunas obras que sirven de referente en este sentido son *Searching for sugar man* (2012) de Malik Bendjelloul, *Buenavista social club* (1999) de Wim Wenders y *Canciones para después de una guerra* (1971) de Basilio Martín Patino. Estas obras permiten establecer una relación metafórica entre la imagen y el sonido buscando dar cuenta de procesos e historias alrededor de la música.

El documental buscará hibridar diferentes lenguajes narrativos donde las voces directas de compositores, artistas y músicos narrarán sus historias de vida alrededor de la música, contando sus experiencias desde lo personal, haciendo una evocación casi

espiritual del sentir de la música. El relato tendrá su propia fluidez contendrá reflexiones que serán directas a cámara y se desarrollarán en el espacio donde se encuentren afín al ejercicio de su arte. Lo anterior para poder encontrar esas emociones, esas pasiones que se dan en los momentos de creación y reflexión de la artística musical.

Serán varios relatos, varias historias sobre diferentes artistas, compositores y músicos; en ellas cada narración tendrá una estructura dramática clásica propia que dé cuenta de un género musical, estilo o influencia que se destaca dentro de lo que se crea o construye en la ciudad de Ibagué. Los personajes del documental serán aquellos que, desde la creación y la interpretación, se han destacado y se destacan en el ámbito musical. Por eso, cada entrevista está pensada para evidenciar el carisma de quienes siendo jóvenes, adultos e incluso niños, encantan con sus voces expresando esas bellas historias de vida llenas de enseñanzas, humanidad, superación, pasión y amor por la música.

Cada video documental será una historia sencilla que cuente, desde sus personajes, la historia, la práctica y el ejercicio de un arte que le ha dado a Ibagué su propia identidad. Además de estas historias habrá un apartado audiovisual que dé cuenta de un recorrido histórico que explique y dé a conocer las razones por las cuales Ibagué fue designada en algún momento como la ciudad musical de Colombia.

Además del eje narrativo e histórico se desarrollará otro eje audiovisual que dé cuenta de una estética y escritura experimental (video clip musical) para mostrar el proceso de realización (tras de cámaras) y mostrar algunas expresiones independientes que permitan construir significados desde la lógica del video musical. Por un lado, creaciones propias y por otro lado se incentivará a que los usuarios bajo ciertas condiciones realicen sus propias propuestas.

Cada video tendrá una atractiva y entretenida propuesta visual, de aprovechamiento del espacio, la iluminación natural y, en algunos casos, la artificial de donde ocurre la historia. Con ello se buscará generar metáforas visuales en torno a la música.

- ✓ Tipos de planos y movimientos de cámara: Desde la dirección se busca establecer un grado íntimo de relación con el personaje. Para ello, los planos elegidos definirán el grado de acercamiento de la cámara a la realidad. Muchos de los planos tendrán una lógica descriptiva que servirá para mostrar espacios, lugares y paisajes. Otros serán más expresivos y algunos con carácter dramático se utilizarán para las entrevistas que siempre serán en plano fijo y que, dependiendo del espacio y el tono dramático, serán abiertas o cerradas.

Para las secuencias en las que se requiera hacer seguimiento a los personajes se recurrirá a la técnica del *plano secuencia*. Con ello se busca evocar emociones a partir de los lugares que los personajes consideran de gran interés para su inspiración. Para ilustrar mejor esta idea se elige como referente audiovisual la película *El arca rusa* (2012) del director Aleksandr Nikoláyevich Sokúrov, una obra en la que de manera magistral se narra desde el plano secuencia, dándosele gran interés a los espacios y realzándose la relación del personaje con ellos.

- ✓ Ritmo y estilo del documental: El ritmo del documental estará marcado por el propósito y la duración de cada imagen. Mientras que en algunos casos las imágenes tendrán un largo sentido de contemplación, en otros estarán marcadas por un ritmo externo de corte rápido que le otorgue agilidad a la narración. El uso de la música será clave para facilitar el contrapunto en la

imagen con tendencia acelerada, en aras de permitir una mayor atención por parte del espectador.

El estilo del documental será una combinación e hibridación de una estructura narrativa clásica con elementos experimentales; estos pueden ser fruto de la combinación del lenguaje cinematográfico a través de la técnica del collage audiovisual. La estructura clásica estará determinada por las historias de los personajes a partir de las entrevistas. Los elementos experimentales se desarrollarán a partir de las grabaciones propias y algunas imágenes de archivo que podrían ir acompañadas de notas musicales.

✓ Estilo visual y artístico del documental

Arte y fotografía: El estilo del documental tendrá dos momentos. En uno incide la luz natural de manera directa y el paisaje fotográfico utilizará los criterios básicos del documental. Estos se admiten través de un lenguaje clásico de planimetrías cuidadas y movimientos fluidos que permitan describir con claridad los propósitos del autor.

De la misma manera, para generar una textura cinematográfica se va a implementar el uso de una cámara con lentes intercambiables especiales que permitan aprovechar mejor el espacio, con el fin de poder visualizar profundidades de campo, primeros planos, detalles de nuestros personajes, enfoques y desenfoces selectivos. Asimismo, en pro de generar una progresión dramática visual, la cámara realizará variación de velocidades para ver acciones en cámara lenta. Esta propuesta se marca de esta manera para darle un sentir y una emoción a ciertas actividades y acciones de los personajes. Para ejemplificar este tipo de textura visual un referente destacable son las películas *Baraka* (1992) y *Samsara* (2011) de Ron Fricke, quien plantea una belleza visual de las imágenes que coinciden con los diálogos y el sentir de la película.

En el otro momento en donde se utilizará el apoyo de la iluminación artificial diseñada para las entrevistas se busca dar intenciones dramáticas; esto con el fin de expresar y remarcar opiniones subjetivas sobre el tema y sobre lo que el personaje narra.

Para ejemplificar lo anterior conviene recordar la película *Ciudadano Kane* (1941) de Orson Welles, quien a través de la iluminación tuvo como recurso el claroscuro y la profundidad de campo como elemento dramático narrativo.

Sin ningún tipo de intervención de los espacios se buscará desde la imagen tener todas las posibilidades que permitan construir con nitidez y calidad simbolismos y significados que de alguna manera evoquen la poesía y el sentir de la música.

#### ✓ Diseño sonoro

Desde el punto de vista narrativo la música es un factor importante en el documental. De lo anterior se desprende que el uso de la música deba ser original y que, en algunos casos, haya sido elaborada para este trabajo de forma particular. Se utilizará gran parte de sonidos instrumentales que ayuden a marcar tonos dramáticos, de suspenso y aclamación. En otros casos se recurrirá a la música elaborada, creada e interpretada por los personajes, de tal forma que se puedan conjugar y permitirle al documental narrarse desde allí. Quiere hacerse hincapié en la mezcla de aires autóctonos del folclor a través de instrumentos como tambores, tiple y guitarras acústicas con sonidos modernos y sonidos de la música clásica europea. Dos ejemplos valiosos de esto es el de la película documental *Buenavista social club* de Wenders (1999) y el de *Searching for sugar man* de Bendjelloul (2012). En estos trabajos la música se articula a través de los intérpretes y creadores (los personajes) del documental.

También se tendrá riguroso cuidado en lo referido al sonido directo para las entrevistas y los sonidos ambiente que ayuden a construir un entorno sonoro en cada secuencia. El sonido ambiente será muy importante en la descripción del proyecto en general. En las entrevistas no se escuchará la voz del entrevistador ni habrá un narrador extra. La historia se contará a partir de los personajes con imagen en directo y algunas veces se tendrá como recurso la *voz en off* de ellos mismos para acentuar acciones específicas.

✓ Requisitos técnicos

Inicialmente se considera que la plataforma puede estar soportada por el lenguaje de programación HTML y ActionScript en aras de facilitar lo propuesto en este proyecto. Sin embargo, se considera que si hay un lenguaje más avanzado que le facilite al usuario una mejor navegación este se implementará él mismo; por ello este ítem estará sujeto a cambios.

La resolución mínima estándar a utilizar es de: 1024 x 768 píxeles. A estas medidas hay que restar otros elementos como el menú del sistema operativo y las herramientas del propio navegador sobre el ancho de la página, y la posibilidad de una barra de *scroll* y los márgenes laterales del navegador. Esto se traduce en un tamaño final de 996x578 px. El usuario, para la visualización correcta de la web, deberá tener instalada la aplicación *Flash Player (reproductor de flash)*, una conexión de banda ancha a Internet y un navegador estándar (Gifreu, 2012, párr. 5).

## Capítulo 7

### Conclusiones

La producción de documentales interactivos alrededor del mundo cada día toma más fuerza en la medida en que Internet vino a romper con las barreras de espacio-tiempo. Hoy se halla una gran diversidad de relatos a través de la web, con múltiples posibilidades para conocer el mundo desde sus diferentes modos y tipos de narración. Estos poseen características que les permiten a los usuarios y espectadores ser partícipes de los contenidos propuestos por los realizadores, de la misma manera que permite (a diferencia del documental clásico tradicional) interactuar con diferentes tipos de visualización e interactividad de los contenidos.

A diferencia de los documentales clásicos, la creación de documentales interactivos posee una serie de características particulares, las cuales potencian en el usuario un rol mucho más activo. Entre los elementos propios del documental interactivo y que son clave a la hora de planear un proyecto se encuentra en primer lugar la forma de narrar, caracterizada por ser no lineal, es decir con múltiples posibilidades para que el usuario recorra los contenidos propuestos.

En segundo lugar, el documental interactivo no abandona el concepto de narrar una realidad, por el contrario la potencia con otros elementos multimediales como las fotografías, el sonido y las animaciones, que adquieren mayor importancia y le facilitan al usuario comprender mejor los contenidos propuestos. En tercer lugar la creación de un documental interactivo debe facilitarle al usuario la posibilidad de interactuar con sus contenidos y por último, pero no menos importante, es propio de este tipo de documental



generar un vínculo mucho más íntimo entre el usuario y la plataforma en donde se proyecta, por lo que el diseño debe permitirle (al usuario) establecer una relación intuitiva en la que puedan elegir como ver los contenidos propuestos, ya sea por el movimiento de un mouse o cualquier elemento periférico que se conecte a un ordenador.

