

**EL DOCUMENTAL INTERACTIVO EN LA ERA DIGITAL:
UN ANÁLISIS DEL POTENCIAL DE CREACIÓN DE
PÚBLICOS RECURSIVOS Y DE LO AUDIOVISUAL
EN LA ETNOGRAFÍA CONTEMPORÁNEA**

GISELLE FIGUEROA DE LA OSSA*
Universidad de los Andes

*gfigueroaossa@gmail.com

Artículo de investigación recibido: 30 de octubre de 2015; aprobado: 19 de julio de 2016

RESUMEN

En este artículo reflexiono sobre el proceso de repensar el documental en un entorno mediático cambiante. Argumento que la emergencia de los documentales interactivos en la era digital ha trascendido el paradigma de la representación de la realidad y ha creado uno nuevo: interactuar con ella. Para mostrarlo, establezco un diálogo con cuatro ejemplos latinoamericanos de documental interactivo. En primer lugar, analizo las condiciones de surgimiento del documental interactivo, así como los conceptos y nociones que se han estudiado en la literatura sobre este tema. Posteriormente, recorro al concepto de públicos recursivos para comprender el potencial de construcción de relaciones multidireccionales entre usuarios y realizadores con intereses en común, más específicamente, en el caso de documentales realizados y socializados en contextos de conflicto, donde la dimensión política se vuelve significativa. Finalmente, reflexiono acerca de cómo el medio audiovisual puede ser una metodología de investigación en sí y no solo una herramienta de difusión del conocimiento.

Palabras clave: América Latina, conflictos sociales, documental interactivo, etnografía digital, públicos recursivos.

THE INTERACTIVE DOCUMENTARY IN THE DIGITAL ERA: AN ANALYSIS OF THE POTENTIAL TO CREATE RECURSIVE PUBLICS AND AUDIOVISUAL IN CONTEMPORARY ETHNOGRAPHY

ABSTRACT

In this article, I consider the documentary in a changing media environment. I argue that the emergence of interactive documentaries in the digital era has transcended the paradigm of representation of reality and created a new one: interaction with it. First, I analyze the emergence of the interactive documentary as well as the literature on this topic. Then I turn to the concept of recursive public to understand its potential for establishing multi-directional relations between users and filmmakers who have common interests. More specifically, I look at documentaries made and socialized in conflict contexts wherein political dimensions become significant. Finally, I reflect on the audiovisual medium as a research methodology itself and not just a tool for disseminating knowledge.

Keywords: Latin America, social conflicts, interactive documentary, digital ethnography, recursive public.

O DOCUMENTÁRIO INTERATIVO NA ERA DIGITAL: UMA ANÁLISE DO POTENCIAL DE CRIAÇÃO DE PÚBLICOS RECURSIVOS E DO AUDIOVISUAL NA ETNOGRAFIA CONTEMPORÂNEA

RESUMO

Neste artigo, reflito sobre o processo de repensar o documentário num ambiente midiático em transformação. Argumento que a emergência dos documentários interativos na era digital transcende o paradigma da representação da realidade e cria um novo: interagir com ela. Para mostrá-lo, estabeleço um diálogo com quatro exemplos latino-americanos de documentário interativo. Em primeiro lugar, analiso as condições de surgimento do documentário interativo bem como os conceitos e noções que se têm estudado na literatura sobre esse tema. Logo, recorro ao conceito de públicos recursivos para compreender o potencial de construção de relações multidirecionais entre usuários e realizadores com interesses em comum, mais especificamente, no caso de documentários realizados e socializados em contextos de conflito, em que a dimensão política se torna significativa. Finalmente, reflito em como o meio audiovisual pode ser uma metodologia de pesquisa em si e não somente uma ferramenta de divulgação do conhecimento.

Palavras-chave: América Latina, conflitos sociais, documentário interativo, etnografia digital, públicos recursivos.

Pervasive computing and locative media are emerging as technologies and processes that promise to reconfigure our understandings and experiences of space and culture.

(Galloway y Wardm 2006)

INTRODUCCIÓN

Este artículo reflexiona acerca de las potencialidades y las limitaciones de los documentales interactivos, con este fin establece un diálogo constante con ejemplos concretos de documentales latinoamericanos de formato no tradicional realizados en contextos de violencia y conflicto. A partir de un breve repaso por la historia del documental, planteo que por más reflexivos que los documentales tradicionales hayan querido ser no logran trascender el paradigma de la representación. La mayoría de documentalistas creyó que la alternativa se encontraría en la aparición del director frente a las cámaras y nunca consideraron las distintas posibilidades de participación activa de los espectadores en la producción audiovisual como una opción para explorar. Pero ahora la historia es diferente. El proceso de transformación que vive el género documental converge en la actualidad con la evolución del medio digital, y como bien lo manifestó Arnau Gifreu:

Nosotros somos los espectadores de la interesante relación que se ha establecido entre el documental audiovisual y la interactividad digital, y a nosotros nos corresponde la oportunidad temporal de ver y analizar si la fusión será completa o si este nuevo género no llegará a consolidarse plenamente como tal. La cuestión importante es detectar dónde se encuentran los límites y qué nuevas formas de representación, de navegación y de interacción resultarán (2013, 11).

Al ser este un tema tan reciente, los aportes teóricos y las aproximaciones metodológicas para su análisis han provenido de países como Canadá, Francia e Inglaterra¹, pero existe un gran vacío en cuanto a la consideración de las implicaciones y potencialidades de este género en

1 *Becoming Human* (2000), *360 Degrees* (2001), *American Army*, *BCNova* (2003), *JFK Reloaded* (2004), *Rider Spoke* (2007), *This Land* (2007), *Gaza Sderot* (2008), *Forgotten Flags* (2006), *Journey to the End of the Coal* (2008), *The Big Issue* (2009).

América Latina. Quise enfocarme particularmente en documentales sobre temas de violencia y conflictos sociales, porque en la mayoría de países de Latinoamérica, debido a sus problemáticas históricas y sociales, ha sido muy importante la construcción de políticas públicas de la memoria y la identidad consecuentes con la configuración de nuevas identidades culturales, políticas y de género (Gifreu 2013). Más específicamente, las categorías de análisis que propongo a lo largo del texto (interactividad, composición, colaboración, co-creación y públicos recursivos) pueden ser exploradas de una manera más clara en documentales realizados desde o sobre contextos de violencia y conflicto, debido a que si existe interés en la participación activa de los usuarios, estos son quizá dos de los temas que despiertan mayor interés en una sociedad, especialmente, una que se ha visto afectada directa o indirectamente por situaciones de esta índole.

El objetivo general de este artículo es, entonces, analizar el contexto en el cual ha emergido el documental interactivo y hacer un balance de la literatura sobre este con el fin de cumplir dos objetivos específicos. El primero es analizar cómo ha sido la transformación y el empoderamiento de los espectadores, enfatizaré primordialmente su potencial de convertirse en públicos recursivos (comunidades que reaccionan de forma crítica a partir de su participación en la elaboración de los contenidos). El segundo consiste en reflexionar sobre este tema desde una perspectiva antropológica con la pretensión puntual de explorar las posibilidades del medio digital como herramienta de investigación etnográfica y, así, proponer un acercamiento novedoso del método etnográfico en la era digital.

La metodología que empleo para desarrollar mi argumento tiene como base un diálogo constante entre las aproximaciones teóricas y cuatro ejemplos de documentales interactivos. En primer lugar, haré un breve repaso por la historia del documental antropológico para ubicar al lector, sin embargo, no es un objetivo del texto argumentar acerca del complejo debate en torno a la representación. El siguiente paso consiste en analizar el contexto en el que surgió el documental interactivo y cómo las lógicas de los medios interactivos y colaborativos han influenciado y propiciado el salto hacia un nuevo paradigma. Posteriormente, adopto el concepto de *públicos recursivos* propuesto por Chris Kelty (2008) para comprender el potencial de construcción de

relaciones multidireccionales entre usuarios y realizadores, así como el empoderamiento de los mismos. Finalmente, reflexiono acerca de cómo el medio audiovisual puede ser una metodología de investigación en sí y no solo una herramienta de difusión del conocimiento antropológico, esto permite dar cuenta del lugar de la etnografía en el contexto digital actual y examinar el potencial del documental interactivo como metodología de investigación en antropología.

