

## **El documental interactivo: estado de desarrollo actual**

### **State of development of the interactive documentary**

#### **Arnau Gifreu Castells**

Doctor en Comunicación y Master en Artes Digitales por la Universidad Pompeu Fabra (UPF). Licenciado en Comunicación Audiovisual por la Universidad Autònoma de Barcelona (UAB). Profesor de la Universidad de Vic (UVic) y de la Universidad Ramon Llull (URL). Ha sido profesor visitante en Finlandia (TAMK) e Italia (Università degli Studi di Milano), y profesor Investigador en Canadá (Future Cinema Lab, Universidad de York) y en Estados Unidos (Harvard Metalab). Su investigación se centra en el estudio de la no ficción interactiva y transmedia aplicada en el caso específico del documental interactivo.

#### **Abstract**

As a new object of the media, the interactive documentary genre challenges traditional methods of study. The analysis requires a new conceptual and methodological approach that considers the different genres, formats and agents involved in its entirety. This new genre, as nonexplored field of interactive and transmedia nonfiction, extends the documentary project into a new space in the media. This article examines the current state of development of the new genre, necessary to know in depth what are the new trends in order to build a logic model of analysis. This review of the current development status covers the vast majority of work on this new genre, listing and describing the major events and conferences related to the subject, companies, producers, practitioners and leading actors, the principal investigators and some specific softwares for creating interactive documentaries.

#### **Keywords**

Interactive documentary, media, review, development

## 1. INTRODUCCIÓN

En el ecosistema comunicativo presente ha aparecido una nueva especie, un nuevo formato que aún se encuentra en una fase de crecimiento y adaptación al entorno, el "documental interactivo". Esta nueva especie está buscando su propio espacio - su definición y caracterización - ubicada en un territorio complejo de frontera - medio documental e interactivo - y una estabilización que la lleve hacia la consolidación y asentamiento - organización y producción - , pero al mismo tiempo experimenta una reformulación constante ya que se encuentra en medio de dos espacios donde las dos fuerzas enfrentadas son poderosas, compiten duro y en vez de unir esfuerzos - aliarse y complementarse -, a menudo sólo se encuentran interesadas en imponerse y dominar el terreno que la otra cede.

Se ha empezado a experimentar con este nuevo género audiovisual al verse que sus posibilidades de creación y mezcla con otros formatos y géneros que comprende son prácticamente infinitas, las fronteras están pendientes de delimitación y los límites por explorar y descubrir. Resulta complicado determinar los límites de este nuevo formato y también profetizar sobre el futuro de esta nueva forma de comunicar. El territorio del documental interactivo, pues, está produciendo obras de frontera que integran una combinación de lenguajes y sistemas de comunicación (multimodalidad), junto con nuevas experiencias interactivas donde los usuarios adquieren un papel fundamental (interactividad). Se trata de una forma poco utilizada, analizada y estandarizada, y es precisamente por eso que la creación de este tipo de proyectos no se rige por ningún tipo de convención: el desarrollo de obras que mezclan la tecnología interactiva con la temática documental actual está construyendo un género que aún está por definir. El presente artículo pretende indagar en esta nueva forma de comunicación, partiendo de la premisa de que este género es un territorio apenas explorado en su dimensión teórica. Por lo tanto, la posibilidad de evolución y de crecimiento es ilimitada.

La participación del usuario es el elemento clave que articula todo el engranaje del que parte este nuevo género audiovisual. El lector o usuario (ahora interactor, participante, y contribuidor) adquiere en este nuevo formato las connotaciones propias de un autor y en cierto modo se convierte en el creador de un propio documental personalizado, ya que dirige el control de la navegación (y por extensión, el orden del discurso) y utiliza el gran poder que

la interacción permite (la característica definitoria que diferencia el medio digital interactivo gracias a su interfaz).

## **2. DELIMITACIÓN DEL OBJETO DE ESTUDIO**

El objeto de estudio de este artículo se centra en el estudio y análisis del modo como las lógicas de producción, exhibición y recepción audiovisuales del género documental tradicional se han visto afectadas con la irrupción en escena de los medios interactivos digitales. Con el objetivo de caracterizar el documental interactivo como género audiovisual específico, habrá que partir del proceso de convergencia entre dos ámbitos de la comunicación aparentemente muy diferentes, como por ejemplo, la evolución del género documental, por un lado, y la aparición del medio digital y su rápida expansión en diferentes ámbitos en las últimas décadas, por el otro.

Si bien la historia del documental se inicia medio siglo antes que la del medio digital, ambos procesos han avanzado hasta llegar a un punto de convergencia en el momento actual muy prometedor, que podríamos identificar bajo el concepto metafórico de la "singularidad tecnológica" (Kurzweil, 2005). Los dos géneros se han encontrado en un medio propicio, como la red, gracias a unas infraestructuras y unas tecnologías que permiten una accesibilidad nunca experimentada con respecto a la información y a los contenidos, una rápida navegación, altas prestaciones técnicas y la interacción entre los diferentes usuarios (Castells, 1997). Todo ello ha propiciado la emergencia de diferentes formatos y la constitución de géneros nuevos, como es el caso del documental interactivo.

Hacia finales del siglo XX, y sobre todo a principios del XXI, las dos historias, la del documental y el medio digital, ya han recorrido parte de su camino de forma separada y han llegado a un grado de maduración notable. A partir de este primer contacto, cada género adopta un conjunto de propiedades y características propias del otro. En cierto modo, se produce un principio de fusión a partir de una atracción mutua: el género documental aporta sus variadas modalidades de representación de la realidad, y el medio digital, las nuevas modalidades de navegación y de interacción. Nosotros somos los espectadores de esta interesante relación que se ha establecido entre el documental audiovisual y la interactividad digital, y a nosotros nos corresponde la oportunidad histórica de 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, navegación y de interacción resultarán de todo ello. Esta investigación limita su ámbito de estudio a los géneros relacionados con la no ficción interactiva. Una no ficción que debe ser interactiva en el sentido que nos referimos a proyectos que divulguen algo y en los que exista al menos una forma determinada de interactuar con la interfaz del sistema a través de una navegación no lineal (donde el usuario deba tomar decisiones para avanzar).