Otro de los aspectos a tener en cuenta en la creación de un documental interactivo es la diferencia en producción con respecto al documental de corte clásico. Por un lado el documental interactivo debe tener en cuenta todos los elementos de proyección, como el diseño de una plataforma para visibilizar los contenidos, los elementos multimediales a utilizar, así como la programación que permita que todo lo planteado pueda ser ejecutado por un usuario, en cambio el documental de corte clásico solo se preocupa por la finalización en un producto audiovisual para ser proyectado en una pantalla donde el nivel de comunicación es unidireccional, es decir el usuario solo se limita a visualizar la única forma en cómo se plantea la narración. Esta es una de las grandes diferencias entre el documental interactivo o webdoc con el documental de corte clásico.

De este modo y después de haber realizado un proceso de exploración y análisis de documentales interactivos, se infirió que el género documental sigue estando vigente, incluso se evidenció que ha tomado mayor importancia en el medio audiovisual digital. Son muchas las propuestas que a diario se realizan, buscando proyectar acontecimientos, hechos, relatos e historias que se vuelven de interés para la humanidad. Dichas propuestas rompen con la linealidad y hacen más cómodo al usuario su interlocución, ya que una de las ventajas que posee es la capacidad de interacción que hay entre los nodos de la comunicación: emisor, mensaje y receptor. Igualmente, el diseño de las plataformas

digitales que ahora son más dinámicas y agradables para el usuario, facilitando esa relación entre autor, contenido y usuario.

En el documental interactivo el usuario es un receptor que tiene la posibilidad de decidir sobre cómo quiere ver el contenido, en qué orden lo quiere ver, e incluso puede aportar a la creación de los mismos contenidos del documental.

De esta manera se consideró la importancia y la pertinencia del género para dar cuenta de los procesos socioculturales que una región quiere proyectar, máxime cuando la divulgación de contenidos es fundamental para el éxito de los procesos de apropiación cultural.

Tanto los proyectos audiovisuales como los proyectos digitales no nacen de manera espontánea, requieren de un proceso de investigación, indagación y planeación, para llegar a un resultado concreto y óptimo. La creación de los documentales interactivos no es la excepción y necesita aplicar un diseño metodológico que permita definir con mayor exactitud las necesidades del proyecto, las posibilidades y las formas de comunicación. A partir del estudio y la exploración de distintos documentales interactivos y documentos se construyó un esquema de planificación que permitió diseñar una propuesta creativa para la realización de un documental interactivo, teniendo en cuenta los elementos narrativos digitales y las narrativas audiovisuales. Si bien, es cierto que el diseño no garantizará per se un resultado exitoso, sí permite establecer un punto de partida que aclara el deseo estético y narrativo del realizador, los contenidos propuestos y los ejes temáticos a abordar.

Para llevar a cabo la construcción del esquema o la matriz de planificación para la propuesta creativa del documental interactivo, fue importante haber comprendido las características de la narración digital y de la narración audiovisual. Esto con la intención de

articularlas en el ejercicio creativo y, en tal sentido, definir en la propuesta los elementos propios de un documental interactivo.

Con este trabajo final de maestría se resaltó la importancia de abordar el documental interactivo como un proceso de la comunicación que permitiera la creación de contenidos articulados con el entorno digital, generando de esta forma espacios de mayor participación y conocimiento.

Ibagué, ciudad musical interactiva es una propuesta creativa de documental interactivo, resultado de un proceso de exploración de narrativas y de metodologías de planificación de este tipo de proyectos. La propuesta contempló ofrecer al usuario la posibilidad de interactuar con los contenidos, navegar en una interfaz online que da cuenta de la historia de Ibagué como ciudad musical de Colombia, conociendo relatos e historias que reivindicaron dicho nombre y que abrieron espacios para que se propongan otras historias, otros relatos y otras ideas sobre la música en Ibagué.

En relación con la propuesta visual y artística, fue necesario definir los elementos que determinaron una metáfora gráfica, ya que de acuerdo a los análisis planteados, esto le permitiría al usuario comprender de qué se trata el proyecto y así propiciar su permanencia en el sitio. Los elementos visuales en el diseño de la interface constituyeron parte importante y necesaria para lograr en el usuario una mejor experiencia.

La base de creación de un documental interactivo radica en los elementos multimediales a utilizar, muchas de las historias encontradas en la web permiten visualizar la mezcla de recursos que facilitaron la narración; las fotografías, el sonido, el video y las animaciones fueron aportaciones importantes que expanden el relato documental. Con la evolución tecnológica aparecieron nuevos recursos que le permiten al usuario tener una

experiencia de mayor inmersión en los sitios y en los contenidos planteados, asimismo permite mezclar otros formatos sin perder el propósito comunicativo y documental.

El documental interactivo como una forma de narración digital en la que convergen distintos elementos multimediales, le permite al usuario elegir qué es lo que quiere ver, cuándo y cómo lo quiere ver. Además, su publicación en Internet amplía la posibilidad de divulgación en diferentes públicos y lugares fuera de la localidad.

Es importante destacar que el documental interactivo propuesto le permitirá al usuario poder entender una intención de representación de la realidad que es llevada a otros niveles de narración no lineal e inmersión.

De acuerdo con las características del documental interactivo descritas por Gifreu (2013) en su tesis doctoral es importante decir que un documental interactivo se encuentra en una línea delgada del ejercicio periodístico donde un reportaje digital o una crónica puede llegar a generar interpelaciones sobre la definición del mismo, ya que posee elementos similares al documental interactivo.

En la red existen diversos trabajos digitales como Reportaje 360°<sup>18</sup>, elaborado por el diario el país. La discusión y el análisis quedan abierto para lograr una posible ampliación y reestructuración del concepto.

Cada documental interactivo es distinto uno de otro y el proceso de planeación y producción también se manifiesta de manera distinta. No hay una fórmula para realizar un proyecto de este tipo y por ello para cada trabajo se considera necesario llevar a cabo un proceso de investigación que permita definir los elementos necesarios para su construcción.

---

18 <http://www.elpais.com.co/reportaje360/web/home.html>

Cada día aparecen nuevos desarrollos tecnológicos que pueden aportar a la creación de nuevas formas de crear contenidos para la narración documental y la apropiación de estos puede modificar el proceso creativo y de planeación.

Hoy por hoy se tienen en cuenta algunos elementos multimediales que podrían establecer una forma de narrar el documental interactivo; sin embargo con la evolución tecnológica experimentada, podría suceder que el día de mañana se consideren otras. En principio no se tenía en cuenta el uso de la imagen 360° o el recorrido virtual, pero con la presente investigación se permitió considerarla con el fin de ampliar la narración; muy posiblemente con el tiempo aparezcan nuevas tecnologías que permitan su empleo en este proceso creativo.

A partir de las anteriores reflexiones y respondiendo a los objetivos de la presente investigación se pudo establecer que para el diseño del documental interactivo fue necesario considerar la narrativa digital desde las posibilidades que brinda con la ayuda de las diversas herramientas que la tecnología permite. Es así, que entre las características más importantes en su creación fue el poder permitirle al usuario tener una experiencia independiente y con autonomía de elección; que la plataforma permitiera un proceso de inmersión al usuario con los elementos de elección, navegación múltiple y no-linealidad, es decir que la historia no tuviera una única posibilidad, sino diversidad y que el camino para llegar a los contenidos fuera igualmente variado.

Fue importante tener en cuenta los elementos hipertextuales y multimediales para la construcción del proyecto. La imagen, el video, el sonido, la animación, entre otros, permitió que el proyecto tuviera mayores posibilidades de narración.

La interactividad fue esencial en la apuesta del documental interactivo, sin embargo, fue importante definir qué tipo de interactividad se requería. Si era a partir de un modelo de control que tenía el usuario sobre lo que observa o si por el contrario era a partir de un mecanismo de intervención, transformación o participación. En la propuesta se mezclaron dos formas: modelo de control y modelo de participación.

La usabilidad, la accesibilidad y la funcionalidad fueron elementos claves que se tuvieron en cuenta en la creación de este proyecto. Ya que permitió evaluar y definir el diseño de la interfaz, así como la forma en cómo se distribuyeron los contenidos y como el usuario podía llegar a ellos.

Para llegar al diseño y planeación del documental interactivo se tuvo en cuenta veinte (20) experiencias exploradas y dos (2) proyectos analizados. De allí se estableció que la narración digital debe facilitar los mecanismos y las herramientas que hacen que este funcione de manera intuitiva y en tal sentido pudieran trascender a las necesidades del usuario.

A partir de dicha exploración, también se definió la importancia de tener en cuenta el rol del usuario frente a los contenidos presentados, por lo que el proyecto tuvo que precisar su nivel de participación, así como los elementos de hipertexto, hipermedia, multimedia, usabilidad, accesibilidad, funcionalidad, metáfora gráfica, enfoque temático, propósito comunicativo, arquitectura, mapa de navegación, estructura, sistema de interacción, modalidades y submodalidades. Elementos básicos y necesarios que permitieron la planeación y el diseño del documental interactivo.

Teniendo en cuenta los elementos de planeación encontrados, se realizó el diseño de la propuesta creativa. A partir de allí, se concretó que dichos elementos facilitaron el

ejercicio de creación, ya que se pudieron organizar y estructurar los ejes temáticos con respecto a los niveles de interacción y participación del usuario en el documental interactivo. Del mismo modo, se pudo definir un sistema gráfico acorde a los propósitos comunicativos y al cubrimiento temático abordado por el documental interactivo.

El diseño de la propuesta creativa también permitió comprender la necesidad de abordar una metodología que facilitó el proceso creativo. El proyecto nació como una idea suelta que fue ajustándose con el transcurrir del tiempo, a partir del estudio de los conceptos, la observación de otras experiencias y el análisis de algunas de ellas. Con ello, el tema abordado, que en un principio estaba lleno de matices, hoy nos permite tener por lo menos una mayor comprensión sobre lo que se pretende narrar y como lo queremos narrar. Seguramente el proyecto seguirá evolucionando, pero esta investigación permitió definir una metodología que facilita la aplicación de los elementos de la narración digital que pueden ser aplicados en la creación de un documental interactivo.