EL DOCUMENTAL ANTROPOLÓGICO

Es muy frecuente entre los antropólogos pensar que el cine de tipo etnográfico está definido por el problema analizado en él, generalmente temas étnicos o poblaciones vulnerables, pero esta perspectiva puede ser cuestionada si consideramos que el aspecto clave para definir este género fílmico tiene que ver con su capacidad para realizar una aproximación analítica y metodológica, basada en el marco teórico de la antropología, que da cuenta de una reflexión profunda sobre el hecho mismo de representar (Sedeño 2004). De acuerdo con Ardevol y Tolón, “el cine antropológico no es simplemente la grabación de lo que el ser humano dice o hace, sino la interpretación de estas grabaciones en el marco de la disciplina antropológica, incluyendo la totalidad del proceso de filmación, desde su concepción hasta su ejecución” (1995, 338). Como vemos, el análisis crítico del concepto de “etnografía” que se dio con las corrientes antropológicas posmodernas desde los años ochenta ha influenciado el documental antropológico; especialmente ha sido discutido el rol del observador en la práctica etnográfica y en los límites de la representación (Gifreu 2013, 134).

En este sentido, el género documental ha sido foco de infinidad de reflexiones de tipo antropológico (Arredondo 1996; Ardevol 1995a, 1995b, 1996; Pink 2001, 2006; Ruby 1995; Sedeño 2004). Su ambición por retratar escenarios y acercar a los espectadores a la realidad que viven algunos individuos en un determinado contexto (objetivo no muy lejano al de la etnografía) ha despertado reacciones derivadas del giro que tuvo la disciplina antropológica en las décadas de los setenta y ochenta, conocido como la crisis de la representación (Marcus y Fischer 1986). En su afán por diferenciarse del género de ficción, la pretensión principal de los documentalistas tradicionales como Robert J. Flaherty, por ejemplo con *Nanook del Norte* (1922), era provocar en sus

espectadores la sensación de estar conociendo una realidad diferente a la propia, por esta razón, la promesa, tácita, del documentalista era retratar los hechos de la manera más fiel y menos sesgada posible. Sin embargo, al debilitarse la corriente positivista y despertarse el interés por la multiplicidad de enfoques interpretativos, contextos específicos y excepciones a las reglas, esta intención “realista” fue cuestionada. En consecuencia, surgieron diferentes propuestas para intentar lidiar con la pretensión de objetividad en la representación documental. Así, entonces, realizadores como Dziga Vertov (1929), Chris Marker (1950-60), Robert Gardner (1986) y Jean Rouch (1960) intentaron romper con los parámetros tradicionales de la representación, lo cual puede ser entendido, en términos de Jan Ruby (1995), como una transgresión de la línea divisoria entre el productor, el producto y el proceso. La alternativa más frecuente fue la aparición del director frente a las cámaras, dejando clara que su posición no pretendía ser objetiva.

Como aporte a esta discusión, el antropólogo Jan Ruby (1995) explora la relación entre productor, producto y proceso, basándose en la propuesta de Clifford Geertz (1973) acerca de la falta de conciencia que ha tenido la disciplina sobre los modos de representación. En términos de Ruby, ser reflexivo en antropología “es insistir en que los antropólogos revelen sistemática y rigurosamente su metodología y su posición personal como instrumentos en la generación de datos” (1995, 162).

Las consideraciones anteriores muestran la importancia que tuvo el paradigma de la representación documental tanto para los realizadores como para los críticos y teóricos fílmicos: “Se [planteó] así una tensión, por un lado, entre la documentación objetiva de la realidad y, por otro, la presencia subjetiva de quien realiza la representación; situando estos dos componentes del documental en extremos [que parecían] irreconciliables” (Schlenker 2009, 199). Como resultado de esta posición crítica frente a la objetividad, la autoridad etnográfica y la autoría, surgieron propuestas audiovisuales que pretendían reconciliar esta dicotomía a partir de posicionar la identidad del director en la película de una manera consciente. No obstante, el argumento de este artículo está dirigido a demostrar que este paradigma ha pasado a un segundo plano debido a las infinitas potencialidades que ofrece el mundo digital.

Es importante notar que si bien las plataformas digitales se han convertido en un espacio para crear contenidos de forma alternativa y trascender algunos paradigmas, esto no quiere decir que todos los documentales en formato digital logren hacerlo. Un ejemplo de esto son los documentales multimedia, cuyo objetivo ha sido sencillamente el de presentar contenidos por medio de una narrativa diferente a la tradicional; el formato permite crear multilinealidad en la historia mediante el hipertexto, pero lo que generalmente termina ocurriendo es que incluyen al espectador en una posición marginal del acto de representar.

El proyecto *Ay México lindo: la narco guerra* (figura 1) elabora una perspectiva completa del problema del narcotráfico en México utilizando una narrativa distinta a la del lenguaje escrito y lineal. Esto lo hace por medio de una interfaz audiovisual muy atractiva, porque el diseño de la plataforma y el audio que la acompaña logran generar una sensación de misterio y peligro, entre otras. A diferencia de los ejemplos que veremos más adelante, este proyecto es simple en términos de interactividad, pues solo le da libertad al usuario para que decida en qué orden visualizar los contenidos (videos e infografías), y la participación directa del espectador queda reducida a comentar en un blog. Sin embargo, no por esta razón deja de ser interesante analizar el potencial que tiene, pues si este documental multimedia incrementara sus niveles de interactividad su capacidad de generación de públicos sería inmensa. Esto porque apela a diversas esferas e interpretaciones que hacen parte de este complejo conflicto, debido a la cantidad de actores involucrados directa o indirectamente en él. Esta variedad de actores está representada en la primera imagen que aparece en la plataforma web (figura 1): un traficante, un militar y un luchador típico mexicano son quienes conducen hacia videos, fotos o contenidos gráficos. En este sentido, me parece importante tener en cuenta el conflicto de intereses entre los implicados para explorar el potencial de creación de públicos críticos (más adelante incluidos en la categoría de públicos recursivos), ya que la dimensión política de estos intereses incrementa la necesidad de visibilizar las ideas, conflictos o inconformidades que estas personas comparten entre sí.

Figura 1. Interfaz de *Ay México lindo: la narco guerra*.



GENEALOGÍA DEL DOCUMENTAL INTERACTIVO: POTENCIALIDADES Y LIMITACIONES

Este artículo surgió de la confluencia entre dos intereses. Primero, la curiosidad generada por aquellas propuestas audiovisuales que han intentado introducir (y trascender) el componente reflexivo en su trabajo y, segundo, la influencia de las nuevas tecnologías en las metodologías de investigación en ciencias sociales. En este sentido, el documental interactivo resultó ser un punto de partida interesante para estudiar la relación entre estos dos intereses, ya que la interactividad nace de la necesidad de promover un tipo de relación que no había sido explorada por el documental tradicional: multidireccional entre realizadores y espectadores (la cual, a su vez, no habría sido posible establecer sin los avances tecnológicos en el Internet y las comunicaciones).

En este mismo sentido, Kate Nash (2014) reflexiona sobre el concepto de interactividad e identifica tres dimensiones de esta: la tecnología, las relaciones y la experiencia de la audiencia. Además de estas tres dimensiones, Nash argumenta que una consecuencia de la orientación social del documental es la necesidad de tener en cuenta la relación entre la interactividad y la argumentación documental. Basándome en estas tres dimensiones identificadas por Nash, me propongo analizar las condiciones de emergencia del documental interactivo y reflexionar sobre algunos de los conceptos implícitos en este surgimiento.