### **3. ESTADO DE DESARROLLO**

Hemos dividido este estado de la cuestión en cuatro grandes apartados: (1) Eventos y Congresos relacionados (específicos y más generalistas), (2) Empresas, productoras especializadas, practicantes y actores destacados, (3) Investigadores (principales y de otras disciplinas relacionadas), y (4) Software específico para la creación de documentales interactivos. De las tres categorías principales - Eventos y congresos relacionados, Empresas especializadas e Investigadores específicos - hay hoy en día pocos exponentes notables, y los pocos que hay se encuentran concentrados en el entorno de habla inglesa y francesa, predominantemente en países como Canadá, Inglaterra, Francia o Estados Unidos.

En relación a los eventos y congresos específicos (1), si bien se puede afirmar que el género nace a finales de los años 80 y principios de los 90 como tal, no es hasta bien entrado el siglo XXI cuando empiezan a confluír teorías, proyectos y un conjunto de practicantes consolidados y de especialistas en la materia. De todos modos, hay que precisar que en este género, en la actualidad, se produce mucho más de lo que se investiga, con lo que se puede afirmar que producción e investigación no van paralelas en este caso. La producción está experimentando un crecimiento notable en relación a la investigación en un campo tan ambiguo y de difícil delimitación como el que nos ocupa. De eventos y congresos específicos hay cuatro (hasta el 2012): *i-docs Conference*, *Docshift Summit*, *IDFA Doclab* y *Webdox Conference*. En relación a congresos más generalistas, destacamos el *ICIDS (International Conference on Interactive Digital Storytelling)*, el *DNA Symposium (Digital Narrative Archive)*, el *I-Conference*, el *Europrix Academic Network Conference (EADiM, European Academy of Digital Media)*, el *Crossmedia Forum (Power to the Pixel)*, el *Digital Storytelling X.1 (The Interactive Narratives Initiatives project (INI))*, el "IV Congreso sobre análisis fílmico", el *Mindtrek Conference (Mindtrek Association, 29 - 30 de septiembre 2011)*, y *Screen Futures* .

En relación a los festivales emergentes que potencien este tipo de formato, destacamos los siguientes: el *Sheffield Doc/Fest*, el *Europrix Top Talent Award* (EADiM, European Academy of Digital Media), el *MIPTV*, los *Webby Awards* (*The International Academy of Digital Arts and Sciences*), el *Sundance Film Festival*, el *Tribeca Film Festival*, el *Prix Europa* (*The European Broadcasting Festival*), el *World Summit Youth Award* (WSYA) (*International Center for New Media* (ICNM)), el *SXSW* (*South by Southwest Awards*), el *BFI London Festival* y *Visa pour l'image*.

En relación a las empresas, instituciones y productoras que se dedican a la producción (2) - si bien no exclusiva, pero sí como apuesta importante y destacada - encontramos también pocos actores involucrados en la competición, pero de renombre internacional. El país que más formalmente ha apostado por este nuevo formato es Canadá: encontramos diferentes instituciones dedicadas a producir documentales interactivos, entre las que destacamos principalmente dos, la *Documentary Organization of Canada* (DOC) y el *National Film Board of Canada* (NFB). La Organización Documental de Canadá (conocida como DOC) es la principal organización de servicios de artes dedicada a promover, apoyar y desarrollar el arte y el negocio de los medios de comunicación documental en este país. La iniciativa *DocSHIFT* se configura como una rama emergente del DOC, el cual se centra en ofrecer servicios relacionados con la producción de documentales para los nuevos medios.

Por otro lado, en el extremo de la filosofía de crear obras interactivas sólo para la red encontramos el National Film Board de Canadá, y esto se debe a que no se trata de una emisora de televisión sino de una entidad dedicada al cine. Pero lo que resalta más es la apuesta ejemplar tanto en la difusión de su extenso catálogo como en la experimentación con nuevos formatos interactivos.

La productora multimedia Upian, fundada en 1998 por Alexandre Brachet, se especializa en diseño web y desarrollo de sistemas interactivos que sitúan al usuario en el centro de los problemas de la ergonomía.

Si echamos un vistazo a quiénes son los agentes o productores que están promoviendo la creación de documentales interactivos, nos encontramos con las televisiones y las filmotecas públicas. Y de entre todos los entes implicados, destaca la cadena ARTE, la cual ha realizado una fuerte apuesta por el documental web, a veces como complemento de los documentales que emiten por televisión y otras veces como obras independientes y comprensibles sólo

desde el punto de vista interactivo. También hay que destacar, pero, en un escalón inferior, empresas productoras como Honkytonk, Submarine Channel o Mediastorm. En 2007 se fundó Honkytonk Films, empresa que se dedica a desarrollar, producir y distribuir películas interactivas documentales que dan una perspectiva única. Submarine Channel es una empresa productora de narrativas transmediáticas, ya sean dramáticos, documentales o de entretenimiento. Mediastorm fue originalmente fundada en 1994 por Brian Storm en la Universidad de la Escuela de Periodismo de Missouri, y se relanzó en marzo de 2005 con un enfoque en la creación de narrativas cinematográficas para su distribución a través de una gran variedad de plataformas.

En relación a los practicantes y actores destacados, destacan nombres reconocidos internacionalmente como Katerina Cizek (NFB, Highrise), Alexandre Brachet (CEO Upian), Florian Thalhofer (Korsakow Films) o Matt Adams (Blast Theory).

En relación a los investigadores principales (3), cabe señalar que el terreno que analizamos se encuentra bastante exento de investigación y delimitación, con lo que ha sido complicado seleccionar un corpus sólido de autores y especialistas en la materia. En primer lugar hay que citar algunos autores reconocidos en el ámbito interactivo que en algún momento de su carrera han presentado alguna relación con la teorización o producción documental, como Glorianna Davenport y Mike Murtaugh (1995), Timothy Garrand (1997), Nick Monfort (2003) o Chris Crawford (1992, 2002).

En la actualidad, consideramos los principales investigadores de este campo específico a Sandra Gaudenzi, Denis Renó y Mandy Rose. La investigadora principal actual en este terreno específico es Sandra Gaudenzi (2009), seguida por otros autores teóricos como Denis Reno (2009, 2010, 2011, 2012), Mandy Rose (2010, 2012), Julia Scott-Stevenson (2010, 2012), Andre Almeyda (2010), Hanne Lovise Skartveit (2007), Mitchell Whitelaw (2002), Insook Choi (2009), Stuart Dinmore (2008) o Gene Youngblood (2001), entre otros. La mayoría de estos autores - con la excepción de la citada Gaudenzi y Reno - han publicado como máximo un par de artículos sobre la materia, con lo que consideramos, hoy por hoy, su aportación como mínima en este campo.