Uno de los componentes difíciles de abordar fue el poder llevar el proyecto a etapa de realización y producción, ya que a diferencia del documental de corte clásico el documental interactivo aumenta los costos y los procesos de elaboración debido a los nuevos elementos que se necesitan para ello. Además de contemplar otros autores en el proceso creativo que permitan materializar todo lo planteado.

## Recomendaciones

El diseño y la propuesta de un documental interactivo es en si un proceso creativo que implica ser abordado teniendo en cuenta conceptos, reflexiones y consideraciones acerca del tema. A diferencia del documental clásico tradicional, el documental interactivo requiere necesariamente construir un modelo de diálogo entre el proyecto y el usuario. Por ello, es necesario comprender que cada proyecto es distinto uno del otro y cada cual, de manera independiente tiene sus propias cuestiones a resolver. Esto significa que no existe una fórmula mágica para hacer documentales interactivos, pero si es clave establecer qué tipo de documental se va hacer: si es inmersivo, colaborativo o participativo, eso define el proceso teniendo en cuenta al usuario como sujeto activo de la narración.



### Referencias Bibliográficas

- Agudelo, D. (17 de 04 de 2015). Pregoneros de Medellín, un pequeño milagro del documental. *El Colombiano*. Recuperado de <http://www.elcolombiano.com/cultura/pregoneros-de-medellin-el-primer-documental-interactivo-del-pais-YB1740155>
- Aparici, R. y Silva, M. (2012). Pedagogía de la interactividad. *Revista Comunicar*, Vol. 19 No. (38), pp. 51-58.
- Arrieta, A. (2011). Narrativa digital: concepto y práctica. *Narratopedia*, un caso de estudio. Manizales: Universidad de Caldas.
- Arroyo, A. (2011). Características de la narrativa digital. *Narrativa digital - Diario de aprendizaje*. Recuperado de <http://narrativa-digital.blogspot.com.co/2011/04/caracteristicas-de-la-narrativa-digital.html>
- Asensi, S. (1997). Música maestro... Trabajando con música y canciones en el aula de español, *Carabela*, 41, SGEL, Madrid, 129-152.
- Attanasio, A. (2016). Tailandia. *Detrás del paraíso*. Eldiario.es. Recuperado de <http://detrasdelparaiso.eldiario.es/thailandia/>
- Attanasio, A. (2015). Connecting África. *Elperiodico.es*. Recuperado de <http://especiales.elperiodico.com/connecting-africa-desarrollo/>
- Bal, M. (1990). Teoría de la narrativa. *Introducción a la narratología*. Madrid: Ediciones Cátedra.
- Bal, M. (2006). A Mieke Bal reader, The University of Chicago: Press books.

- Barthes, R. (1966). *Análisis estructural del relato*. 8ª ed. Editorial Tiempo Contemporáneo.
- Blasco, I., Campos, G., Figueira, M. y Molinos, M. (2011). *MetamentalDOC*. Universitat de Vic. Pintao. Recuperado de <http://www.metamentaldoc.com/cont/equipo.htm>
- Bremond, C. (1966). *Análisis estructural del relato*. (L'analyse structurale du récit, Communications, trad.), 8ª ed. Editorial Tiempo Contemporáneo.
- Britain, C. (2009). *Raising Reality to the Mythic on the Web: The Future of Interactive Documentary Film*. North Carolina: Elon University.
- Bruzzi, S. (2000). *New Documentary: a critical introduction*. Nueva York: Routledge.
- Bolaño, M. Vidal, A. Navarro, C. Valderrama, J. y Benavent, R. (2007). Usabilidad: concepto y aplicaciones en las páginas web médicas. *Unidad de Documentación. Instituto de Historia de la Ciencia y Documentación López Piñero*. (Universitat de València-CSIC). Papeles médicos Vol. 16 N°.1.
- Borreda, P. (2012). Documental interactivo. Recuperado de <https://documentalinteractivo.wordpress.com/>
- Dufresne, D. (2013). *Fort McMoney*. NFB y Arte. Recuperado <http://www.fortmcmoney.com/#/fortmcmoney>
- Camacho, (1985). Así creció Colombia: Ibagué ayer, hoy y mañana de la serie Ibagué de antaño.
- Carabalí, J., Carabalí, A., Carabalí, E. y Durand, T. (2015). *Los pregoneros de Medellín*. Recuperado de <http://www.pregonerosdemedellin.com/#es>

- CCRTV Interactiva y Haiku Media (2007). *Guernica, pintura de guerra*. Recuperado de <http://www.tv3.cat/30minuts/guernica/home/home.htm>
- Cizek, K. (2010). *Out my window*. National Film Board of Canadá. Recuperado de <http://outmywindow.nfb.ca/#/outmywindow>
- Choi, I. (2009). Interactive documentary: a production model for nonfiction multimedia narratives. *Intelligent technologies for interactive entertainment*. Berlin: Springer, (pp.44- 55).
- Costa, C. & Piñeiro, T. (2012). Nuevas narrativas audiovisuales: multiplataforma, crossmedia y transmedia. El caso de Águila Roja (RTVE). *Revista ICONO14. Revista científica de Comunicación y Tecnologías emergentes*, 10(2), 102-125.
- Corte, M. & Lerner, R. (2011). *The Quipu Project*. Recuperado de <https://interactive.quipu-project.com/#/en/quipu/intro>
- Cortes, M. & Morales, J. (2007). Aproximación discursiva al desarrollo de las competencias comunicativas en la formación del periodista. *Grupo de investigación lengua materna, discurso y competencias comunicativas*. Universidad Surcolombiana.
- Couldry, N. (2008). Digital storytelling, media research and democracy: conceptual choices and alternative futures. In: Lundby, Knut, (ed.) *Digital storytelling, mediatized stories: self-representations in new media. Digital formations* (52), (pp. 41-60). New York, NY, USA: Peter Lang Publishing, Inc.
- Cizek, K. (2006). *Filmmaker in residence*. National Film Board of Canada. Recuperado de <http://filmmakerinresidence.nfb.ca/>

- Dufresne, D. & Brault, P. (2010). *Prison Valley*. Arte. Recuperado de <http://prisonvalley.arte.tv/?lang=en>
- Fanaro, M., Otero M. y Martínez, A. (2003). Hipermedia, aprendizaje significativo y enseñanza de las ciencias. *Revista Argentina de Enseñanza de la Ingeniería*. Nº 6
- Gallego, A. (2011). *Diseño de narrativas transmediáticas: guía de referencia para las industrias creativas de países emergentes en el contexto de la cibercultura*. Manizales: Editorial:Universidad de Caldas.
- Gaudenzi, S. (2009). *Digital interactive documentary: from representing reality to co-creating reality* [trabajo de investigación]. Londres: University of London. Centre for Cultural Studies (CCS) of Goldsmiths.
- Gifreu, A. (2011). *Documental multimedia interactivo como discurso de la no ficción interactiva. Por una propuesta de definición y categorización del nuevo género emergente*. Hipertext.net, 9. Recuperado de <http://goo.gl/le2AI1>
- Gifreu, A. (2013). Documental interactivo como nuevo género audiovisual: Estudio de la aparición del nuevo género, aproximación a su definición y propuesta de taxonomía y de modelo de análisis a efectos de evaluación, diseño y producción. (Tesis doctoral). Universidad de Pompeu Fabra, Barcelona España.
- Gifreu, A. (2014). *Documentando el documental: Bill Nichols y los modos de representación*. Recuperado de <http://www.inter-doc.org/documentando-el-documental-bill-nichols-y-los-modos-de-representacion/>

- Gifreu, A. (2014). *Las claves del éxito de reportaje 360, un producto made in Colombia*. Recuperado de <http://www.inter-doc.org/las-claves-del-exito-de-reportaje-360-un-producto-made-in-colombia/>
- Gifreu, A. (2015). *Collaborative meta interactive documentary*. Recuperado e de <http://comeindoc.com/>
- Gifreu, A., Moreno, V., Gómez, A., t Camargo, J. (s.f.). *MIT Open documentary lab*. Recuperado de <http://opendoclab.mit.edu/welcome/opendoclab>
- González, R. (2014). *Voce*. Máster en Documental Creativo de la UAB. Recuperado de 2016 de <http://vosedoc.com/es#>
- Grierson, J. (1932). *First principles of documentary. Postulados del documental* Guillermo de Carli (trad.). Ciencias de la Comunicación. Recuperado de <http://www.catedras.fsoc.uba.ar/decarli/textos/Grierson.htm#A1>
- Gutiérrez, C. Gómez, D. y Castañeda, S. (2014). *Narrativa transmedia: un modelo para la recuperación de la memoria histórica del paisaje cultural cafetero a través de los mitos y leyendas*. (Tesis de grado, maestría en Comunicación Digital), Universidad Pontificia Bolivariana. Medellín. Colombia.
- Hernández, S. (2004). Towards a definition of historical documentary. **Communication & Society** 17(2), (pp.89-123).
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (1991). *Metodología de la investigación*. México.
- Iragaray, F. (2010). *Tras los pasos del hombre bestia*. Recuperado de <http://elhombrebestia.com.ar/>