Si bien el origen de los documentales interactivos puede rastrearse hasta comienzos de la década de los ochenta, solo desde 2004, con

la emergencia de la web 2.0, es posible hablar de una interactividad realmente constituida. Esta última, concebida no en términos de la modalidad interactiva descrita por Nichols (1991, 78) en la que el director es un personaje de su propia película para dar cuenta de su posición subjetiva, sino en cuanto a la participación activa de los espectadores, que de ahora en adelante podrán ser llamados “usuarios”. Lo anterior debido a que esta tecnología facilitó el flujo de videos personales con una calidad aceptable, y esto, combinado con la llegada de la banda ancha a los países de Occidente, sirvió como punto de inflexión para la exploración de nuevos modos de producción de video colaborativo. Tanto así que las grandes corporaciones de comunicación como la BBC, Le Monde y Time Magazine empezaron a invertir en plataformas interactivas y a trascender este género de documental incluso a otra escala económica (Gaudenzi 2013, 56). En consecuencia, resulta interesante explorar conceptos como el de interactividad, experiencia, participación, co-creación, composición y colaboración, entre otros, con el objetivo de analizar la dimensión política de los documentales y, junto a esta, el potencial de los mismos para atraer usuarios cada vez más involucrados en el tema. Una de las ventajas del componente interactivo es que establece una relación no solo bidireccional (entre el director y el usuario), sino multidireccional (entre usuarios, los participantes de la investigación y los investigadores: distinción que finalmente desaparece en la noción de público recursivo), pues los espectadores tienen la posibilidad de manifestar sus reacciones en tiempo real, lo cual amplía el rango de difusión de los contenidos y aumenta las probabilidades de generar una discusión entre los mismos.

Sandra Gaudenzi (2013), argumenta que el documental interactivo no es un producto finito que representa la realidad, sino un proceso de documentación que permite la retroalimentación e intervención sobre la misma. En su trabajo Gaudenzi propone una metodología de análisis que ve los documentales interactivos como objetos relacionales que vinculan tecnologías y sujetos, creándose a sí mismos a partir de dicha relación. Su hipótesis se basa en que, precisamente por ser un artefacto profundamente relacional, el documental interactivo debe ser abordado a partir de las complejas series de relaciones que constituye y que lo constituyen. En cuanto al aspecto relacional, Gaudenzi (2011) sostiene que este término describe un sistema que demanda agencia y participación activa de más de un tipo de actante, el cual, por tanto,

solo existe en la medida en que pueda interactuar con algo o alguien, y no como una entidad independiente. Lo interesante es que para crear un documental interactivo solo es necesario tener un proyecto que tenga la intención de documentar la “realidad” y que lo haga mediante el uso de la tecnología digital interactiva (Gaudenzi 2013, 32), es decir, mediante una plataforma que incentive a los autores a experimentar con la interacción, reemplazando la estructura lineal por una no-lineal y aceptando la autoría colaborativa que implica basarse en la multimedia más que en el video. En otras palabras, el documental interactivo no debería ser definido por su propósito ni por su nivel de complejidad, sino por el potencial que tiene de establecer vínculos y relaciones entre el sujeto y la plataforma y entre los sujetos mismos. En este sentido, los documentales multimedia como *Ay México lindo: la narco guerra* pueden ser también estudiados a partir de la noción de relacionalidad, es decir, a partir de la función “comentario”. En cuanto a este carácter relacional, Jon Dovey (2014) argumenta que las nuevas ecologías del documental en línea son ahora relacionales, en la medida en que están hechas de redes compuestas por diversos agentes, tanto humanos como plataformas físicas y digitales (hardware y software). Para Dovey, esta relacionalidad exige una re teorización de la producción y recepción documental que tenga en cuenta las nuevas lógicas de la colaboración y la explotación².

Lo interesante es que los documentales interactivos son formas de construir y experimentar la realidad, más que de representarla, pues su naturaleza interactiva demanda participación del usuario, quien, de hecho, trasciende la posición de espectador hacia la de co-creador. Por esta razón, es que no basta tomar los argumentos de la crisis de la representación para hacer un análisis de los documentales interactivos, ya que estos han logrado trascender el problema de la objetividad, la autoría y la autoridad etnográfica; sus creadores han dejado a un lado la pretensión de mostrar una realidad y han adquirido una nueva ambición: interactuar con ella e interpelar a la audiencia a participar en su documentación. Con esta idea en mente resulta más fácil comprender

2 El análisis postmarxista de ecosistema hace hincapié no en la colaboración, sino en la explotación, en la medida en que el valor de la información es sistemáticamente abstraído de las actividades de los usuarios.

el título que escoge Gaudenzi para su tesis, el cual puede traducirse como: “El documental vivo: de representar la realidad a co-crearla en el documental interactivo digital”; este título parece inspirarse en la idea de autopoiesis, propuesta por Maturana y Varela (1973), que se refiere a la capacidad de un sistema de reproducirse y mantenerse por sí mismo. Sin embargo, ningún documental interactivo ha logrado consolidarse hasta el punto de mantenerse por sí mismo, hasta ahora el documentalista ha tomado el lugar de curador para mantener el cauce del documental, lo cual es una potencialidad pero a la vez una limitación.

En el primer capítulo de su tesis, Gaudenzi explora las diferentes etapas que han conformado la historia del género del documental interactivo. Utiliza algunos ejemplos específicos de documentales para mostrar cómo la evolución tecnológica ha creado nuevas formas de documentar la realidad. En otras palabras, las múltiples formas en las cuales participamos, damos forma y nos dan forma los documentales interactivos. En este punto es importante señalar que, así como Nichols (2001) propone seis modos de representación en el documental: 1) exposición, 2) poético, 3) observacional, 4) participatorio, 5) reflexivo, 6) performativo, Gaudenzi plantea cuatro modos de interactividad: 1) conversacional, 2) hipertexto (*hitchhiking*), 3) participativo y 4) experiencial. Lo anterior es una prueba clara de que el paradigma de la representación ha sido superado por las múltiples potencialidades del mundo de la interactividad. Ahora las preocupaciones son otras, por supuesto, sin que esto quiera decir que los problemas de la representación sencillamente se desvanezcan.

Siguiendo la misma línea de argumentación de Gaudenzi, recientemente el libro *New Documentary Ecologies* explora desde diferentes perspectivas el proceso de replanteamiento del documental en un entorno mediático cambiante. En este sentido, el objetivo principal del texto es dar cuenta de la necesidad de examinar la teoría documental y empezar a hacerse preguntas diferentes a las que se han hecho durante años quienes se han dedicado a analizar los problemas del documental tradicional. De acuerdo con los autores, el libro:

ha sido inspirado por un entorno en el que las tecnologías digitales, los modos, las plataformas e infraestructuras ofrecen la posibilidad de nuevas formas de conceptualizar el proyecto documental y, con esto, nuevas definiciones para la categoría de ‘audiencias’

(como espectadores, navegadores, usuarios o colaboradores) (Nash, Hight y Summerhayes 2014, 2).

Es, precisamente, debido a estas nuevas categorías de audiencias que este artículo ha querido analizar el potencial de creación de públicos recursivos. Para comprender cómo el mundo de la interactividad ha propiciado el empoderamiento de las audiencias es preciso retomar conceptos como el de agencia, participación y experiencia. Respecto al primero, Gaudenzi afirma que:

la interactividad le brinda agencia al usuario, [es decir] la facultad física de ‘hacer algo’, ya sea al hacer clic en un enlace, el envío de un video o remezclar contenidos y por lo tanto crea una serie de relaciones que forman un ecosistema en el que todas las partes están vinculadas, aunque de forma independiente y dinámica (2013, 3).

En cuanto a la participación, Katerina Cizek, directora del documental *The Thousandth Tower*³, la entiende como una forma de tener impacto en el mundo de la gente que hace parte de la producción. En consecuencia, ella ve el documental “no como una manera de hablar de la gente, sino para ver cómo puede servir como herramienta para trabajar por el cambio” (Cizek citada en Gaudenzi 2013, 204). Este tipo de colaboración sienta sus bases en los postulados de la escuela participativa del Cinema Verité de los años sesenta, pues generalmente está relacionada con el activismo social. Así, entonces, el participante no debe verse como un simple “usuario” de un artefacto interactivo, sino como un “sujeto” potencial de un proyecto en etapa de construcción (Gaudenzi 2013, 201). En relación con el carácter activista del documental, Alexandra Juhasz (2014) explora las opciones que tienen los activistas para actuar en una ecología en línea cada vez más dominada por los intereses de las corporaciones propietarias de las plataformas⁴.