También hay que citar algunos estudios, con el efectuado por el observatorio de Documental Canadiense llamado *Documentary and New Digital Platforms: an Ecosystem in transition* (2011), estudios de observatorios en general de

Canadá, Francia e Inglaterra, basados en el el estado del documental en relación a las nuevas plataformas digitales de producción y exhibición y las narrativas transmediáticas actuales.

Finalmente, destacamos los siguientes programas específicos para la creación de documentales interactivos (4): *K-Films* (Korsakow Films), *3WDOC Studio* (3WDOC Editor + 3WDOC Player), *Klynt* (Honkytonk), *Zeega* y *Popcorn.js*. El Sistema de *Korsakow* es un software de código abierto diseñado para permitir a los usuarios generar cine de bases de datos. *3WDOC Studio* es una herramienta polivalente especialmente concebida para crear y publicar todo tipo de contenidos enriquecidos con interacción. Su objetivo es animar elementos HTML5 en el tiempo para concebir una narración web sin escribir ni una sola línea de código. *Klynt* es una herramienta de edición y publicación de plataforma dedicada a narradores de historias interactivas. *Zeega* y *Popcorn* son plataformas de edición multimedia que se están consolidando como las dos grandes alternativas a la programación.

### **3.1. EVENTOS Y CONGRESOS ESPECÍFICOS**

I-DOCS SYMPOSIUM 2011 / I-DOCS CONFERENCE 2012 (Bristol 23 a 25 marzo de 2011, 22 y 23 marzo 2012), primer simposio y congreso sobre documental interactivo).

Como consecuencia de esta confluencia entre teorías, proyectos, practicantes y especialistas en la materia, nace en el año 2011 el único evento dedicado exclusivamente a la teoría y la práctica en relación al documental interactivo. El primer simposio internacional sobre documental interactivo - *i-docs Symposium* - se celebró el 25 de marzo de 2011 en la ciudad de Bristol (Inglaterra). Fue organizado por la Dra. Judith Aston, la profesora Sandra Gaudenzi y el profesor Jonathan Dovey en el *Watersehed Centre*, sede del DCRC (*Digital Culture Research Centre*), centro adscrito a la *University West of England* (UWE). También hay que destacar la labor de coordinación y edición web del profesor Nick Triggs. Tras el éxito de la experiencia, se decidió ampliar la web - inicialmente concebido como un simple blog informativo - a un portal para elaborar debates sobre el tema durante el transcurso del año. Para poder soportar la nueva estructura, la cual contemplaba también ampliar el simposio en congreso (de 1 a 2 días), se pidió la colaboración a un conjunto de personas consideradas expertas en campos diferentes de la materia. La estructura seguía liderada por Aston, Gaudenzi y Dovey, pero se amplió con 12 nuevos

miembros, para así crear la primera comunidad de estudio y análisis del documental interactivo, la *i-docs Community* (formada en primera instancia por Jackie Calderwood, Ann Danylkiw, Nonny de la Peña, Eva Dominguez, Arnau Gifreu, Gerald Holubowicz, Siobhan O'Flynn, Martin Rieser, Mandy Rose, Nina Simoes, Andre Valentim Almeida y María Yañez). Estos nuevos miembros se dedicaron a crear debates interactivos (llamados "discusiones") a través del nuevo portal y a proponer y liderar actividades para la segunda edición del certamen, como mesas redondas, presentaciones, exhibiciones, talleres etc. La segunda edición del *i-docs* - esta vez llamada *i-docs Conference* - se realizó en Bristol el 22 y 23 de marzo de 2012. La estructura inicial de colaboradores se modificó durante la primavera del 2012, con el objetivo de ajustar funciones, reduciendo la comunidad a cinco miembros (Aston y Gaudenzi siguieron como directoras, Gifreu y Rose como especialistas y Jessica Linington como editora web).

DOCSHIFT SUMMIT 2011 (Toronto, 11 y 12 de noviembre de 2011)

La cumbre docSHIFT fue una conferencia de dos días de duración que se celebró en Canadá enfocada principalmente hacia el mundo de la producción, con el objetivo de crear red y establecer alianzas entre los actores interesados en la producción del documental en las plataformas digitales. La iniciativa "docSHIFT: Historias reales para múltiples plataformas" es un programa que facilita nuevas alianzas creativas y ayuda a desarrollar documentales interactivos innovadores. docSHIFT es posible con el apoyo de *Ontario Media Development Corporation* en colaboración con la *Ryerson University*, *Hot Docs*, *CFC Media Lab* y el *National Film Board*. El evento propuso diferentes paneles y una competición de proyectos propia.

IDFA DOCLAB (Amsterdam, 18 - 22 de noviembre 2010, festival, extensión IDFA: *International Documentary Film Festival Amsterdam*)

El IDFA DocLab es un programa innovador dentro del festival IDFA, el cual muestra documentales interactivos y otras nuevas formas de narrativa digital que se expanden más allá del género documental cinematográfico lineal. Los proyectos seleccionados se presentan en línea, así como en eventos en vivo de cine, exposiciones, talleres y paneles de la industria. Desde su lanzamiento en 2008, el IDFA DocLab se ha convertido en una plataforma internacional y al mismo tiempo un programa de competición oficial. El IDFA Doclab es básicamente un programa centrado en los nuevos medios que se realiza de manera paralela durante la celebración de uno de los festivales de documental



más prestigiosos del mundo, el *International Documentary Film Festival Amsterdam*. En cierto modo, se puede considerar un subfestival dentro del gran festival de documental anual que se celebra en la capital de Holanda. Se diferenció del *i-docs Conference* (hasta la edición del 2012) al no ofrecer competición académica, es decir, no había conferencias teóricas en torno al documental interactivo. En 2012 se inició la *Interactive Documentary Conference*, conferencia de un día sobre la temática específica. La fuerza real del DocLab radica en la presentación de los documentales interactivos más innovadores de cada año, creando una sinergia muy interesante entre el público - que asiste a la sala de cine para ver un documental interactivo -, y el autor de cada pieza - que realiza una navegación guiada (*online screening*), explica su experiencia y al final responde las preguntas de los asistentes -. Estas sesiones de visionado suelen programarse durante el transcurso de una semana.