- Iragaray, F. y Lovato, A. (2014). *Hacia una comunicación transmedia on*. Recuperado de <https://www.widbook.com/ebook/hacia-una-comunicacion-transmedia>
- Jaimés, P. (2015). Ibagué, Ciudad musical de Colombia. *Diario digital Vanguardia.com*. Recuperado de <http://www.vanguardia.com/historico/29776-ibague-ciudad>
- Jaramillo, L. (2013). Solos. *Máster en Documental Creativo de la UAB*. Recuperado de <http://webdocsolos.com/>
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: where old and new media collide*. Nueva York: New York University Press.
- Jenkins, H. (2007). *Transmedia storytelling 101. Confessions of an AcaFan*. Recuperado de <http://goo.gl/JZmFZ7> el 27 de abril de 2015.
- Jenkins, H. (2010). Transmedia Storytelling and Entertainment: An annotated syllabus. *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies*, 24(6), 943–958. Recuperado de <http://doi.org/10.1080/10304312.2010.510599>
- Lacalle, A. (2008). *Funcionalidad no es usabilidad*. Recuperado de <http://albertolacalle.com/hci/funcionalidad-usabilidad.htm>
- Langevin, A. (1992). Las zamponas del conjunto de Kantu y el debate sobre la función de la segunda hilera de tubos: datos etnográficos y análisis semiótico. *Revista andina*, 10(2), (pp.405-440).
- Lévy, P. (2007). *Cibercultura: la cultura de la sociedad digital*. México: Anthropos Editorial.
- Linares, (2004). *Análisis de sistemas de navegación de sitios web*. Recuperado de 2017 de <http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/447/1/27698tfc.pdf>

- Londoño Monroy, G. (2015). Matriz para la planificación del proyecto multimedia. Documento no publicado). Medellín: Universidad Pontificia Bolivariana, Escuela de Ciencias Sociales, Facultad de Comunicación Social y Periodismo, Maestría en Comunicación y Periodismo Digital.
- Longfellow, B. (2015). *Offshore interactive. Interactive design and development*. Recuperado de <http://offshore-interactive.com/>
- Lopera, L. (2010). *Cibercultura crítica universitaria. El poder de transformar la sociedad informatizada*. (Tesis de grado de la Universidad de Antioquia). Medellín, Colombia. Recuperado de <http://es.slideshare.net/hlopera/cibercultura-crtica-universitaria-el-poder-de-transformar-la-sociedad-informatizada>
- Medina, C. (2015). Colombia impulsa documental interactivo por su necesidad de contar historias. *Revista digital Minuto30.com*. Recuperado de <http://www.minuto30.com/colombia-impulsa-documental-interactivo-por-su-necesidad-de-contar-historias/367262/>
- Mehta, J. y Elayat, Y. (2011). 18 Days in Egypt. *Emerge Technology*. de <http://beta.18daysinegypt.com/>
- Meneses, B. (2004). *Investigación cualitativa*. Publicación de la PUCMM. Santo Domingo.
- Morales, M. (2010). “Hacia la democratización narrativa: del hipertexto a la creación colectiva”. *Revista Signo y Pensamiento XXIX* (57), (pp.192-215).
- Moreno, V., Gómez, A., Gifreu, A. y Camargo, J. (2012). Documental interactivo. *Observatorio del documental interactivo*. Recuperado de <http://www.interdoc.org/documental-interactivo/>

- Morgan, R. y Houston, J. (2009). *Live hope love. Pulitzer center on crisis*. Recuperado de <http://www.livehopelove.com/#/home/>
- Moya, D., Andrés, F., González, C. Thomé, M. y Grajales, S. (2012). *Las sombras del progreso*. UAB. Recuperado de <http://www.sombrasdelprogreso.com/>
- Nichols, B. (1997). *La representación de la realidad: cuestiones y conceptos sobre el documental*. Representing reality, Josetxo Cerdan & Eduardo Iriarte (trad.). Paidós Comunicación. Barcelona, España.
- ONCE – CIDAT (2013). *Guía de referencia: Accesibilidad de páginas web*. Centro de Investigación Desarrollo y Aplicación Tiflotécnica CIDAT.
- Pardo, C. (2016). *Configuración de la memoria colectiva en la ciudad de la música Ibagué 1850 – 1950*. (Tesis de grado Magister en Territorio, Conflicto y Cultura. Facultad de Ciencias Humanas y Artes, Universidad del Tolima). Ibagué, Tolima
- Peñalver, J. (2008). *La cultura y sus espejos. La música como reflejo del fenómeno sociocultural*. Fòrum de recerca, 14, 8.
- Perurera, L. y Moráguez, M. (2013). Usabilidad de los sitios Web, los métodos y las técnicas para la evaluación. *Revista Cubana de Información en Ciencias de la Salud*. Vol. 24 N° 2 (pp.176-194).
- Piscitelli, A. (1995). *Ciberculturas: en la era de las máquinas inteligentes*. Buenos Aires: Ediciones Paidós.
- Plantinga, (2005). *What a Documentary Is, Alter*  
All. Journal of aesthetics & art criticism. Vol. 63, N° 2



- Plantinga, C. (2000). *The Limits of Appropriation: Subjectivist Accounts of the Fiction/Nonfiction Distinction*. I. Bondebjerg (ed.) *Moving Images, Culture, and the Mind*, Luton, Reino Unido: University of Luton Press.
- Porto, D. (2008). A montagem audiovisual como base narrativa para o cinema documentário interativo: novos estudos. *Revista Latina de Comunicación Social*. Vol. 63, (pp.83-90). Campinas, Brasil.
- Rincón, M. (2014). Una comparación de las teorías del cine documental de Bill Nichols y Carl Plantinga. *Fundamentos, definiciones y categorizaciones*. Cine documental. Vol. 11, p.5.
- Rodríguez, J. A. (2002). El hipermedia narrativo. *Tecnocultura y comunicación*. Bogotá: Editorial Pontificia Universidad Javeriana.
- Rodríguez, J. A. (2004). Para el estudio y disfrute de las narraciones. *Narratología*. Bogotá: Editorial Universidad Javeriana.
- Rodríguez, M. y Molpeceres, S. (2013). Los nuevos documentales multimedia interactivos: construcción discursiva de la realidad orientada al receptor activo. *Revista Historia y Comunicación*. Vol. 18. España.
- Rodríguez, R., Ortíz, F. y Sáez, V. (2014). Contenidos transmedia de las teleseries españolas: clasificación, análisis y panorama en 2013. *Communication & Society*, 27(4), (pp.73-94).
- Rodríguez, M., Grande, V. y González, N. (2003). Cultura musical/música cultural: dos caras de una misma moneda. *El español, lengua del mestizaje y la interculturalidad: actas del XIII Congreso Internacional de la Asociación para la Enseñanza del*

*Español como Lengua Extranjera*, ASELE: Murcia, 2-5 de octubre de 2002 (pp. 750-761).

- Rodríguez, M.I. y Sánchez, A. (2014). La interactividad, hipertextualidad y multimedialidad al servicio del género documental. Estudio de caso del webdoc En el reino del plomo de Rtv.e.es. En B. León (Coord.) *Nuevas miradas al documental* (pp. 82–94). Salamanca: Comunicación Social.
- Salaverría, R. (2005). *Redacción periodística*. Pamplona: Eunsa.
- Santaella, L. (2007). *Navegar no ciberespço*. O perfil do leitor imer sivo. São Paulo: Paulus.
- Santos, J. (1997). *Música maestro. Trabajando con música y canciones en el aula de español*. Carabela, 41, SGEL, Madrid, (pp.129-152).
- Serna, V. (2014). *Catacumbas: historias del subsuelo de París*. Powered K. Recuperado de <http://www.lescatacombes.com/#Home>
- Scolari, C. (2013). *Narrativas Transmedia: cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Grupo Planeta.
- Shoebridge, P. y Simons, M. (2011). Pinpoint. NFB. Recuperado el 5 de agosto de 2016 de <http://pinpoint.nfb.ca/#/pinpoint>
- Torres, S. y Vallés, R. (2007). *Guernica, historia de guerra*. Televisión de Catalunya. Recuperado de <http://www.tv3.cat/30minuts/reportatges/1149/Guernica-pintura-de-guerra>
- Tuler, S., Cuerda, C., y Maffia, M. (2001). *Expresiones musicales de la cultura caboverdeana. Una aproximación al conocimiento de la especie musical morna*. El

negro en la Argentina. Presencia y negación. Buenos Aires: Editores de América Latina.

Uranga, D. (2015). Designboom. *El primer documental interactivo de Colombia*.

Recuperado de <http://www.designboom.es/arte/el-primer-documental-interactivo-de-colombia-05-25-2015/>

Uricchio, W. (2013). *interDOC*. Recuperado de 2016 de <http://www.inter-doc.org/proyecto/>

Victorino, B. (2011). *Narrativa digital o digitalización de la narrativa*. (Tesis de grado Magister en Comunicación y medios. Facultad de Artes, Instituto de Estudios en Comunicación y Cultura). Universidad Nacional. Bogotá, Colombia.

## Anexos

### Anexo A. Selección de 20 documentales interactivos de carácter significativo

Nº	DATOS TÉCNICOS
1	<p>Nombre Documental: <b>Pregoneros de Medellín</b>  Dirección Web: <a href="http://www.pregonerosdemedellin.com/">http://www.pregonerosdemedellin.com/</a>  Autor: <b>Juliana Carabalí, Ángela Carabalí, Esaú Carabalí y Thibault Durand. (Colombia – Francia)</b>  Año: <b>2015</b></p> <p><b>Breve Sinopsis</b>  Su principal propósito es contar la historia de hombres y mujeres que le ponen música y humor a la vida para poder ganársela con dignidad. El recorrido se da por la calle de Medellín para ir descubriendo relatos de barrio, de calles empinadas y angostas. Donde los personajes que son vendedores ambulantes dan cuenta de lo que viven a diario. El proyecto configura dos elementos claves; uno la narración documental audiovisual y dos la narración transmedia que lo constituye.</p>
2	<p>Nombre Documental: <b>out my window</b>  Dirección Web: <a href="http://outmywindow.nfb.ca/#/outmywindow">http://outmywindow.nfb.ca/#/outmywindow</a>  Autor: <b>Katerina Cizek (Canadá)</b>  Año: <b>2010</b></p> <p><b>Breve Sinopsis</b>  La idea de este documental es la de narrar como diversas personas del mundo ven desde sus ventanas el sitio donde viven, y nos cuentan historias acerca de ello. Dicho trabajo mezcla en sus formas de narración, el video, la fotografía, diseño sonoro, entre otros elementos que facilitan la experiencia virtual. La interfaz gráfica que aquí se trabaja y la cantidad de historias que alberga el portal, posibilitan que el usuario acceda a diferentes lugares divisados desde la ventana seleccionada. Componentes como la musicalización y la variedad de historias hacen atractiva la navegación por el sitio.</p>
3	<p>Nombre Documental: <b>Guernica, historia de guerra</b>  Dirección Web: <a href="http://www.tv3.cat/30minuts/guernica/home/home.htm">http://www.tv3.cat/30minuts/guernica/home/home.htm</a>  Autor: <b>CCRTV Interactiva y Haiku Media (España)</b>  Año: <b>2007</b></p> <p><b>Breve Sinopsis</b>  En este documental, a partir de una experiencia virtual sobre la pintura de Pablo Picasso “La Guernica” se brinda información, se cuenta la historia, los viajes, el análisis iconográfico, de composición y de conservación del cuadro, y las</p>