3 <http://highrise.nfb.ca/thousandthtower/>

4 Las posturas fenomenológicas arrojan luces sobre este tema. Proponen comprender el sentido del mundo a partir de las experiencias propias y únicas de cada persona; según Stoller (2009, 16) tener en cuenta estos planteamientos es interesante para el propósito de este texto, debido a la inmediatez de las reacciones de los públicos de los documentales interactivos y a la importancia de su dimensión experiencial; más aún si estos tratan asuntos relacionados

En este sentido, la creación de públicos en los documentales que tratan este tipo de temas, así como el potencial inherente al documental interactivo para explorar esta relación, es algo que es fundamental analizar, puesto que el documental interactivo, más que un producto finito, es, en sí mismo, un proceso que constantemente se retroalimenta de la participación activa y del debate constante entre los realizadores y los usuarios.

LOS PÚBLICOS RECURSIVOS: LA REORIENTACIÓN DEL PODER Y DEL CONOCIMIENTO

En su libro *Two Bits*, Chris Kelty reflexiona sobre las implicaciones culturales del software libre, cuyas raíces se remontan a la década de los setenta donde su historia se entrecruza con la del PC, el Internet, las industrias de información, la transformación de la propiedad intelectual, la colaboración “virtual” y el surgimiento de los movimientos sociales en la red (2008, x). La autora describe el Internet como una infraestructura tecnológica y al software libre como un conjunto específico de prácticas técnicas, legales y sociales que requieren de dicha infraestructura: en consecuencia, Kelty acuña la categoría analítica de públicos recursivos con el objetivo de esclarecer la relación entre el Internet y el software libre (Kelty 2008, 4). Kelty define esta categoría como:

[...] públicos relacionados con la capacidad de construir, controlar, modificar y mantener una infraestructura que les permita entrar en contacto y que, a la vez, constituya sus compromisos prácticos cotidianos y forme las identidades de los usuarios como individuos creativos y autónomos.(2008, 7).

con temas de violencia y conflicto, o si son creados en medio de contextos de este tipo. Al respecto, escribe que la fenomenología “es un intento de describir la conciencia humana en su inmediatez viva antes de que sea sujeta a la elaboración teórica y a la sistematización conceptual” (Jackson 1996 citado en Stoller 2009, 16). En relación con la experiencia fenomenológica del documental Manovich afirma que: “la interfaz no es un marco; es parte del artefacto en sí. Dicta una configuración del espacio, del tiempo y de la superficie articulada en el proyecto; una secuencia particular de las actividades del usuario al tiempo que interactúa con la plataforma; una experiencia particular formal, material y fenomenológica del usuario” (2001, 66).

En este artículo, el concepto de públicos recursivos es clave para entender de qué manera los documentales interactivos permiten mostrar cómo está reaccionando, tanto en el plano individual como colectivo, el público objetivo y cómo este no solo está recibiendo la información, sino cuestionando y generando un debate en torno a ella. En otras palabras, para analizar la dimensión política, el origen y la configuración de los mismos.

Aunque Chris Kelty (2008) crea el concepto de públicos recursivos a partir del comportamiento de los *geeks* (expertos cibernéticos), este puede ser aplicado a técnicas de composición conjunta (Kelty 2009), que es el rasgo que constituye la diferencia cualitativa fundamental entre el documental interactivo y el tradicional, ya que permite ver cómo la interactividad sirve para entender las relaciones multidireccionales entre los realizadores y los usuarios de documentales realizados en contextos de conflicto. Estas relaciones son originalmente analizadas por Kelty en el marco del surgimiento del Internet y, más específicamente, del software libre, puesto que este junto con proyectos como Creative Commons⁵ y Connexions⁶ son respuestas estratégicas para reorientar la producción del poder y el conocimiento; todo lo anterior en un contexto en el que la gobernabilidad y el control de la creación y difusión del conocimiento ha cambiado considerablemente en los últimos treinta años (2008, 6). Para Kelty, el Internet no es una esfera pública ni un público recursivo en sí mismo, sino una infraestructura compleja y heterogénea que se constituye por los compromisos y prácticas cotidianos de los *geeks* y su habilidad para hacerlos públicos debido a su interés en construir un mundo más común (2008, 28).

Lo interesante del análisis de Kelty es que puede aplicarse perfectamente al universo de los documentales interactivos en contextos de conflicto, en la medida en que estos proponen una forma alternativa de llegar al espectador que se cuida de no reproducir la violencia en términos de representación (error fundamental en la representación de los conflictos sociales en los documentales de formato tradicional, que no dejan espacio a la audiencia para retroalimentación) y que, en otras palabras, apela a la creación de públicos críticos y no solo a consumidores

5 <http://creativecommons.org/>

6 <https://cnx.org/>

de contenidos. Este tipo de público se diferencia del tradicional en la medida en que no solo ha sido constituido mediante un discurso en el sentido convencional de hablar, escribir y reunirse, sino que han sido “recursivos”, porque tienen preocupaciones más profundas. Por ejemplo, prestan mucha atención al nivel de auto-fundamentación en el que se encuentran, es decir, a las capas de la infraestructura técnica y jurídica que son necesarias para que el Internet pueda existir como infraestructura dentro de la cual mantenerse políticamente activos. En otras palabras, a diferencia de otros conceptos como el de esfera pública, la noción de público recursivo captura el hecho de que el principal modo de los *geeks* para asociarse y actuar es por medio del Internet, ya que es solo por este medio que un público recursivo puede existir en primera instancia (Kelty 2008).

Es posible afirmar, entonces, que la posibilidad de codificar, compartir, compilar y modificar del software libre son formas de acción política que van de la mano de nociones como libertad de expresión, montaje y libertad de prensa. Sin embargo, de acuerdo con Kelty, estas actividades constituyen recursos políticos que ni la teoría política convencional ni las ciencias sociales han reconocido. Así, por ejemplo, las ciencias sociales pueden expresar e “implementar” ideas sobre el orden social y moral de la sociedad, pero el software y las redes van más allá, porque no solo expresan ideas por escrito, sino que también tienen la capacidad de crear las infraestructuras que permiten que tales ideas circulen de formas nuevas e inesperadas (Kelty 2008, 8).

Con respecto a esta dimensión política del Internet, el software y los públicos recursivos, Dickon Waring (2001) inquiere sobre el papel del documental interactivo en el activismo de hoy. De acuerdo con él, los documentales interactivos podrían ayudar en la resolución de conflictos, en la medida en que proporcionarían un puente efectivo entre activistas y la causa en cuestión, y en general, en la medida en que contribuyen a un tipo de activismo más inteligente (Waring citado en Gifreu 2013, 296). Al respecto, Gifreu afirma que:

A través del examen de los recientes acontecimientos activistas, es evidente que los actuales documentales interactivos y campañas en los medios digitales podrían utilizarse para crear un mayor entendimiento (orientación específica) y empatía (informar a través de la interacción) sobre un problema concreto, pero, aún hoy, dentro

del activismo, no se ha explotado todo su potencial tanto a los creadores como a los activistas (2013, 416).

Sin embargo, las redes sociales, los blogs y las plataformas de video son cada vez más populares para denunciar injusticias. Un ejemplo de esto es la difusión de información y la convocatoria a movilizaciones y protestas en Irán después de la elección de Mahmud Ahmadineyad en 2010, o en la primavera árabe en el caso de Egipto en 2011 (Sreberny y Khiabany citados en Gifreu 2013, 417).

Ahora bien, después de haber analizado el contexto de surgimiento del documental interactivo y su potencial de generación de públicos recursivos, procederé a reflexionar sobre este tema desde una perspectiva antropológica para explorar las posibilidades del medio digital como herramienta de investigación etnográfica y, a la vez, proponer un acercamiento novedoso del método etnográfico en la era digital.