En síntesis, observamos como un festival tan prestigioso como el IDFA de Amsterdam comienza a prestar mucha atención a toda la producción documental para nuevos medios a través de su DocLab, y junto con organizaciones como *Power to the Pixel* o *Submarine Channel* organiza y dirige eventos sobre el tema por todo el mundo, empezando por el SXSW (Austin, Texas) y siguiendo con eventos profesionales de alto standing como el MIPTV (Cannes, Francia). Precisamente en este certamen se entregan desde hace algunos años los EMMY Digitales, que con los Webby Awards se constituyen como dos de los galardones más importantes en este ámbito y el multimedia interactivo en general.

WEBDOX CONFERENCE (Lovaina, 30 abril- 1 mayo, festival paralelo al festival Docville, *International Documentary Film Festival*)

La sexta edición del *Docville*, Festival Internacional del Documental de Bélgica, cuenta con una amplia selección de las grandes novedades documentales tanto a nivel nacional como internacional. La pequeña ciudad de Lovaina, conocida por tener una de las universidades más antiguas del mundo, acoge cada año esta muestra, que ha ido creciendo en influencia y público. Además de los premios a la mejor película extranjera - *The canvas jury award* - y al mejor documental nacional - *Scam jury award* -, el festival cuenta con la sección *Clear con-science*, donde se proyectan documentales que tratan los temas basados en cuestiones políticas y sociales más candentes de la actualidad. En la conferencia *WebDox*, expertos internacionales presentaron el estado del arte de los documentales web. Diferentes cuestiones se analizaron mediante

estudios de caso y un panel de discusión. La conferencia también contempló una exposición interactiva y dos talleres, uno de creativo y uno de desarrollo. El XODOX LAB fue un taller práctico de documental web donde se desarrollaron ideas innovadoras en el ámbito documental. En primer lugar, las ideas documentales se desarrollaron y discutieron conjuntamente, y luego, cinco expertos ofrecieron su asesoramiento. El laboratorio de desarrollo XO DOX - *Creative DOCJAM* - se configuró como el seguimiento del laboratorio creativo. Cualquier persona con un proyecto interactivo en desarrollo pudo inscribirse en la iniciativa.

## **3.2. EVENTOS Y CONGRESOS RELACIONADOS**

### **3.2.1 Congresos relacionados**

ICIDS (*International Conference on Interactive Digital Storytelling*, Vancouver, Canadá, 28 noviembre - 1 de diciembre, 2011)

ICIDS es una de las conferencias internacionales sobre narrativa digital interactiva más importantes en la actualidad. Se realizó por primera vez en 2008, reemplazando los dos ciclos de conferencias europeas, el TIDSE (*Technologies for Interactive Digital Storytelling*) y el ICVS (*Virtual Storytelling - Using Virtual Reality Technologies for Storytelling*). ICIDS es una conferencia internacional sobre narración interactiva digital (denominada IDS - *Interactive Digital Storytelling* - en el ámbito anglosajón) que reúne a investigadores de una amplia variedad de campos para compartir nuevas técnicas, presentar los resultados de las últimas investigaciones e incentivar la intercambio de ideas nuevas. Después de haber sido organizada con éxito en Europa durante los últimos tres años, ICIDS 2011 marca la primera incursión de la conferencia a un continente totalmente nuevo, América del Norte. IDS ofrece interesantes posibilidades para los juegos, la formación y el aprendizaje, a través del enriquecimiento de personajes virtuales con comportamiento inteligente, con la colaboración de los seres humanos y máquinas en el proceso creativo, y la combinación de conocimiento narrativo y la actividad del usuario en las diferentes formas interactivas.

DNA SYMPOSIUM (Digital Narrative Archive, Montreal 13-15 mayo, simposio)

Se trata de un simposio internacional sobre narración digital no lineal que se celebra anualmente en Montreal, Canadá. Las fechas aproximadas suelen ser entre el 10 y el 20 de mayo. El *DNA Symposium* atrae normalmente a más de sesenta educadores, artistas, cineastas, académicos y tecnólogos de América

del Norte, Europa y Australia. El simposio, de tres días de duración, fue concebido para reflexionar en torno a algunas de las prácticas emergentes en la era digital, las artes y las humanidades centradas en la interactividad, la web, los documentales y los nuevos medios de comunicación.

### **3.2.2 FESTIVALES RELACIONADOS**

SHEFFIELD DOC / FEST (Sheffield, 13 – 17 junio 2012)

*Sheffield Doc/Fest* es un festival de cine que se celebra anualmente en la ciudad inglesa de Sheffield. Este evento ofrece oportunidades para la proyección de películas, paneles de discusión, encuentros en profundidad de la industria y conferencias magistrales de diferentes cineastas. Doc/Fest es uno de los pocos festivales donde se reúnen todos los sectores de la industria del documental británico. Cada año, la conferencia de la industria atrae a los principales nombres y ejecutivos de la televisión británica. La lista de participantes incluye productores de documentales y directores, compradores, distribuidores y comisionados de todo el mundo, etc. Es el lugar perfecto para exhibir un documental, proponer ideas nuevas, conocer futuros socios de coproducción y obtener consejos técnicos de algunos de los mejores fabricantes del mundo documental. Es un lugar idóneo también para celebrar reuniones con los productores, los comisionados y los distribuidores, conocer las últimas tendencias en la producción y descubrir valiosas innovaciones y nuevos talentos.

*Sheffield doc/Fest* es también pionero en el liderazgo del camino para abordar las cuestiones en torno a la entrega de las producciones multiplataforma y la producción de documental interactivo, al contar con la realización de diferentes conferencias sobre las producciones transmediáticas y los nuevos medios, presentando, en esta línea, una serie de sesiones como parte de su programa interactivo y digital. El programa interactivo de los años anteriores incluye campañas multiplataforma con impacto real, el cine en las calles a partir de tecnologías de localización y móvil, el tema de los derechos y el dinero en transmedia y los cambios en las estrategias de los organismos de radiodifusión y los productores europeos. El programa también cuenta con un número de títulos multiplataforma, algunos de los cuales compiten por el Premio a la Innovación Sheffield doc/Fest.

SUNDANCE FILM FESTIVAL (Park City, Utah, 19 a 29 marzo 2012)

El *Sundance Film Festival* es uno de los festivales más prestigiosos de Norteamérica, el cual se celebra anualmente en la ciudad de Utah. Cuenta con una sección del festival llamada *New Frontier*, la cual pretende destacar el trabajo que empuja los límites de la narración y la imagen en movimiento. *New Frontier* celebra la convergencia del cine, el arte y las nuevas tecnologías de los medios de comunicación como un caldo de cultivo para la innovación cinematográfica. Esta sección del festival presenta y promueve instalaciones interactivas, presentaciones multimedia, experiencias transmedia, mesas redondas, películas, etc.