	<p>biografías de las personas que han mantenido una estrecha relación con esta obra maestra de Picasso. La plataforma permite a los espectadores acceder, de forma interactiva, a una gran cantidad de información adicional: análisis del cuadro, documentos, entrevistas, biografías, etc.</p>
4	<p>Nombre Documental: <b>filmmaker in residence</b>  Dirección Web: <a href="http://filmmakerinresidence.nfb.ca/">http://filmmakerinresidence.nfb.ca/</a>  Autor: <b>Katerina Cizek (Canada)</b>  Año: <b>2014</b>  <b>Breve Sinopsis</b>  Breve Sinopsis: El documental tiene como locación un hospital y la historia se cuenta a partir del personal y los pacientes que lo habitan; los visitantes pueden ver la historia a su propio ritmo (textos, fotografías, collages de sonido e imágenes de vídeo). Se sigue a tres organizaciones que están conectadas con el hospital en los distintos niveles de la comunidad, un oficial de policía y una enfermera psiquiátrica, que trabajan juntos en el Equipo de Intervención de Crisis móvil, acompañando a los médicos de Dignitas Internacional a Malawi, donde el hospital hace su aporte en la lucha contra el VIH/SIDA.</p>
5	<p>Nombre Documental: <b>Tras los pasos del hombre bestia</b>  Dirección Web: <a href="http://elhombrebestia.com.ar/front/">http://elhombrebestia.com.ar/front/</a>  Autor: <b>Fernando Irigaray (Argentina)</b>  Año: <b>2010</b>  <b>Breve Sinopsis</b>  Es desarrollado un contexto de convergencia tecnológica y cultural y busca experimentar nuevas formas narrativas, ensanchando el relato documental a través de múltiples medios y soportes; es considerado un trabajo trasmedia que se preocupa por las intervenciones ciudadanas pensadas desde la ciudad como una pantalla hipertextual. La propuesta parte de la reconstrucción de la realización del primer film de género fantástico argentino "El Hombre Bestia" (1934), dirigido por el rosarino Camilo Zaccaria Soprani.</p>
6	<p>Nombre Documental: <b>metamentaldoc</b>  Dirección Web: <a href="http://www.metamentaldoc.com/metamentaldoc_home.html">http://www.metamentaldoc.com/metamentaldoc_home.html</a>  Autor: <b>Ingrid Blasco, Gloria Campos, Myriam Figueira, Marc Molinos y Arnau Gifreu (España)</b>  Año: <b>2010</b>  <b>Breve Sinopsis</b>  Es un proyecto que acumula muchos contenidos de diversa índole. El proyecto nació a partir de un documental audiovisual - "metamentalDOC" - realizado por el mismo equipo, y que ha crecido hasta convertirse en una obra más</p>

	<p>amplia que la anterior.</p> <p>Por otra parte, "MetamentalDOC multimedia" también es un documental, pero no lineal, en soporte web e interactivo. En la plataforma final - "Metamental-y-DOC" - los contenidos se han ampliado y el proyecto audiovisual ha pasado a formar parte del multimedia, con la integración de ciertas partes y, al mismo tiempo, con la inclusión de contenidos audiovisuales. Cuenta con los siguientes apartados: la "sala de proyección", las "entrevistas", el "aula virtual", el "recorrido histórico" y la "playlist".</p>
7	<p>Nombre Documental: <b>Detrás del paraíso</b></p> <p>Dirección Web: <a href="http://detrasdelparaiso.eldiario.es/?_ga=1.195810924.1939429263.1471034474">http://detrasdelparaiso.eldiario.es/?_ga=1.195810924.1939429263.1471034474</a></p> <p>Autor: <b>Angelo Attanasio y Ruido Photo (España)</b></p> <p>Año: <b>2016</b></p> <p><b>Breve Sinopsis</b></p> <p>Es una plataforma interactiva que propone descubrir la realidad que esconden algunos destinos turísticos (Tailandia, Zanzíbar y República Dominicana). Preguntas como ¿Qué significa que millones de personas como tu, se trasladen cada año a países mas pobres? ¿Qué se esconde detrás de un paraíso turístico? ¿Se puede viajar de una manera más respetuosa con las personas y con el medio ambiente? Son el abre bocas de esta plataforma.</p>
8	<p>Nombre Documental: <b>Connecting Africa</b></p> <p>Dirección Web: <a href="http://especiales.elperiodico.com/connecting-africa-desarrollo/">http://especiales.elperiodico.com/connecting-africa-desarrollo/</a></p> <p>Autor: : <b>Angelo Attanasio / Jerónimo Giorgi (España)</b></p> <p>Año: <b>2015</b></p> <p><b>Breve Sinopsis</b></p> <p>Una nueva generación de africanos está tomando las riendas del desarrollo a través de la conexión tecnológica. Conexión a la energía solar para obtener corriente eléctrica. Conexión a redes móviles para una nueva forma de comercio. Y conexión a Internet para llegar al mundo digital. Diferentes estrategias, un objetivo: mejorar las condiciones de vida de los africanos.</p> <p>La base de este proyecto multimedia se fundamenta en el llamado 'scrollytelling', un modelo novedoso que permite al lector experimentar de primera mano el contenido que consume. Con un sencillo movimiento de ratón, el usuario puede disfrutar de los diferentes materiales y formatos y vivir una experiencia periodística completa.</p>
9	<p>Nombre Documental: <b>Pinepoint</b></p> <p>Dirección Web: <a href="http://pinepoint.nfb.ca/#/pinepoint">http://pinepoint.nfb.ca/#/pinepoint</a></p> <p>Autor: <b>Michael Simons y Paul Shoebriidge (Canadá)</b></p>

	<p>Año: <b>2011</b></p> <p><b>Breve Sinopsis</b></p> <p>El sitio web explora los recuerdos de los residentes de la antigua comunidad minera de Pine Point, Northwest territorios, así como la forma en que recuerdan el pasado.</p> <p>Este documental interactivo cuenta la historia de una ciudad que ha sido totalmente destruido en los últimos diez años. A pesar de que el documental es fundamentalmente lineal la calidad de la narración y de la combinación entre los gráficos y de vídeo, es bastante idónea.</p>
<b>10</b>	<p>Nombre Documental: <b>Live hope love</b></p> <p>Dirección Web: <a href="http://www.livehopelove.com/">http://www.livehopelove.com/</a></p> <p>Autor: <b>Kwame Dawes (EUA – Jamaica)</b></p> <p>Año: <b>2009</b></p> <p><b>Breve Sinopsis</b></p> <p>Sitio multimedia para hacer la crónica de las experiencias de los pacientes con VIH y cuidadores en Jamaica. El sitio cuenta con su propia poesía profunda y lírica, así como entrevistas en video y las historias de fondo de las personas que lo inspiraron. Ganó el Emmy por "Nuevos enfoques para el Documental" y un Webby por "Mejor Proyecto de arte."</p>
<b>11</b>	<p>Nombre Documental: <b>Fort macmoney</b></p> <p>Dirección Web: <a href="http://www.fortmcmoney.com/#/fortmcmoney">http://www.fortmcmoney.com/#/fortmcmoney</a></p> <p>Autor: <b>David Dufresne (Canadá – Francia)</b></p> <p>Año: <b>2013</b></p> <p><b>Breve Sinopsis</b></p> <p>Documental interactivo con interfaz de juego sobre la vida en Fort McMurray, una ciudad canadiense cuya economía se sustenta en la explotación de petróleo. El proyecto, de gran complejidad y profundidad, permite al usuario navegar por la información como por un videojuego. Al mismo tiempo se pueden establecer debates con otras personas que estén en línea al mismo tiempo. Es una gran experiencia inmersiva. Mediante la guía de usuario se pueden explorar todas las posibilidades del trabajo.</p>
<b>12</b>	<p>Nombre Documental: <b>The iron Curtain diaries 1989 - 2009</b></p> <p>Dirección Web: <a href="http://www.theironcurtaindiaries.org/">http://www.theironcurtaindiaries.org/</a></p> <p>Autor: <b>PeaceReporter; On / Off. BeccoGiallo; Prospekt Photography (Italia)</b></p> <p>Año: <b>2009</b></p> <p><b>Breve Sinopsis</b></p> <p>El interactivo pretende mostrar la realidad que se esconde detrás de la cortina de hierro formada durante la segunda guerra mundial, 20 años después de la</p>