LO AUDIOVISUAL COMO METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

Desde una perspectiva amplia ha sido común pensar en lo audiovisual como una estrategia de divulgación del conocimiento antropológico. Sin embargo, la antropóloga Sarah Pink, especialmente en su libro *Doing Visual Ethnography*, explora el potencial de la fotografía, el video y la hipermedia en la investigación etnográfica como metodologías, más que como simples canales de difusión. Así, Pink define la etnografía como un acercamiento para la experiencia, la interpretación y representación de una cultura o sociedad que informa y es informada por un conjunto de diferentes agendas y principios teóricos. En este sentido, al ser más que un simple método de recolección de “datos”, la etnografía implica el uso de métodos reflexivos, colaborativos y participativos en su proceso de crear y representar conocimiento a partir de la experiencia del investigador. En consecuencia, una relación bidireccional entre la etnografía y los estudios visuales emerge: mientras las teorías fotográfica y filmica aportan en la comprensión del potencial de los medios audiovisuales en la investigación etnográfica y sus dilemas sobre la representación, la aproximación etnográfica puede, a la vez, dar luces en la producción e interpretación de las imágenes. Reflexiones de este tipo, aunadas a la llamada *crisis de la representación*, en la cual los argumentos positivistas, las aproximaciones teleológicas, la verdad y la objetividad fueron puestas

en cuestión, sentaron las bases para que una aproximación etnográfica más allá del texto fuera tenida en cuenta (Pink 2001).

Asimismo, en términos de Ruby, la implementación de las tecnologías audiovisuales como metodologías de investigación en antropología está enfocada en el proceso, más que en el producto o el productor. Es decir, en los medios, métodos o canales por los cuales se forma, envía y codifica el mensaje (Ruby 1995, 166). Respecto a este tema, Pink analiza las potencialidades del video como generador de conocimiento durante los procesos de investigación. Argumenta, entonces, que una aproximación reflexiva al video en la producción etnográfica de conocimiento está relacionada con el surgimiento de iniciativas y negociaciones conjuntas que involucran redes sociales locales y transnacionales, así como colaboraciones transculturales, que desafían la idea de que el video responde únicamente a los intereses propios del investigador/realizador (Pink 2001, 84). La colaboración intersubjetiva entre los realizadores y los informantes es fundamental para entender las nuevas formas de producción de conocimiento por medio de los canales audiovisuales; más aún en contextos específicos de violencia y conflictos sociales, donde la población ha resultado directamente afectada y, por tanto, existe un mayor interés en participar en la construcción de las memorias y perspectivas sobre las experiencias en medio del conflicto, así como en versiones no hegemónicas sobre los hechos.

Un ejemplo que ilustra la idea de que la colaboración intersubjetiva que ha heredado la mayoría de documentales interactivos es útil para explorar formas de construcción y reconstrucción de memoria desde diferentes perspectivas es el documental interactivo *Malvinas 30*, realizado en 2012 (figura 2). El objetivo principal de este documental fue dar cuenta de las diferentes versiones y posiciones acerca del conflicto por las islas Malvinas ocurrido en el año 1982. El proyecto permitió, durante cuatro meses, proponer una nueva forma de contar la historia de la guerra “en tiempo real”, reviviendo los hechos en las mismas fechas en las que ocurrieron, pero treinta años después. El documental combinó diferentes recursos como entrevistas, redes sociales, espacios de participación, piezas audiovisuales e infografías interactivas. El público objetivo de este proyecto fueron precisamente los más jóvenes, aquellos que saben de la guerra solo por referencias históricas. Por ello, con la intención de promover una inmersión en la historia que recreara las sensaciones de

aquellos que la vivieron en carne propia, la narración de los hechos es en tiempo presente. El documental emitió fragmentos de vídeo y audio de la guerra que fueron transmitidos por los medios de comunicación en su momento, de tal manera que coincidieran en día y hora con la emisión original, solo que treinta años después.

Con esta propuesta intentamos romper con el esquema tradicional del documental donde el espectador observa una realización durante un lapso de tiempo y debe imaginar que eso que está viendo sucedió en algún momento de la historia. Malvinas 30 contó lo que estaba sucediendo, el presente del año 1982 a través de diferentes realizaciones multimedia, recursos periodísticos y, por supuesto, alimentado por la participación activa de los usuarios en redes sociales. [...] Las redes sociales serán parte fundamental del proyecto, servirán para narrar en tiempo real el conflicto, publicar voces en primera persona y generar participación e interactividad con los usuarios. Desde la cuenta @Malvinas30 se publicarán en Twitter las alternativas de la guerra y lo que la prensa argentina y extranjera comentaba, además se transmitirán en streaming programas de tv de la época para que el usuario pueda observar cómo se informaba la sociedad argentina en ese momento (Álvaro Liuzzi, director del documental)⁷.

Figura 2. Interfaz del documental *Malvinas 30*.



7 <http://www.malvinastreinta.com.ar/que-es-m30/>

Como puede verse, en la esquina superior derecha de la figura 2, hay un cuadro con el título “participación” que dice “todos somos Malvinas 30”. Este espacio permitió que los usuarios compartieran sus experiencias relacionadas con la Guerra de las Malvinas enviando textos, cartas, fotografías o cualquier otro tipo de información que creyeran pertinente para revivir, recordar y reflexionar sobre lo sucedido. Adicionalmente, el documental utilizó la red social Twitter para contar la historia como si estuviera pasando en tiempo real; así, tanto ex-combatientes como civiles y periodistas tomaron parte en el proyecto e interactuaron para contar sus vivencias, recuerdos y anécdotas desde diferentes perspectivas. Aquí cabe resaltar que la participación no se redujo a un simple comentario por parte de los usuarios, sino que se creó un diálogo entre las diferentes posturas que propició una interesante retroalimentación respecto a la historia que los medios de comunicación habían contado. El siguiente fragmento, extraído de la sección “participación” de la página del documental, muestra hasta qué punto llegaron a involucrarse algunas personas como Gabriel Beber, un ex-combatiente que decidió participar en el documental por medio de Twitter para dialogar consigo mismo treinta años después:

[...] Twittear para mí fue como un juego de roles con ese yo de 18 años, intentando ponerme en ese lugar como si no supiera el final y ser fiel a lo que leía, y a lo que la lectura de las cartas disparaba en mi memoria. Limitación obvia es que mi uso de las redes no es el de alguien de 18 años. Al enterarme de Malvinas 30 lo difundí entre otros excombatientes, pero se nota que la nota que toco resonó en mí, pero no en otros, me hubiera gustado encontrarlos en la interacción⁸.
(Gabriel Beber, ex-combatiente Clase 63 del gada 601 de Mar del Plata)

El hecho de hacer una producción con una dinámica que apela a la inmersión de los usuarios a partir de varios canales de información, así como el énfasis en la importancia de la participación activa de estos, dice mucho acerca de la intención de este documental de estimular reacciones críticas y constructivas en sus públicos y de abrir espacios de debate para personas con estos intereses colectivos, es decir, quienes desean

8 Puede encontrarse la nota completa en el siguiente enlace <http://www.malvinastreinta.com.ar/twittear-fue-como-un-juego-de-roles/>

que sus voces lleguen mucho más allá que un simple comentario. Esto es precisamente la creación de un público recursivo, pues las audiencias dejaron de ser pasivas y empezaron a discutir y a reflexionar en torno a un tema que era interesante para todos.

Lo significativo de este documental es que la participación puede ser leída en términos de información etnográfica para explorar las formas de producción de conocimiento por medio de herramientas audiovisuales. Sin embargo, es importante resaltar que las potencialidades de *Malvinas 30* también pueden ser exploradas por formas más tradicionales de producción audiovisual. Como ejemplo de esto se encuentran dos proyectos de video colaborativo que han producido material de archivo de investigación. Estos proyectos han sido guiados por las intenciones tanto de los investigadores como de los informantes, y, además, han respondido también a las demandas de las *culturas visuales* tanto de los académicos como de los informantes sin necesidad de implementar una plataforma interactiva. Uno de los casos más reveladores es el del proyecto de Ferrándiz (1996, 1998) acerca de las ceremonias espiritistas en Venezuela, en el cual nos llama la atención la forma como el video ha sido desarrollado a partir de la intersubjetividad entre el realizador y los informantes. En el proyecto, los informantes tuvieron la posibilidad de coger la cámara y decidir qué filmar, lo cual resultó muy interesante no solo para analizar las diferentes narrativas visuales que se crearon dependiendo de la persona que tuviera el control de la cámara, sino también porque permite apreciar la continuidad generada entre el hecho de filmar y las actividades rituales en sí, pues la cámara terminó convirtiéndose en parte del material cultural del ritual, y su capacidad de grabar en un aspecto importante para la ceremonia (Pink 2001, 85). Un segundo ejemplo es el proyecto realizado por Barnes, Taylor-Brown y Weiner sobre madres con VIH, a partir del cual es posible comprender cómo la realización de video puede ser una estrategia de empoderamiento que ofrece la oportunidad a los grupos marginados de entender y reproducir su mundo de un modo que difiere de la representación dominante de los medios masivos. El conocimiento, entonces, es producido no *sobre* sino *por* las mujeres, y son ellas mismas las que están situadas en el centro de la elaboración de ese conocimiento (Pink 2001, 86). Así, entonces, aunque sea posible lograr este tipo de resultados mediante formas tradicionales de producción audiovisual, el mérito del documental interactivo es que

esos resultados son constitutivos del mismo, es decir, por definición la co-creación es parte del proceso de documentar.