TRIBECA FILM FESTIVAL (Nueva York, 18 - 29 de abril de 2012)

Robert De Niro, Jane Rosenthal y Craig Hatkoff fundaron el Festival de Cine de Tribeca en 2001, después de los ataques contra el *World Trade Center* en la ciudad de Nueva York, para impulsar la revitalización económica y cultural de la zona baja del distrito de Manhattan a través de una celebración anual de cine, música y cultura. La misión del festival es ayudar a los cineastas a conseguir la mayor audiencia posible, permitir que la comunidad internacional de cine y público en general experimente el poder del cine y promover la ciudad de Nueva York como centro cinematográfico. El *Tribeca Film Festival* ha seleccionado más de 1200 películas de más de 80 países desde su primer festival el año 2002. Desde su fundación, ha atraído una audiencia internacional de más de 3 millones de asistentes y ha generado aproximadamente 660 millones de dólares en actividad económica para la ciudad de Nueva York. Cabe destacar, dentro de este festival, el *Tribeca Online Festival*, dedicado a explorar la cinematografía en conjunción con las nuevas tecnologías.

Muy vinculado al festival, *Tribeca Enterprises* es una compañía diversificada de medios de comunicación mundiales con sede en Nueva York. Fundada en 2003 por Robert de Niro, Jane Rosenthal y Craig Hatkoff, la compañía opera actualmente con una red de empresas de entretenimiento de marca, incluyendo el Festival de Cine de Tribeca y el Cine de Tribeca, una iniciativa de distribución. También tiene una alianza estratégica con el *Tribeca Media Arts Academy*. La misión de la compañía es ofrecer a los artistas las plataformas idóneas para ampliar la audiencia de sus obras y ayudar a promocionar el cine independiente en los medios de comunicación.

PRIX EUROPA (*The European Broadcasting Festival*, Berlín, 22-29 octubre 2011)

En el último cuarto de siglo miles de programas de alta calidad han competido por el premio europeo más prestigioso en el Festival Europeo de Radiodifusión Prix Europa. Se galardona la mejor producción europea de TV, Radio y de Internet del año. El evento cuenta con el apoyo de 25 organizaciones que en conjunto permiten planificar una semana llena de presentaciones durante todos los días en 10 categorías diferentes, además de proyecciones nocturnas.

Junto con la Unión Europea de Radiodifusión (UER, *Union Européenne de Radio-Télévision*) y todos sus socios europeos, cada año en Berlín se celebra este importante evento, donde se pueden ver las tendencias de futuro de los medios de comunicación y a la vez debatir sobre los retos tecnológicos y comunicativos a los que se enfrentan todos los países y las instituciones.

SXSW South by Southwest AWARDS (Austin, Texas, 9 al 18 de marzo, 2012)

Los Premios *South by Southwest Awards SXSW Interactive* otorgan premios a los mejores trabajos digitales, desde móviles y aplicaciones hasta instalaciones interactivas y otros formatos. Fundado en 1997 para incentivar la ciudad americana de Austin y el estado de Texas, este concurso fue inicialmente conocido como los Premios Web SXSW.

### **3.3. EMPRESAS, PRODUCTORAS, PRACTICANTES Y ACTORES DESTACADOS**

#### **3.3.1 EMPRESAS Y PRODUCTORAS DESTACADAS**

En relación a las empresas, instituciones y productoras que se dedican a la producción de documentales interactivos - si bien no exclusiva, pero sí como apuesta importante y destacada - encontramos también pocos actores involucrados en la competición, pero de renombre internacional.

Documentary Organization of Canada (DOC)

Como una organización nacional sin fines de lucro con estatus de organización benéfica, DOC es una asociación profesional consolidada formada por aproximadamente 800 miembros con una importante red y el apoyo a su desarrollo profesional a través de talleres, programas de mentores, profesores invitados, conferencias, una revista especializada, etc. En 1994, la organización inició el *Hot Docs - International Documentary Film Festival* (Festival Internacional de Cine Documental de Toronto), el primer festival de documentales de Norteamérica.

DocSHIFT se configura como una rama emergente del DOC, el cual se centra en ofrecer servicios relacionados con la producción de documentales para los nuevos medios. Ofrecen cursos, talleres y seminarios, entre otros, pero lo que más destaca es el Instituto docSHIFT, un programa de cuatro meses liderado por Richard Lachman y Diana Arruda. El programa está diseñado para generar ideas innovadoras y proyectos de documental interactivo y posicionarlos como éxitos comerciales a través de la financiación, traducido en la consulta, orientación, talleres y el desarrollo de los proyectos. Los mentores de este programa son Mary Barroll, Ilona Posner, Kat Cizek, Lalita Krishna, Marc Greenspan y Christine McGlade.

National Film Board of Canada (NFB)

El *National Film Board* de Canadá (*Office National du Film du Canada*, o ONF en francés) ha sido galardonado doce veces como productor de cine y distribuidor canadiense. Una agencia del Gobierno de Canadá produce y distribuye documentales, animación, teatro alternativo y producciones de medios digitales. En total, el NFB ha producido más de 13.000 producciones que han ganado más de 5.000 premios. En enero de 2009 el NFB puso en marcha su sala de proyección en línea, ofreciendo a los usuarios web canadienses e internacionales la capacidad de visionar cientos de películas del NFB de forma gratuita, así como enlaces incrustados en blogs y sitios sociales. En octubre de 2009, el NFB puso en marcha una aplicación de iPhone que se descargó más de 170.000 veces y que tuvo más de 500.000 visionados de películas en los primeros cuatro meses. En enero de 2010, el NFB añadió películas de alta definición y 3D para las más de 1400 producciones disponibles para su visualización en línea. También presentó una aplicación de iPad en julio de 2010, seguido de su primera aplicación para la plataforma Android, en marzo de 2011. En los últimos años, el NFB se ha convertido en un productor líder de medios interactivos. El NFB actualmente dedica más del 20 por ciento de su presupuesto a la producción de obras interactivas.

Como líderes en producción encontramos dos empresas: los proyectos del NFB de Canadá y los que el estudio interactivo Upian produce junto con ARTE y otras entidades en Francia. El primero, después de décadas de producir e incentivar casi todo el cine producido en este país, con especial atención a los documentales y a la animación, esta realizando una apuesta muy importante para difundir un gran abanico de proyectos de alta calidad para la red y los dispositivos móviles, y a la vez para facilitar su uso en el ámbito educativo. El segundo, Upian, un estudio multimedia de más de una década de recorrido, se

aprovecha de poderosos socios - como ARTE o de otras estaciones de televisión o prensa - y buenos presupuestos para crear documentales para la red con un gran valor añadido, ya que es una de las pocas productoras que consigue que sus usuarios interactúen a través de sus proyectos.