	<p>caída del muro de Berlín, fortaleza insignia de la separación del modelo occidental y el modelo oriental. Inicia una corriente de documental interactivo dramática basada en la utilización de la fotografía utilizada de forma magistral y como recurso y la música como elemento cohesionador y de continuidad.</p>
13	<p>Nombre Documental: <b>Prison Valley</b>  Dirección Web: <a href="http://prisonvalley.artetv.net/?lang=en">http://prisonvalley.artetv.net/?lang=en</a>  Autor: <b>David Dufresne - Philippe Brault (Alemania – EUA – Francia)</b>  Año: <b>2010</b>  <b>Breve Sinopsis</b>  Prison Valley es un documental interactivo que abarca la temática de las prisiones en un territorio donde toda la población vive de este negocio privado: el documental se concentra en un valle de Estados Unidos donde se concentran 13 cárceles y una población de unos 36.000 reclusos. Nos sitúa, como pocos proyectos, en el marco de la investigación mezclando elementos exploratorios y los juegos, con un sistema interactivo bien pensado y la posibilidad de participar de diferentes maneras. Primera experiencia donde los mismos directores se implicaron activamente a través de su moderación en foros de discusión y actos públicos.</p>
14	<p>Nombre Documental: <b>Catacumbas “Historias del subsuelo de París”</b>  Dirección Web: <a href="http://www.lescatacombes.com/#Home">http://www.lescatacombes.com/#Home</a>  Autor: <b>Víctor Serna (España – Francia)</b>  Año: <b>2014</b>  <b>Breve Sinopsis</b>  A treinta metros bajo el suelo se esconde la otra cara de París. Trescientos kilómetros de galerías permiten a quienes acceden a ellas de forma ilegal, realizar exploraciones con el agua hasta la cintura, visitas clandestinas a bunkers de la Primera y la Segunda Guerra Mundial y organizar fiestas ilegales a las que pueden asistir centenares de personas. El espacio es desconocido para la gran mayoría de los turistas que visitan la ciudad a diario e incluso para muchos de sus habitantes. El museo de la Plaza Denfert Rocheraeau permite visitar unos dos kilómetros de las antiguas Catacumbas de París. Lo que los visitantes del museo y muchos otros no se imaginan es que existen cientos de kilómetros que nunca podrán ver, si no es de forma ilegal.  El documental interactivo Catacombes (<a href="http://www.lescatacombes.com">www.lescatacombes.com</a>), está dirigido por Víctor Serna y coproducido por Barret Films (España) y Mehdi Hajjaji (Francia). Catacombes plantea un modelo de documental en el que el espectador crea su propia historia, en el que se le otorga la capacidad de hacer su propio recorrido. Esta forma de presentar el contenido audiovisual convierte la película lineal tradicional en un proyecto transmedia, en el que el público tiene la última palabra a la hora de trazar la historia.</p>




	<p>La historia de las Catacumbas de París, presentada en formato webdocumental en vídeos cortos, se complementa con otros contenidos que ayudan a construir la narración final en formato también audiovisual. El proyecto Catacumbes hace al público responsable de su propio contenido, de forma que se involucra en la historia y llega a sentirse parte de ella, experimentando las mismas sensaciones que tendría si descendiese a las verdaderas galerías subterráneas de París.</p>
15	<p>Nombre Documental: <b>Offshore</b>  Dirección Web: <a href="http://offshore-interactive.com/">http://offshore-interactive.com/</a>  Autor: <b>Brenda Longfellow – Glen Richards – Helios Desing Labs (Canadá)</b>  Año: <b>2013</b>  <b>Breve Sinopsis</b>  Documental web que trata sobre el tema del petróleo intentando adelantar algunas hipótesis de lo que pasará cuando este valioso recurso se agote definitivamente. Conjuga una temática interesante, la de la ecología y el medio ambiente, con una interfaz sobria en tres dimensiones que nos permite entrar en la historia en la estrategia del juego.</p>
16	<p>Nombre Documental: <b>18 días en Egipto</b>  Dirección Web: <a href="http://beta.18daysinegypt.com/">http://beta.18daysinegypt.com/</a>  Autor: <b>Jigar Mehta – Yasmin Elayat (EUA – Egipto)</b>  Año: <b>2011</b>  <b>Breve Sinopsis</b>  Documental interactivo que cuenta con miles de vídeos, fotos, correos electrónicos y tweets creados por los participantes y testigos oculares la llamada “primavera árabe” en Egipto. Los aspectos notables del proyecto son proporcionar herramientas para los egipcios para explicar la historia desde su perspectiva, crear una experiencia de usuario robusta y un documental de vida que contribuye al diálogo en torno a la democracia en el siglo XXI.</p>
17	<p>Nombre Documental: <b>Sombras del progreso</b>  Dirección Web: <a href="http://www.sombrasdelprogreso.com/">http://www.sombrasdelprogreso.com/</a>  Autor: <b>Ferran Andrés Martí - Cristina González - Sabrina Grajales - David J. Moya Algaba - Marina Thomé – Master Documental Creativo UAB (España)</b>  Año: <b>2012</b>  <b>Breve Sinopsis</b>  Proyecto que se adentra en la marca automovilística española SEAT, todo un emblema durante los años de dictadura franquista. La narrativa se focaliza en algunos de los trabajadores, resistencia efectiva durante los años más difíciles de la</p>

	<p>España del siglo XX. Un buen tema documental mezclado de manera eficiente con tecnología de última generación como HTML5, Processing y Popcorn.js. Metáfora de cadena de montaje muy interesante e interfaz altamente inmersiva.</p>
18	<p>Nombre Documental: <b>Proyecto quipu</b>  Dirección Web: <a href="https://interactive.quipu-project.com/#/en/quipu/intro">https://interactive.quipu-project.com/#/en/quipu/intro</a>  Autor: <b>María Corte – Rosemarie Lerner (Perú – Reino Unido)</b>  Año: <b>2016</b>  <b>Breve Sinopsis</b>  En la década de 1990, durante su reinado de 10 años como presidente de Perú, Alberto Fujimori puso en marcha un nuevo programa de planificación familiar que dio lugar a la esterilización de 272,028 mujeres y 22.004 hombres en tan solo 4 años.</p> <p>Eran casi exclusivamente las poblaciones indígenas que viven en zonas rurales. Miles de personas han reclamado esto se hizo sin su consentimiento informado. Sus historias han llevado mucho tiempo en aparecer porque no tienen casi ningún medio de representación de los medios, a menudo viven en pueblos aislados. Muchos de ellos son analfabetos o solo hablan quechua, por lo tanto, en su lucha por acceder a las instituciones del Estado peruano de habla española. Fue solo después de la renuncia del presidente Fujimori en 2000 que las injusticias realmente comenzaron a salir a la luz. Después de casi dos décadas que siguen buscando justicia.</p> <p>Quipus se anudan los cables que fueron utilizados por los incas y las antiguas civilizaciones andinas, para transmitir mensajes complejos. Este proyecto documental interactivo es una interpretación contemporánea de este sistema. A través de una línea telefónica establecida especialmente conectado a este sitio web, ya se han recogido los testimonios de alrededor de 150 personas esterilizadas. Esperamos que el número de voces seguirá creciendo y conecte, la construcción de una comunidad en torno a este problema común.</p> <p>El objetivo del Proyecto Quipu es hacer brillar una luz sobre las esterilizaciones, la creación de un archivo de la memoria colectiva de este caso. Nuestra intención es que estas historias nunca se olvidan, que estos abusos no se repetirán. Estamos trabajando en colaboración con Amnistía Internacional para apoyar su campaña en contra de su voluntad, y en colaboración con las organizaciones locales de mujeres que esperan utilizar este archivo en su lucha por el reconocimiento y la reparación.</p>
19	<p>Nombre Documental: <b>Vose</b>  Dirección Web: <a href="http://vosedoc.com/es/webdoc">http://vosedoc.com/es/webdoc</a>  Autor: <b>Rosario González - Máster en Documental Creativo de la UAB (España)</b></p>

	<p>Año: <b>2012</b></p> <p><b>Breve Sinopsis</b></p> <p><i>V.O.S.E. (Versión Original Subtitulada en Español)</i> es un documental interactivo que juega con la posibilidad de reinterpretar imágenes documentales utilizando subtítulos cinematográficos. El documental hace visible de manera lúdica lo que por definición debe pasar inadvertido.</p> <p>Documental interactivo que apropiándose de diálogos de películas, juega con las relaciones entre palabras e imágenes y los nuevos sentidos que genera su mezcla. ¿Por qué se van nuestros ojos tras los subtítulos sin que nos demos cuenta? Hagamos como Rembrandt, miremos a los seres humanos atentamente.</p>
20	<p>Nombre Documental: <b>Reportaje 360°</b></p> <p>Dirección Web: <a href="http://www.elpais.com.co/reportaje360/web/home.html">http://www.elpais.com.co/reportaje360/web/home.html</a></p> <p>Autor: Felipe Lloreda y Mauricio González, producido por diario el país de Cali, Colombia.</p> <p>Año: <b>2009</b></p> <p><b>Breve Sinopsis</b></p> <p>Reportaje 360 es una plataforma web que alberga una serie de especiales multimedia donde los temas se abordan desde varias perspectivas. A través de los mismos personajes se construyen las historias. Lo que más identifica Reportaje 360 es su no linealidad. La historia no tiene un inicio, un desarrollo y un fin, sino que es el mismo usuario quien la construye, dependiendo por dónde navega, dónde entra, qué consume.</p> <p>“Reportaje 360 es interactivo, documental, ágil, novedoso. Es la otra cara de la información, pero sobre todo, es la nueva forma de hacer periodismo, periodismo con profundidad”. Reportaje 360 (2009).</p>

## Anexo B. Datos técnicos

<b>Datos técnicos</b>	
<p>Nombre del Documental: <b>Pregoneros de Medellín</b></p> <p>Dirección web:  <a href="http://www.pregonerosdemedellin.com/">http://www.pregonerosdemedellin.com/</a></p> <p>Autor: <b>Juliana Carabalí – Ángela Carabalí – Esaú Carabalí – Thibault Durand (Colombia – Francia)</b></p>	<p>Patrocinador: <a href="http://www.grupobaobab.com">www.grupobaobab.com</a></p> <p><b>Y Mintic a través del premio Crea digital (Vive digital, Colombia)</b></p> <p>Fecha de creación: <b>2014 - 2015</b></p>
<p><b>Premios</b></p> <p>Crea digital – Best interactive documentary, Film Gate Miami, United States, 2016 – Prix Du Jury, Web Program Festival Paris, Francia 2016 – Selección Oficial FIPA Smart, Francia 2016 – Selección Oficial Le mois Du Webdoc, Francia 2015 – Selección Oficial Dok Leipzig, Alemania, 2015</p>	
<p><b>Metáfora visual:</b></p> <p>La metáfora visual se construye a partir de una imagen real de una calle de la ciudad de Medellín con elementos de diseño grafico superpuestos que funcionan como letreros que indican alguna información de localización.</p>	
	
<p><b>Sinopsis</b></p> <p>El paisaje sonoro de Medellín es diverso y contrastante. En esta ciudad de más de tres millones de habitantes hay voces de todo tipo, y entre ellas sobresalen cantos urbanos, que vienen directamente de algunos vendedores ambulantes. Ellos entendieron que al cliente, igual que al amor, se le seduce por el oído, y a eso le apuestan día a día para vender</p>	

sus productos.