LA ETNOGRAFÍA EN LA ERA DIGITAL

La influencia de las nuevas tecnologías en la etnografía contemporánea es un punto interesante que debe ser considerado. Christopher Kelty (2009) analiza la noción de trabajo de campo en la era del Internet: de las notas de campo a los blogs, de leer cartas escritas a escuchar y observar, del análisis de información cualitativa a las entrevistas colaborativas, y de la circulación de los borradores de proyectos entre informantes e investigadores a las páginas web colaborativas. A partir del análisis de dos proyectos relacionados con la investigación etnográfica sobre la ética y la política en la ciencia y la tecnología (EPIT y EPNANO), Kelty afirma que el concepto de *composición* es más inclusivo que el de escritura, pues abarca pinturas, imágenes, trabajos musicales y softwares, entre otros formatos que no encuentran espacio en la organización textual y narrativa del lenguaje escrito. El medio escrito hace a un lado la pregunta sobre cómo otro tipo de objetos forman parte de un proyecto etnográfico (Kelty 2009, 186).

La composición es una práctica que se cruza entre la escritura entendida como una artesanía artística y la investigación entendida como innovación conceptual (o más específicamente, como trabajo de campo entendido como un encuentro epistemológico y una plataforma para el trabajo conceptual compartido). (Kelty 2009, 187)

En consecuencia puede afirmarse, de acuerdo con lo argumentado por Kelty, que los documentales interactivos pueden ser estudiados a partir de la noción de composición para profundizar en las diferentes posibilidades de innovación conceptual que pueden surgir de la investigación a partir de pinturas, imágenes, videos, sonidos y plataformas digitales.

Me gustaría detenerme aquí para analizar la propuesta de Reportaje 360° del diario colombiano *El País* de la ciudad de Cali, el cual, enmarcado en la apuesta por la evolución del periodismo, tiene la intención de hacer uso de los nuevos medios para crear reportajes con 360° de perspectiva. En el reportaje “Detrás del camuflado” (figura 3) hay diversos tipos de materiales: entrevistas en audio y video, textos e imágenes. Estos fueron resultado de la convivencia durante setenta y dos horas de los periodistas de Reportaje 360 con los miembros del Batallón de Alta Montaña N.º 3,

Rodrigo Lloreda Caicedo. Este proyecto tiene la intención de mostrar desde diferentes ángulos cómo vive un soldado colombiano, cómo entrena, qué piensa y qué siente. Lo interesante de este reportaje es que no pretende ser una pieza periodística convencional, sino que se propone cubrir el hecho a partir de diversas perspectivas y versiones acerca de este, lo cual obliga a considerar la opinión del espectador como una parte fundamental en la construcción de la narrativa⁹.

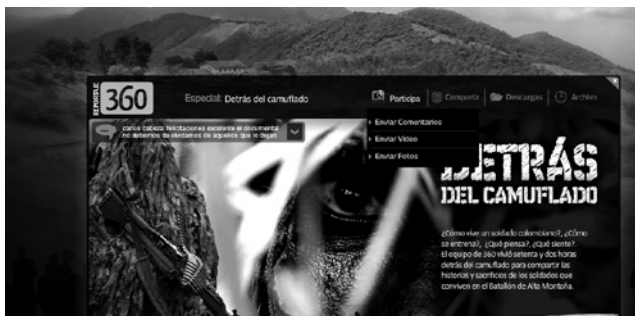
La figura 3 muestra que en el menú de participación se despliegan varias opciones de envío: comentarios, videos y fotos, lo cual sirve como ejemplo de lo que Kelty llama colaboración y composición, ya que este reportaje propone una construcción colectiva de una narrativa mucho más inclusiva que la de la escritura (Kelty 2009, 186). Esto incentiva la colaboración en varios sentidos, estableciendo vínculos entre los investigadores, entre estos y los informantes, y entre estos dos primeros con los usuarios, con el objetivo de construir conocimiento de forma colectiva mediante el entrecruzamiento de diferentes versiones y puntos de vista. Si bien este es un reportaje periodístico, puede ser analizado bajo categorías antropológicas para entender otras formas de construcción de conocimiento a partir de la interacción y participación de diferentes actores mediante diferentes técnicas. En este sentido, Gifreu afirma que “los nuevos mecanismos retóricos e interpretativos que conlleva la escritura no secuencial alteran la epistemología de los modelos textuales ya conocidos: impiden dejar en manos del periodista el control total sobre el sentido final del texto y fomentan una vinculación de diferentes tipos de discursos y géneros que diluye los límites estrictos entre unos y otros” (2013, 146).

El reportaje 360° “Detrás del camuflado” tiene el potencial de creación de públicos recursivos interesante, no solo por el modelo que utiliza para informar, el cual abre un espacio para que el espectador proponga retroalimentación de la información recibida, sino también por la pertinencia del tema dada la situación por la que está pasando

9 Larrondo y Díaz (2011) se refieren a los trabajos del noruego Martin Engebretsen (1999) sobre las *hypernews* como el origen de esta aproximación empírica a hipertextos informativos. Según ellos, esta posibilidad ha sido desarrollada en España por Sonia Pérez Marco (2004) para el análisis de la noticia, por Rafael Cores (2004) para el estudio de la infografía multimedia y por Ainara Larrondo (2010) para el estudio de hipertextos complejos asimilables en sus fines y funciones en el reportaje.

Colombia en estos momentos, a saber, el fin de una guerra que ha durado más de cincuenta años, y la coyuntura de reconciliación que eso implica, lo que hace deseable conocer la vida militar para entender su posición frente a lo que está viviendo el país. Esto con el objetivo de debatir desde las diferentes perspectivas cómo sería posible llegar a un acuerdo, y cuáles serían alternativas a la lucha armada, pues pronto ya no habrá un enemigo que enfrentar.

Figura 3. Interfaz de “Detrás del camuflado”.



Existen, pues, muchas estrategias para explotar el potencial de investigación de las herramientas audiovisuales. En primer lugar, la cámara puede ser utilizada por el investigador como un instrumento para llevar a cabo una observación conjunta entre el realizador y los informantes, es decir, transgredir los límites de la observación participante hacia algo que podría denominarse una auto-observación. En segundo lugar, el video puede servir como un diario etnográfico de campo que permite tomar notas o grabar ciertas situaciones o actividades, así como resaltar detalles visuales importantes que se escapan a la escritura y al audio. Por último, mostrar el material audiovisual a los informantes puede ser también una parte interesante del proceso de investigación, dado que permite retroalimentar y complementar lo que fue observado por el lente del investigador. Sin embargo, el hecho de que el paradigma de la representación haya pasado a un segundo plano, gracias a las nuevas lógicas que trajo la era digital, no debe llevarnos a ignorar que todo material visual debe ser tratado como una representación, por más participación y colaboración que haya tenido por parte de los informantes; y su análisis, por tanto, debe tomar en cuenta las colaboraciones y las estrategias de auto-representación que hicieron parte del proceso (Pink 2001, 88).

4 RÍOS: INTERACTIVIDAD, RECURSIVIDAD E INSTRUMENTO ETNOGRÁFICO

Aunque los ejemplos que he examinado a lo largo de este artículo han sido muy útiles para entender muchos de los conceptos, nociones e ideas que han sido objeto de reflexión en la literatura sobre documentales interactivos, es preciso aclarar que solo encontré un proyecto que cumplió plenamente con todo el potencial del documental interactivo que he presentado aquí¹⁰. Considero que un análisis de este me permitirá mostrar de forma más concreta la materialización de algunas de las potencialidades que he señalado a lo largo de este artículo.