#### Upian

La productora multimedia Upian, fundada en 1998 por Alexandre Brachet, se especializa en diseño web y desarrollo de sistemas interactivos que sitúan al usuario en el centro de los problemas de la ergonomía. Upian hoy también es conocido por el público en general a través de su trabajo como editor y productor de piezas que han alcanzado un gran éxito, programas que han alcanzado un éxito importante de audiencia en Francia y en el mundo en general.

#### ARTE

Si echamos un vistazo a quiénes son los agentes o productores que están promoviendo la creación de documentales interactivos, nos encontramos con las televisiones y las filmotecas públicas. Y de entre todos los entes implicados, destaca la cadena ARTE, la cual ha realizado una fuerte apuesta por el web documental, a veces como complemento de los documentales que emiten por televisión y otras veces como obras independientes y comprensibles sólo desde el punto de vista interactivo. ARTE es un canal de televisión franco-alemán que emite programas de calidad relacionados con el mundo del arte y la cultura. Sus estudios están en Estrasburgo, Francia, y Baden-Baden, Alemania, y sus programas se pueden ver tanto en francés como en alemán. ARTE es una televisión que desde muy pronto vio el modelo de negocio existente en este segmento de mercado, y no dudó ni un momento en establecer convenios con Upian y otras productoras multimedia para producir documentales para la red. El 2 de octubre de 1990, en vísperas de la reunificación alemana, la República Francesa y los once Estados federados de la República Federal de Alemania firmaron un tratado para establecer las bases del canal cultural europeo ARTE. El inicio de sus programas fue el 13 de mayo de 1989, en el canal nº 7. Y a principios del siglo XXI, un conjunto de convenios con Upian permitieron la creación de los primeros documentales interactivos dignos de análisis.

#### Honkytonk Films

En 2007 se fundó Honkytonk Films, empresa que se dedica a desarrollar, producir y distribuir películas interactivas documentales que dan una

perspectiva única, y sin embargo universal, sobre las tendencias más importantes de la actualidad y los acontecimientos. Desde el entretenimiento a la política, llevan las historias de no ficción a una audiencia internacional, en colaboración con los principales emisores y portales de noticias, utilizando la creatividad y la tecnología para crear proyectos interesantes. Los últimos años ha destacado también como desarrollador tecnológico implementando Klynt, una herramienta de edición interactiva dedicada a los cineastas, fotógrafos y periodistas dispuestos a aprovechar el poder de Internet, y de esta manera crear y compartir sus historias de la manera más abierta y creativa. A la vanguardia de la narración de los nuevos medios, la compañía y su enfoque original para la realización de documentales ha sido seleccionada en algunos de los festivales de documentales más vanguardistas y eventos relacionados con nuevos medios como el IDFA Doclab, Prix d'Europa, Sheffield doc/Fest, y South by Southwest -SXSW-(Austin, EE.UU).

#### Submarine Channel

Desde sus estudios en Amsterdam y Los Angeles, Submarine Channel crea un nuevo contenido que explota las nuevas tecnologías para contar historias visualmente atractivas, múltiples maneras de explicar hechos a través de diferentes formatos, incluyendo cómics animados, juegos en línea, documentales web y proyectos de vídeo realizados por pioneros en la creación de todo el mundo. Submarine Channel es parte de la multipremiada empresa Submarine, fundada en 2000 por Bruno Felix y Femke Wolting, ambos pioneros en el mundo de los medios de comunicación holandeses. El objetivo de la empresa es crear proyectos transmedia que exploren las posibilidades de estas nuevas técnicas narrativas, la investigación de los parámetros de los géneros emergentes como la no-linealidad en cine, la animación interactiva y los juegos digitales, y difundir este conocimiento recién descubierto con el público, tanto en los Países Bajos como internacionalmente, utilizando diversas plataformas para hacerlo.

#### MediaStorm

Mediastorm es un estudio de producción multimedia galardonado, el cual trabaja con los mejores narradores visuales, diseñadores interactivos y organizaciones mundiales para crear narrativas cinematográficas que tratan básicamente de la condición humana. Mediastorm colabora con una amplia gama de clientes y está a la vanguardia en la formación de la próxima generación de periodistas, ya que les enseña a aprovechar el poder de este



arte y a comprometerse e inspirar a los espectadores. Originalmente fundada en 1994 por Brian Storm en la Universidad de la Escuela de Periodismo de Missouri, Mediastorm se relanzó en marzo de 2005 con un enfoque en la creación de narrativas cinematográficas para su distribución a través de una gran variedad de plataformas. En 2010, Mediastorm experimentó un reajuste importante, situación que dio lugar a la mejora de la accesibilidad y la definición clara de sus múltiples líneas de negocios.

El equipo de Mediastorm tiene una amplia gama de talento y experiencia, que proviene de las industrias de la fotografía y televisión, así como del diseño, el periodismo y la tecnología de la información. Se caracteriza por mantener una constante interacción con los fotógrafos, editores, educadores y estudiantes de todo el mundo, lo que les ayuda a mantener un debate con todas las promesas de la industria multimedia. Mediastorm es ampliamente reconocida por la labor editorial de calidad que ha producido durante los últimos años. Ha creado premiados proyectos multimedia, aplicaciones interactivas y sitios web de las compañías de diferentes medios, fundaciones y grupos de apoyo. Entre sus clientes destacan MSNBC, el Consejo de Relaciones Exteriores, la revista National Geographic y Starbucks, entre otras.

### **3.3.2 PRACTICANTES Y ACTORES DESTACADOS**

Katerina Cizek es una documentalista que produce proyectos para muchas plataformas digitales. Su trabajo ha documentado la llamada "Revolución Digital", y se ha convertido en parte del mismo movimiento que lleva este nombre. Durante cinco años asumió y produjo el *National Film Board of Canada's filmmaker-in-Residence*, experiencia pionera en documental interactivo que documentaba la vida diaria en un hospital del centro de la ciudad de Toronto, en un proyecto muy ambicioso que ganó el Premio Webby 2008, una concesión de Banff y una canadiense de *New Media*. Cuenta con películas galardonadas que incluyen *Seeing is Believing: Handicams, Human Rights and the News* (2002, codirigida con Peter Wintonick). Cizek enseña y se presenta en todo el mundo por su enfoque innovador para el género documental, y esto ha hecho que hace pocos años fuera la elegida para convertirse en la directora de Highrise.