Los cantos cortos, repetitivos, graciosos y en ocasiones poéticos, circulan por la ciudad al paso de estos trabajadores itinerantes que utilizan la música para contrarrestar desigualdades laborales y necesidades de todo tipo.

Recorrer la ciudad para conocerlos, confrontarse a sus realidades, problemáticas, miradas y sentimientos es la posibilidad que ofrece Pregoneros de Medellín. Una web documental interactiva que le propone al espectador/interactor, un diálogo con las realidades de trabajadores informales que raramente tienen la posibilidad de ser protagonistas. El usuario recorre virtualmente la ciudad, eligiendo el ritmo y la ruta que crea conveniente para crear su propia experiencia documental. Es libre de retroceder o girar en puntos específicos y sin moverse de su silla, ir al encuentro con la diversidad a través de personas que le contarán y cantarán un poco de su mundo.

Las rutinas, productos, canciones, problemas y anécdotas de los pregoneros, se presentan a través de entrevistas, videos cortos, fotografías y registros sonoros a los cuales el interactor accede en el orden y el tiempo que desee.

Es un viaje al interior de la cultura popular y un cruce de caminos con la idiosincrasia colombiana.

El recorrido se hace con los oídos, los ojos y por supuesto con el corazón. Tomado de pregoneros de Medellín (2015)

### **Tema**

Historias de vida de algunos trabajadores informales de la ciudad de Medellín.

### **Estructura temática y contenidos**

El sitio web se divide en dos componentes:

- u. Información general
- v. Recorrido documental

La pagina inicial que funciona como index donde se encuentran las siguientes secciones de información general:

Inicio, Transmedia, Música, Equipo, Making of, kit de prensa Ingresar, Idioma

<p>(Inglés, Español y Francés) y redes sociales (Facebook y Twitter)</p> <p>En el index encontramos dos vínculos más: ENTRAR y retomar recorrido guardado que nos llevan a la página principal del documental.</p> <p>En el documental a través del recorrido encontramos 15 videos que nos permiten visualizar las distintas historias.</p>
<p><b>1. Estructura de Navegación HOME</b></p> <p>1.1. Menú informativo</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1.1.1. Inicio</li> <li>1.1.2. Transmedia</li> <li>1.1.3. Música</li> <li>1.1.4. Equipo</li> <li>1.1.5. Making of</li> <li>1.1.6. Kit de prensa</li> <li>1.1.7. Ingresar</li> <li>1.1.8. Idioma (Español, inglés y Francés)</li> <li>1.1.9. Facebook y Twitter</li> </ul> <p>1.2. Entrar</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1.2.1. Recorrido virtual <ul style="list-style-type: none"> <li>1.2.1.1. Quince historias audiovisuales</li> </ul> </li> <li>1.2.2. Retomar recorrido guardado</li> </ul>
<p><b>Descripción y análisis de las posibilidades narrativas digitales y la experiencia usuario</b></p>
<p><b>Sistema de interacción</b></p> <p>Pregoneros de Medellín cuenta con una estructura dividida, por un lado esta la parte informativa de los realizadores y el cómo se hizo el documental. De la misma forma tiene un apartado en el cual describe cómo el proyecto hace parte de una estrategia Transmedia, donde se describen los otros elementos narrativos que se extienden y amplían la narración. Esta información solo aparece al inicio en el index de la página web.</p> <p>Por otro lado, aparece un vínculo a un menú interactivo donde a partir de un recorrido virtual desde la realidad aumentada el usuario puede navegar a través de las calles del centro de Medellín. A medida que avanza el sistema le va brindando algunas informaciones básicas en las cuales va encontrando las historias. Para ello tiene como guía un mapa que le permite al usuario visualizar su recorrido y los lugares donde puede</p>

encontrar las historias.

En el recorrido encontramos cinco personajes, los cuales para poder encontrar sus historias el usuario debe seguir una lógica de abrir candados con el fin de poder hilarlas.

El usuario tiene la posibilidad elegir hacer el recorrido o ir directamente al video a través de un vinculo donde encontramos los cinco personajes.

### **Hipertexto:**

El menú informativo funciona como hipertexto que brinda la posibilidad de ir a un sitio dentro del sitio para encontrar ampliación de la información. Dentro de cada espacio de estas secciones se encuentran hipertextos claves que le dan la posibilidad al usuario de ir a sitios web externos que amplían la información en cuanto a la descripción de cómo se hizo el documental y que se dice del mismo en notas o artículos de prensa.

### **Hipermedia**

El contenido del documental es propio y no requiere de la hipermediación para su creación.

### **Multimedialidad**

El sitio funciona a partir de un recorrido virtual. Dicho recorrido es audiovisual, es decir imagen en movimiento con posibilidades de control desde el usuario.

El documental se narra a partir de videos entre 5 y 6 minutos de duración. En total son 15 audiovisuales.

El index y el home poseen animaciones e ilustraciones con gran color.

Se crea un ambiente especial a partir del sonido: Música y elementos característicos del entorno que recorre el usuario.

Se visualiza un mapa donde aparecen elementos iconográficos que brindan al usuario información sobre el recorrido.

### **Criterios de usabilidad, accesibilidad y funcionalidad**

#### **Usabilidad:**

La pagina es de fácil acceso, los elementos iconográficos y textuales brindan la información necesaria que el usuario requiere.

El usuario tiene las posibilidades de recuperar la información si se sale de la pagina.

Los elementos iconográficos son claros, sencillos y llamativos.

El diseño visual es atractivo, pertinente y claro con el objetivo del documental.

El sistema de interacción es intuitivo, de fácil manejo para el usuario.

**Accesibilidad:**

La pagina es de fácil acceso, la estructura es sencilla y le permite al usuario poder ingresar a cada ítem sin ningún problema.

Se requiere de una plataforma con buena capacidad de datos de navegación para poder ingresar a la pagina. Su contenido es su mayoría es audiovisual, por lo que requiere muchos bits para navegar.

Para acceder a las historias durante el recorrido, el usuario debe crear su linealidad. Para ello se utiliza un recurso de abrir candados y en ese sentido el usuario va construyendo la historia que el realizador plantea.

**Funcionalidad:**

Es un sitio limpio, muy atractivo. La calidad en imágenes es muy optima, posee una metáfora grafica clara en cuanto a colores y elementos iconográficos. Las secciones son pertinentes frente a lo que el documental quiere mostrar.

Las historias son atractivas, de corta duración. El sitio funciona como un juego que le permite al usuario ir descubriendo historias.

**Descripción y análisis de las posibilidades narrativas audiovisuales**

**Descripción estructura narrativa**

Pregoneros de Medellín cuenta la historia de 5 personajes que hacen de su voz un instrumento de trabajo. Son las historias de “La Jale,” “Limón,” “Líder,” “Papá Vanegas” y “Gaucho”

La historia de cada personaje se fragmenta en tres videos entre 5 y 6 minutos cada uno.

Cada video tiene su propia estructura narrativa clásica (inicio, nudo y desenlace) donde se describen distintas situaciones dramáticas de los personajes.

Las historias de los cinco personajes se fragmentan en un primer video que da cuenta del trabajo que realizan. El segundo video dirige la mirada del realizador a un espacio más intimo de los personajes. Sus preocupaciones y sus situaciones mas complejas de la vida. Y el tercer video relata la vida familiar de los personajes.



### **Elementos del lenguaje audiovisual**

En pregoneros de Medellín los planos elegidos buscan establecer un acercamiento entre el espectador y el personaje, para ello es constante el uso de planos cerrados. Es notorio que la cámara esta en función del movimiento, no hay planos fijos o estáticos. Todo el tiempo la cámara es errática como un elemento subjetivo del realizador. Es su mirada, su forma de comprender esa realidad que describe a través de las imágenes.

Las Imágenes están bien cuidadas desde la composición, el encuadre y el movimiento de cámara.

Las entrevistas son en plano cerrado, con el mismo movimiento y se plantean en los lugares de trabajo o residencia de los personajes.

El sonido es directo, no hay diseño musical que fortalezca las situaciones dramáticas, el documental no lo necesita. El ritmo es ágil, tiene un montaje limpio y cuidadoso sin abusar de efectos. La imagen por si sola narra y permite acercamiento entre el espectador, el realizador y el personaje.

### **Estética audiovisual:**

En primer lugar la estética audiovisual recurre a la fotografía como un elemento narrativo desde los conceptos de iluminación. En tal sentido el documental aprovecha la luz natural y la iluminación propia de los entornos de los personajes. Con ello el director de fotografía refuerza le da brillo y fuerza a las historias.

Los documentales son narrados desde los entornos propios de cada personaje y con ello le da naturalidad a cada historia. Reforzando cada idea dramática con los valores del plano y la composición de los planos.


Cada relato audiovisual tiene una metáfora visual, donde la composición del plano le permite al espectador entender el drama de cada personaje. Cada historia cierra de manera distinta por un lado encontramos una puerta que se cierra, un personaje que se aleja, los personajes que suben las escaleras, entre otras.

### **Estilo y tipo de audiovisual**

Pregoneros de Medellín tiene como estilo el uso de una cámara en movimiento, como función subjetiva de la mirada del realizador. Se plantean historias desde una modalidad observacional con elementos reflexivos. Las imágenes son limpias sin elementos externos que la ensucien como por ejemplo, los banners, cortinillas, elementos gráficos, entre otros. Hay una clara intención del realizador de permitirle al espectador comprender aquellas historias desde la intimidad de los personajes.