Figura 4. Interfaz del documental transmedial *4 Ríos*¹¹.



10 La sección de documentales interactivos del National Film Board de Canadá incluye varios con alto nivel de interactividad. Destaco *A Journal of Insomnia*, una experiencia colaborativa en la cual los insomnes son al mismo tiempo espectadores y actores de una gran plataforma interactiva mediante la cual comparten sus experiencias de insomnio. Así, un problema que parece ser tan individual y, quizás, tan íntimo, se transforma en una experiencia colectiva. Este documental va más allá de contar historias; sirve como plataforma para generar conexiones entre los usuarios. Aunque no está directamente relacionado con contextos de conflicto y violencia, este parece ser un escenario perfecto para la creación de públicos recursivos.

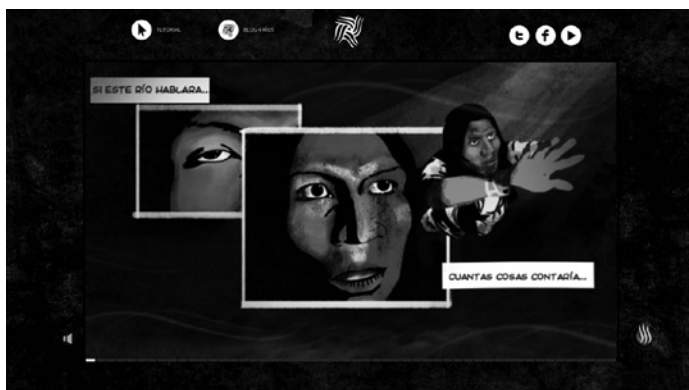
11 El texto en la parte inferior de la imagen dice: “4 Ríos es un proyecto transmedia que cuenta historias del conflicto armado en Colombia usando diversas plataformas. Este desarrollo hace parte de un conjunto de expansiones que se completan con un cortometraje, un cómic interactivo publicado en www.4rios.co, un cómic impreso y una maqueta con realidad aumentada”.

El documental interactivo y transmedial *4 Ríos* (figura 4) tiene como objetivo narrar historias basadas en el conflicto armado en Colombia y expandirse en diferentes plataformas, tanto físicas como digitales, para proponer nuevas maneras de interactuar con los usuarios.

El proyecto “4 Ríos” narra historias, hechos y sucesos alrededor del conflicto armado en Colombia desde un enfoque artístico, comunicativo, social y tecnológico que busca ofrecer diversas experiencias de inmersión y construcción junto a los usuarios y visitantes del proyecto por medio del uso de diversas herramientas, plataformas, medios y servicios¹².

Este documental puede clasificarse como relacional, porque funciona como un sistema que demanda agencia y participación activa de más de un tipo de participante, por tanto, el potencial que tiene de establecer vínculos y relaciones entre las personas es muy alto. Esto se debe a que la plataforma facilita la participación de los usuarios, ya que todo el tiempo se encuentra un botón en la parte inferior derecha que conduce inmediatamente a la sección de “flujo de memoria” (figura 5).

Figura 5. Botón esquina inferior izquierda que lleva al “flujo de memoria”.



En la sección llamada “flujo de memoria” (figura 6) está abierto un espacio para que los usuarios participen de tres maneras diferentes: escribiendo, dibujando o grabando un audio. Así, los puntos de colores

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

que se mueven permanentemente por toda la pantalla son memorias que han dejado los usuarios que han participado e interactuado con el documental. A continuación presento algunos fragmentos recogidos:

Olvido: parece que la comodidad en que vivimos no nos permite ver ni sentir en parte sufrimiento de otros seres lo bueno de este proyecto es que nos invita a no olvidar y a un proceso de reflexión
(Juan Tutarozza, miércoles 8 de abril de 2015).

Nuestra sangre: ver historias, contar hechos pasados que de alguna u otra forma hacen parte de nosotros y aunque no queramos están en nuestras vidas, de acuerdo a esto me parece una forma útil y creativa de mostrar los acontecimientos, sin necesidad de ver pornomiseria para entenderlo.

(Yennifer Cárdenas, miércoles 8 de abril de 2015)

El agua del río Ariarí se revuelve con sangre: después que el entonces presidente Álvaro Uribe declarara la guerra a las FARC-EP y directamente a los campesinos de la pasada zona de distensión familias completas fueron masacradas por los paramilitares que operaron en conjunto con el ejército nacional y la policía. Es triste recorrer sus sábanas desoladas o en manos de terratenientes. Hoy más que nunca seguimos resistiendo a la guerra y la persecución por simplemente vivir en zonas de conflicto.

(Jeferson, domingo 30 de agosto de 2015)

Figura 6. “Flujo de memoria”.



Finalmente, pude identificar, de acuerdo con los testimonios de la gente que participó, que el tema que este documental aborda es muy

sensible para la población colombiana, lo cual permite suponer que en general sería así para todos los documentales realizados en contextos de violencia y conflicto. Pese a esto, la participación es significativa porque es un tema que ha afectado la vida de un gran número de personas tanto en el plano económico como social y político. *4 Ríos* crea una experiencia colaborativa en donde las personas son al mismo tiempo espectadores y co-creadores de una gran plataforma interactiva compuesta por impresiones y reflexiones sobre sus propias experiencias y perspectivas sobre el conflicto. Así, entonces, juntando una temática tan sensible con una alta complejidad de la plataforma en términos de interactividad, fue creado un ambiente propicio para la conformación de públicos recursivos.

CONSIDERACIONES FINALES

En este artículo he hecho un recorrido por gran parte de la literatura existente sobre documentales interactivos. He basado mi argumento en los conceptos, nociones y categorías que esta literatura ha analizado y los he explorado mediante el estudio de cuatro ejemplos de documental interactivo latinoamericanos realizados en contextos de violencia y conflicto, todo lo anterior con el fin de demostrar de qué manera los avances tecnológicos y, en especial, el Internet han ocasionado que se trasciendan algunos paradigmas y surjan asimismo nuevos problemas en la antropología y etnografía contemporánea.

Me gustaría dejar claro que, si bien está en auge la realización de este tipo de proyectos en Latinoamérica, todavía falta explorar de manera más profunda la interactividad para generar un espacio propicio para la creación de públicos recursivos. Cuando la colaboración sea no solo en términos de contenido, sino también en términos de compartir la gobernanza del proyecto, será posible que lo que he propuesto en este artículo llegue a ser realidad. La dimensión experiencial descrita por Gaudenzi (2013) en su tesis es clave para lograr que la audiencia se involucre más con el proyecto; y la colaboración y composición propuestas por Kelty (2009) deben establecerse como elementos fundamentales en la realización de un documental interactivo para estimular la participación de la audiencia en todos los procesos de creación del mismo, y no solo al final como una simple retroalimentación. Así, entonces, mi intención no es eliminar el tema de la representación, pues este seguirá presente cada

vez que se hable de documentar la realidad; sin embargo, sí considero que el problema fundamental del documental en la era digital es la creación de públicos recursivos y la implementación de las estrategias para lograrlo.

No obstante, es importante tener una visión crítica de las posibilidades del medio digital como forma de expresión democrática en general. Por ejemplo, no debemos ignorar que este se diseña y desarrolla en espacios de poder y campos de confrontación en los cuales se mueven grupos de interés. Al respecto, Gifreu alerta acerca de la sobrevaloración de las cualidades emancipatorias de este género: “es cierto que las nociones idealistas de los espacios de los medios de comunicación con carácter verdaderamente de colaboración todavía no se han visto, aunque no hay duda de que el potencial de estos espacios existe” (2013, 315). “[Es preciso] subrayar en este punto que la capacidad de reordenar o elegir un propio camino a través del material no significa necesariamente una democratización” (2013, 316).