Highrise es un departamento del National Film Board que desarrolla proyectos innovadores y pretende explorar la vida vertical en los suburbios globales del mundo. Se trata de un proyecto muy ambicioso y multiplataforma producido por Gerry Flahive. Con los años, Highrise pretende producir muchos proyectos,

es decir, convertirse en una especie de paraguas de la producción documental interactiva incluyendo todo tipo de formatos, como las instalaciones, los dispositivos móviles, las presentaciones en directo, las películas, etc. El objetivo detrás de todo esto es ver como el proceso documental en sí puede participar y activar la innovación social más que sólo documentarla y/o representarla, y de esta manera ayudar a reinventar lo que se entiende por ser “una especie urbana en el siglo actual”. Los primeros proyectos de Highrise ya han recibido grandes condecoraciones como el *International Digital Emmy for Non-Fiction 2011*, el *IDFA DocLab Award for Digital Storytelling 2010*, o el *BakaForum Cross-Media Prize for Youth and Schools 2011*.

Alexandre Brachet

Alexandre Brachet es director de Upian, la cabeza visible de este estudio multimedia, ponente en numerosos festivales y conferencias por todo el mundo. A lo largo de sus actividades de producción, Upian también es una agencia que produce diferentes formatos web con éxito y en junio de 2008, Upian también abrió una galería de arte contemporánea con oficinas propias.

Florian Thalhofer

Nacido en Baviera (1972), Florian Thalhofer estudió en la Universidad de las Artes de Berlín y en la UCLA (Universidad de California-Los Angeles). En 2005 fue profesor invitado en el Instituto Alemán de Literatura (DLL) de la Universidad de Leipzig, y del 2001 al 2004 fue profesor de la Universidad de las Artes en el Departamento de Medios de Comunicación-Diseño Experimental. Es el inventor del software Korsakow, un sistema para crear narrativas de base de datos y documentales interactivos.

Matt Adams

Matt Adams es cofundador de Blast Theory, un grupo de artistas iniciado en 1991 y conocido por su enfoque multidisciplinario pionero en el uso de las nuevas tecnologías dentro de contextos diferentes a los contemporáneos. El grupo ha colaborado con científicos del Laboratorio de Realidad Mixta (*Mixed Reality Lab*) en la Universidad de Nottingham desde 1997. Blast Theory ha presentado trabajos a nivel internacional y ha sido nominada a cuatro premios BAFTA, así como también ganó el Golden Nica en el *Prix Ars Electronica*. Adams ha expuesto en el Tate Modern y el ICA de Londres, entre otros. Fue *Think In Residence* para el Gobierno Sur Australiano en 1994, y es un miembro honorario de la Universidad de Exeter, profesor visitante en la Escuela Central

de Oratoria y Drama y un miembro del Consejo Regional de la *Arts Council* de Inglaterra.

### **3.4. INVESTIGADORES**

#### **3.4.1 PRINCIPALES**

El terreno que analizamos se encuentra bastante exento de investigación y delimitación, con lo que ha sido complicado seleccionar un corpus sólido de autores y especialistas en la materia. En primer lugar hay que citar algunos autores reconocidos en el ámbito interactivo que en algún momento de su carrera han presentado alguna relación con la teorización o producción documental, como Glorianna Davenport y Mike Murtaugh (1995), Timothy Garrand (1997), Nick Monfort (2003) o Chris Crawford (1992, 2002).

Sandra Gaudenzi

Sandra Gaudenzi es doctora por la *Goldsmiths University of London* y profesora del Master en Medios Interactivos que se imparte el *London College of Media*, centro adscrito a la *University of the Arts London*. Ha trabajado en tareas de producción televisiva y en televisión digital interactiva en Gran Bretaña, pero al darse cuenta de que la interactividad en la televisión era mínima, decidió comenzar a investigar la relación de los medios interactivos y el documental.

Sandra Gaudenzi, en su tesis doctoral llamada en primera instancia *Interactive Documentary: towards an Aesthetic of the multiple* (2011), y en segunda *The Living Documentary: from representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary* (2012), propone un planteamiento original para elaborar la historia de los documentales interactivos a partir de un conjunto limitado de ejemplos seleccionados que muestran cómo la evolución de los llamados nuevos medios ha creado nuevas oportunidades y lógicas de representación de la realidad. Gaudenzi también ha sido una de las organizadoras del simposio *i-docs*, la primera conferencia dedicada totalmente al estudio sobre los documentales interactivos. Su web *Interactive documentary* es una referencia del ámbito donde trata de hacer inventario y comentar la actualidad del documental interactivo, mientras compartió el proceso de elaboración de su tesis colgando los capítulos a medida que avanzaba. Uno de los grandes valores añadidos de Gaudenzi es su capacidad y liderazgo para saber aglutinar los principales agentes implicados en el terreno que nos abarca y organizar una conferencia a su alrededor.

## Mandy Rose

Mandy Rose ha trabajado en los medios de comunicación participativos desde mediados de los noventa. Fue co-fundadora y productora del proyecto de la BBC *Mass observation camcorder project - Video Nation* (1994-2000) y productora ejecutiva de *Capture Wales* (2001-2007), un proyecto pionero en narrativa digital en el Reino Unido. Como editora del departamento de *New Media* de la BBC de Gales (2001 - 2007) fue responsable de la producción web de las series *Doctor Who* y *Tribe*, y supervisó proyectos participativos como *Voices* y *My Science Fiction Life*, ambos nominados a los Premios Webby.

A partir de 2007 hasta el año 2010 fue Directora Creativa de producciones multiplataforma en la BBC de Gales. Actualmente disfruta de la beca *Senior Research Fellow* del Centro de Investigación en Culturas Digitales de la Universidad del Oeste de Inglaterra (DCRC, UWE), y su investigación se centra en cómo las nuevas formas del documental se centran en el usuario conocido anteriormente como público, el cual ahora se convierte en co-creador de la historia, focalizándose en particular en la creatividad colaborativa y en cómo un productor puede ser un catalizador y facilitador en este proceso.