### **Observaciones**

### Anexo C. Datos Técnicos

<b>Datos técnicos</b>	
<p>Nombre del Documental: <b>metamentaldoc</b></p> <p>Dirección <span style="float: right;">web:</span> <b>Universitat de Vic. Pintao (España)</b></p> <p><a href="http://www.metamentaldoc.com/metamentaldoc_home.html">http://www.metamentaldoc.com/metamentaldoc_home.html</a></p> <p>Autor: <b>Ingrid Blasco, Gloria Campos, Myriam Figueira, Arnau Gifreu, Marc Molinos. (España)</b></p>	<p>Patrocinador:</p> <p>Fecha de creación: <b>2011</b></p> <p>Premios: <b>Ninguno</b></p>
<p><b>Metáfora visual:</b></p> <p>La pagina web de metamentaldoc, es sencilla en términos visuales, se construye a partir de elementos característicos de la realización audiovisual. El diseño superior da cuenta de una parrilla de iluminación, de fondo un cielo en el cual se superponen una silla, una cámara, unos rollos cinematográficos y una pantalla. Con esto los realizadores plantean la idea de lo real y el cine.</p> <div style="text-align: center;">  </div>	
<p><b>Sinopsis</b></p> <p>Proyecto crossmedia educativo que contiene un documental audiovisual e interactivo y que busca respuestas sobre el género documental y el cine documental independiente. Lo innovador es que el sistema interactivo ofrece dos propuestas en una sola: pretende mezclar una dimensión lúdica del documental interactivo, la que efectuamos cuando miramos un documental audiovisual, con una centrada en el aprendizaje, la didáctica y la colaboración.</p>	

**Tema:** El documental vs el documental interactivo

**Estructura temática y contenidos:**

La pagina web se divide en secciones interactivas y en un menú informativo fijo, presente en todas las secciones del proyecto.

El menú informativo consta de un icono en forma de casa que representa el inicio (volver al inicio) otro icono textual que brinda la información del documental interactivo y los autores, un icono que le permite al usuario ver el tráiler del documental audiovisual. Un icono textual que despliega las posibilidades para compartir el proyecto por redes sociales. Un icono que despliega el mapa del sitio para brindarle al espectador otras posibilidades de navegación.

Las secciones interactivas se dividen en:

- w. Sala de exhibición, presenta el documental audiovisual y seis bloques. En esta parte el usuario dispone del proyecto documental audiovisual dividido en seis bloques temáticos que se reproducirá en la pantalla principal de la sala.
- x. Recorrido histórico, que se divide en dos posibilidades: Historia del cine documental que a su vez se divide en 4 autores importantes en la historia del cine documental y presenta una línea de tiempo interactiva. La segunda posibilidad presenta a los grandes documentalistas españoles, el cual muestra la opción de ver cinco autores de interés.
- y. Aula virtual: Contiene material bibliográfico referente a la realización documental, principales autores, manuales t demás material que facilite la realización documental.
- z. Entrevistas: en este apartado se encuentran diferentes entrevistas a teóricos y personajes de interés en la realización documental. Las posibilidades de elegir ver cada entrevista se dan a partir del nombre del entrevistado o sobre un tema en particular.
- aa. Play list: es un apartado donde el usuario tiene la posibilidad de organizar como quiere ver el material audiovisual.

**Estructura de navegación:**

- 1. Home
  - 1.1. Menú informativo
    - 1.1.1. metamentaldoc
    - 1.1.2. AV
    - 1.1.3. Share 2.0

<ul style="list-style-type: none"> <li>1.1.3.1. Facebook</li> <li>1.1.3.2. Myspace</li> <li>1.1.3.3. Blogger</li> <li>1.1.3.4. Twitter</li> <li>1.1.3.5. Vimeo</li> <li>1.1.3.6. Youtube</li> <li>1.1.3.7. Flickr</li> <li>1.1.4. Mapa</li> <li>1.2. Sala de exhibición</li> <li>1.3. Aula virtual</li> <li>1.4. Recorrido histórico</li> </ul>
<b>Descripción y análisis de las posibilidades narrativas digitales y la experiencia usuario</b>
<p><b>Sistema de interacción:</b></p> <p>cuenta con una estructura de contenidos dividida, esencialmente, en dos apartados. Es decir, la página reúne dos tipos de página en su interior. Una parte es la página informativa, sobre el proyecto y la propia página, la parte audiovisual, el equipo, otras aplicaciones, etc. Esta parte se materializa en un menú fijo (que está presente durante toda la navegación). Por otro lado, un menú interactivo dividido en cinco interfaces permite una navegación horizontal que crea una línea circular para acceder a las diferentes partes.</p> <p>La web ofrece distintos servicios. El menú fijo informativo llama en cada botón a un espacio desplegable que se superpone a la propia página (en cualquier apartado en el que se encuentre el usuario) con cierto nivel de opacidad; en el apartado de share 2.0, el usuario tiene la posibilidad de acceder a aplicaciones de <i>metamentalDOC</i> como <i>Blogger</i>, <i>Facebook</i> o <i>canal YouTube</i>, entre otras. En cuanto a la navegación interactiva del resto de la página, se debe destacar el servicio de <i>playlist</i> al que se añadirán los vídeos. Asimismo, se ofrece un blog incrustado dentro de la propia página, en el apartado <i>Aula Virtual</i>. El mapa web, que también se incorpora en el menú informativo.</p>
<p><b>Hipertexto:</b></p> <p>La función hipertextual es iconográfica, de tal forma que le dan la posibilidad al usuario de ir a los sitios internos del proyecto.</p>
<p><b>Hipermedia</b></p> <p>El contenido del documental es propio y no requiere de la hipermediación para su creación.</p>
<p><b>Multimedialidad</b></p>

El sitio funciona a partir de elementos gráficos que están ubicados en la pagina.

El sitio posee animaciones e ilustraciones que se animan en la medida que el cursor pasa sobre ellas. Todo esta a escala de grises.

Se visualiza un mapa del sitio que le permite al usuario entender el esquema del documental.

En los distintos sitios se encuentran fragmentos de películas documentales de referencia.

En sala de exhibición encontramos el documental dividido en seis partes y la posibilidad de ver o comprar documentales subidos por los usuarios.

En la sección aula virtual se pueden visualizar fotografías y un mapa interactivo que permite buscar los diferentes festivales de cine documental en el mundo.

En la sección entrevistas se usa el recurso de video divido en 9 bloques.

### **Criterios de usabilidad, accesibilidad y funcionalidad**

#### **Usabilidad:**

La página inicial es básica y de fácil acceso. Los elementos iconográficos y textuales brindan la información necesaria que el usuario requiere para ir a los diferentes contenidos del documental interactivo.

El usuario tiene la posibilidad de volver a inicio fácilmente si se pierde en la navegación.

Los elementos iconográficos son claros, sencillos y llamativos.

El diseño visual es atractivo, pertinente y claro con el objetivo del documental.

El sistema de interacción es intuitivo, sin embargo algunos elementos del documental no funcionan o no tienen claridad de función para el usuario.

#### **Accesibilidad:**

La pagina es de fácil acceso, la estructura es sencilla, reticular, de tal forma que le permite al usuario acceder a cada ítem sin ningún problema.

Los iconos que funcionan como vínculos son fáciles de ubicar.

#### **Funcionalidad:**

Es un sitio limpio, muy atractivo. La calidad en imágenes es muy optima, posee una metáfora grafica clara en cuanto a los elementos simbólicos de la iconográfica. Las secciones son pertinentes frente a lo que el documental quiere mostrar.

<p>El documental tiene características educativas, de hecho su propósito es pedagógico frente a la realización documental.</p> <p>El documental es largo, pero se puede visualizar por fragmentos.</p>
<p><b>Descripción y análisis de las posibilidades narrativas audiovisuales</b></p>
<p><b>Descripción estructura narrativa</b></p> <p>El contenido del documental está dividido en 5 bloques en función de la temática. El primer bloque será un <i>collage</i> de imágenes recurso asociadas al concepto de documental. En el segundo bloque se profundiza en la idea del documental de autor. El tercer apartado contiene las fases de producción de un documental (este bloque no es definitivo, pues su integración intercalada en los otros bloques es una posibilidad en mente no descartada). El cuarto bloque será el debate y/o la problemática actual de la distribución y exhibición del documental. El quinto y último bloque contendrá otro <i>collage</i> referente a las perspectivas futuras del documental. La suma de los cinco bloques responderá a un documental de 50 minutos.</p> <p>Por otro lado, el proyecto tiene una serie de entrevistas cortas de expertos sobre el tema documental.</p>
<p><b>Elementos del lenguaje audiovisual</b></p> <p>Es un documental que se construye a partir de imágenes de archivo, entrevistas y situaciones donde se narra a partir de dos cámaras. Una cámara fija y otra cámara en movimiento. Se utilizan planos descriptivos y planos expresivos, donde los descriptivos muestran los espacios y los expresivos se utilizan para las entrevistas. El propósito del documental es fijar una mirada del autor sobre su comprensión del documental como una forma de expresión artística.</p>
<p><b>Estética audiovisual:</b></p> <p>La función de las imágenes es buscar un sentido metafórico y complementario al contenido con el mensaje implícito del documental y la idea del documental de autor, donde se manifiesta una clara intención artística.</p> <p>Para ello establece un propósito conceptual sobre esa idea y parte de la necesidad de transmitir a partir de las imágenes una sensación de contemplación histórica. Para ello divide claramente dos intenciones: una en las entrevistas con un manejo adecuado y artificial en la iluminación de tal forma que busca establecer un propósito dramático. Por otro lado, en los exteriores se plantea una idea de iluminación natural. Así mismo se complementa con imágenes de archivo que proceden de los clásicos del cine, en blanco y negro.</p>

**Estilo y tipo de audiovisual**

Es un documental de autor, que pretende conceptualizar sobre el mismo genero. Para ello el autor plantea una narración clásica lineal de fácil comprensión a partir de entrevistas y material de archivo.

**Observaciones**