Antes de finalizar quisiera resaltar la importancia de realizar este tipo de investigaciones de corte antropológico en la era digital, pues este nuevo campo está lleno de espacios interesantes por explorar y ofrece infinitas posibilidades para el replanteamiento de las formas de hacer investigación etnográfica. Evidentemente, queda mucho por analizar acerca de los temas tratados en este artículo, precisamente por la velocidad con la que se están moviendo estas nuevas plataformas. Con respecto a estas nuevas formas de investigación, Kelty habla de dos grandes retos que afronta la etnografía contemporánea: 1) hacer visible el proceso y los materiales que constituyen el trabajo, es decir, documentar de alguna forma el trabajo de conceptualización que se dedica a los artículos valiosos, libros y conceptos desarrollados por el antropólogo; y 2) mantener abierta la posibilidad de que la investigación tome nuevas direcciones que de otro modo estarían impedidas por las exigencias de los artículos individualizados y la producción escrita de libros (2009, 194).

Finalmente, en medio del debate generado alrededor de la tecnología y lo audiovisual, y su influencia en el trabajo etnográfico, resulta interesante pensar un documental interactivo que tenga el reto de enfrentar todos los paradigmas anteriormente expuestos. Es decir, que uno cuyo objetivo sea construir y retratar la realidad más que representarla, uno

que aproveche el potencial que ofrece el universo de lo audiovisual no solo para difundir información, sino como una metodología en sí de investigación, y, por último, uno que, situado en el escenario digital contemporáneo, explote su potencial etnográfico.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ardévol, E. (1995a). La mirada antropológica o la antropología de la mirada; de la representación visual de las culturas a la cámara de vídeo como técnica de investigación etnográfica (tesis doctoral). Recuperado de <https://asodea.files.wordpress.com/2009/09/antropologia-visual-tesis.pdf>
- Ardévol, E. (1995b). Tendencias teóricas y metodológicas en el cine etnográfico. En E. Ardévol y L. Pérez Tolón (Eds.), *Imagen y cultura. Perspectivas del cine etnográfico* (pp. 11-29). Granada: Biblioteca de Etnología.
- Ardévol, E. (1996). El vídeo como técnica de exploración etnográfica. En M. García Alonso y A. Martínez Pérez (Eds), *Antropología de los sentidos: la vista* (pp. 79-104). Madrid: Celeste Ediciones.
- Arredondo, I. (1996). Dentro o fuera de la jaula: observación de los indígenas en el documental etnográfico. *Alba de América*, 14(26), 139-145.
- Dovey, J. (2014). Documentary Ecosystems: Collaboration and Exploitation. En K. Nash, C. Hight y C. Summerhayes (eds.), *New Documentary Ecologies. Emerging Platforms, Practices and Discourses* (pp. 11-32). Nueva York: Palgrave Macmillan.
- Engebretsen, M. (1999). Hypernews and coherence. *Journal of Digital information*, 1(7), s.p. Recuperado de <https://journals.tdl.org/jodi/index.php/jodi/article/view/26/27>
- Galloway, A. y Wardm M. (2006). Locative Media as Socialising and Spatialising Practice: Learning from Archaeology. *Leonardo Electronic Almanac*, 14, 3-4.
- Gaudenzi, S. (2011). The I-Doc as a Relational Object. Recuperado de <http://i-docs.org/2011/09/08/the-i-doc-as-a-relational-object/>
- Gaudenzi, S. (2013). The Living Documentary: From Representing Reality to Co-creating Reality in Digital Interactive Documentary (tesis doctoral). Recuperado de <http://research.gold.ac.uk/7997/>
- Gifreu, A. (2013). 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 (tesis doctoral). Recuperado de http://agifreu.com/interactive_documentary/TesisArnauGifreu2012.pdf

- Jackson, M. (ed). (1996). *Things as They Are: New Directions in Phenomenological Anthropology*. Bloomington: Indiana University Press.
- Juhasz, A. (2014). Ceding the Activist Digital Documentary. En K. Nash, C. Hight y C. Summerhayes (Eds.). *New Documentary Ecologies. Emerging Platforms, Practices and Discourses* (pp. 33-49). Nueva York: Palgrave Macmillan.
- Kelty, C. (2008). *Two Bits. The Cultural Significance of Free Software and the Internet*. Durham; Londres: Duke University Press.
- Kelty, C. (2009). Collaboration, Coordination and Composition. Fieldwork after the Internet. En G. Marcus y J. Faubion (Eds.), *Fieldwork Isn't What It Used to Be*. Ithaca: Cornell University Press.
- Larrodondo, A. (2010). Propuesta metodológica para una aproximación empírica a los géneros ciberperiodísticos. *ZER*, 15(29), 157-174.
- Larrondo, A. y Díaz Noci, J. (2001). La investigación del hipertexto periodístico: una propuesta de análisis. Documento presentado en el I Congreso Nacional de Metodología de la Investigación en Comunicación, Asociación española de Investigación de la Comunicación, Universidad Rey Juan Carlos, Madrid, España. Recuperado de <http://www.upf.edu/depeca/GRP/cibermedios/larrondo-diaz-noci-la-investigacion-delhipertexto-periodistico.pdf>
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. Cambridge: MIT Press.
- Marcus, G. y Fischer. M. M. J. (1986). *Anthropology as a Cultural Critique: An Experimental Moment in the Human Science*. Chicago: University of Chicago Press.
- Maturana, F. y Varela H. (1973). *De máquinas y seres vivos: una teoría sobre la organización biológica*. Santiago de Chile: Editorial Universitaria.
- Nash, K. (2014). Clicking on the World: Documentary Representation and Interactivity. En K. Nash, C. Hight y C. Summerhayes (eds.), *New Documentary Ecologies. Emerging Platforms, Practices and Discourses* (pp. 50-66). Nueva York: Palgrave Macmillan.
- Nash, K., Hight C. y Summerhayes, C. (eds). (2014). *New Documentary Ecologies. Emerging Platforms, Practices and Discourses*. Nueva York: Palgrave Macmillan. doi: 10.1057/9781137310491
- Nichols, B. (1991). *La representación de la realidad. Cuestiones y conceptos sobre el documental*. Barcelona: Paidós.

- Pérez Marco, S. (2004). El concepto de hipertexto en el periodismo digital: análisis de la aplicación del hipertexto en la estructuración de las noticias de las ediciones digitales de tres periódicos españoles (www.elpais.es, www.elmundo.es, www.abc.es) (tesis Doctoral). Recuperado de <http://biblioteca.ucm.es/tesis/inf/ucm-t26795.pdf>
- Pink, S. (2001). *Doing Visual Ethnography: Images, Media and Representation in Research*. Londres: Sage.
- Pink, S. (2006). *The Future of Visual Anthropology: Engaging the Senses*. Londres: Routledge.
- Ruby, J. (1995). Revelarse a sí mismo: reflexividad, antropología y cine. En E. Ardévol y L. Pérez Tolón (eds.), *Imagen y cultura. Perspectivas del cine etnográfico*. Granada: Biblioteca de etnología.
- Schlenker, J. (2009). La difícil tarea de documentar: Sans Soleil y News From Home, dos propuestas poco ortodoxas de representación. *Antípoda: Revista de Antropología y Arqueología*, 9, 199-215.
- Sedeño Valdellós, A. M. (2004). Lo visual como medio de reflexión antropológica. Cine etnográfico versus cine documental y de ficción. *Gazeta de Antropología*, 20, 1-9.
- Stoller, P. (2009). Reconfigurar la cultura. *Antípoda. Revista de Antropología y Arqueología*, 8, 12-31.

FILMOGRAFÍA

- Cizek, K. (directora). (2010). The Thousandth Tower. Disponible en <http://highrise.nfb.ca/thousandthtower/>
- El País S. A. (producción). (2010). Detrás del Camuflado. Disponible en <http://www.elpais.com.co/reportaje360/ediciones/detras-del-camuflado>
- Liuzzi, A. (director). (2012). Malvinas 30. Disponible en <http://www.malvinastreinta.com.ar/>
- Sierra, G. (director). (2009). Ay México lindo: la narco guerra. Disponible en <http://edant.clarin.com/diario/2009/04/27/conexiones/mexico.html>
- Sweeney, H. (director). (2013). A Journal of Insomnia. Disponible en insomnia.nfb.ca
- Tobar, E. M. (director). (2011). 4 Ríos. Disponible en <http://4rios.co/>