## Denis Porto Reno

Denis Reno es periodista, doctor en Comunicación Social por la Universidad Metodista de Sao Paulo (Brasil) y profesor en la Universidad del Rosario (Colombia). En el campo de las investigaciones, ha participado en congresos en México, España, Ecuador, Colombia, Argentina, Perú y Brasil, como conferencista. Tiene más de 50 artículos publicados en revistas indexadas, 8 capítulos de libros sobre comunicación y estadísticas de investigación posdoctorales. Es investigador sobre Comunicación, Cine y Nuevas Tecnologías Digitales.

## Katherine Goodnow

Si bien no directamente implicada en el estudio del documental interactivo, la doctora Katherine Goodnow es una destacada teórica de los medios que ha publicado libros donde aborda el tema de las diferentes formas de textualidad interactiva, como el caso del documental interactivo. También fue la directora de la tesis centrada en el cine de no ficción y la interacción de Hanne-Lovise Skartveit. Goodnow es profesora en el Departamento de Ciencias de la Información y Medios de Comunicación de la Universidad de Bergen. Tiene un

doctorado de la Universidad de Bergen y una licenciatura de la Universidad de Tecnología de Sydney. Goodnow es co-editora de la serie "Museos y diversidad", una serie de investigación publicada por la UNESCO en colaboración con el Museo de Londres, la Academia Nacional de las Artes y Museos Izik de Sudáfrica. Goodnow es autora de numerosas obras sobre la diversidad y la representación y es también una cineasta que ha dirigido dos series y documentales para la televisión noruega NRK Broadcasting Corporation y la emisora nacional TV2.

### **3.5. SOFTWARE ESPECÍFICO PARA LA CREACIÓN DE DOCUMENTALES INTERACTIVOS**

K-Films (Korsakow Films)

A finales de 1990, Florian Thalhofer comenzó a desarrollar un programa para producir un documental sobre el consumo de alcohol para acompañar a su tesis de doctoral. Durante su investigación, Thalhofer conoció sobre un efecto de alcoholismo extremo, conocido como "Síndrome de Korsakoff", caracterizado por la pérdida de memoria a corto plazo y la compulsión de contar historias. Thalhofer tomó prestado el nombre de este efecto y creó la primera película Korsakow, llamada "Síndrome de Korsakov".

Creado en 2000 por el artista Florian Thalhofer, Korsakow permite a los usuarios con o sin conocimientos de programación crear e interactuar con los relatos de vídeo no lineal o bases de datos conocidos como Korsakow-Films. El software puede ser usado para producir obras de narrativa documental, experimental y ficción y se ha integrado en la producción de piezas de performance e instalación. Korsakow es gratuito para los pequeños proyectos y el uso educativo. La mayoría de las versiones del software se han publicado como software libre. Sin embargo, las tres primeras versiones fueron creadas con el software *Macromedia Director* y con el reproductor *Shockwave Player*.

La intención del programa es crear una interfaz para navegar por bases de datos de clips sobre la base de las relaciones dinámicas entre los clips, en lugar de caminos limitados y lineales. Para conseguirlo, cada K-película se compone de múltiples SNUS (*Small Narrative Units*) o pequeñas unidades narrativas. En general son pequeños clips de vídeo que van desde 20 segundos a unos minutos de duración y son los componentes básicos de cada uno de los k-film. Como parte de una narrativa no lineal, cada SNU puede ser reutilizado dentro de la narrativa. A los SNUS se le puede asignar un número de "vidas" o veces que se permite que vuelva a aparecer dentro de la narrativa.

### 3WDOC Studio (3WDOC Editor + 3WDOC Player)

*3WDOC Studio* es una herramienta polivalente especialmente concebida para crear y publicar todo tipo de contenidos enriquecidos con interacción. Su objetivo es animar elementos HTML5 en el tiempo para concebir una narración web sin escribir ni una sola línea de código. *3WDOC Editor* permite crear contenidos interactivos personalizados a través de un menú. Su utilización es intuitiva y está al alcance de cualquier usuario. El *3WDOC Player* es un nuevo reproductor realizado en HTML5. Además de leer vídeos, tiene la posibilidad de interactuar con los otros recursos disponibles en la web, como las principales aplicaciones (*Google Maps, Twitter, Facebook, Flickr, etc.*). También se pueden realizar estas creaciones con la ayuda de los diferentes CMS existentes (*WordPress, Drupal, Joomla, etc.*).

La agencia *Hecube* se creó en 2004 con el objetivo de asesorar a las empresas de contenido, los autores y los creadores. La agencia destaca en áreas como la ergonomía, la modelización de páginas web, la definición y creación de la identidad visual, así como el desarrollo e integración de aplicaciones para la web. Hecube no ha dejado de especializarse en la creación de interfaces enriquecidas (RIA, *Rich Internet Applications*), particularmente en el sector audiovisual (productoras, televisiones, etc.) Es por eso que esta agencia se interesa por el formato conocido hoy en día como webdocumental o documental interactivo, al considerar que constituye la prolongación lógica de principios ya activos en Internet con los que estamos familiarizados.

### KLYNT (Honkytonk)

Klynt es una herramienta de edición y publicación de plataforma dedicada a narradores de historias interactivas. Fue diseñada para ayudar a los autores a crear contenido de inmersión en línea utilizando Internet. Con Klynt, los autores pueden conectarse a las plataformas más populares de hoy en día y a las redes sociales para explorar nuevos formatos narrativos sin escribir una sola línea de código. Klynt es un proyecto original de Honkytonk Films, un estudio de producción con sede en París, Francia.

### POPCORN.JS

Parte del proyecto *Mozilla Popcorn Project*, liderado por Bret Gaylor. Popcorn.js es un *framework* de trabajo en lenguaje HTML5 y JavaScript, creado para ayudar a los cineastas, los medios de comunicación, los desarrolladores web y cualquier persona que quiera crear medios interactivos en la web.

## 5. CONCLUSIONES

Como se observa en el análisis sobre el estado de desarrollo de esta área de conocimiento concreta, nos encontramos con un tipo concreto de nuevo medio de comunicación en estado de emergencia que busca su lugar en el nuevo ecosistema. De las tres categorías principales - Eventos relacionados, Empresas especializadas e Investigadores específicos - encontramos que todavía hoy hay pocos exponentes principales y los pocos que hay se encuentran concentrados en el entorno de habla inglesa y francesa, predominantemente en países como Canadá, Inglaterra, Francia o Estados Unidos. Si atendemos a los datos de publicaciones y producción en el ámbito de la no ficción y ficción interactivas, los datos reflejan que nos encontramos un escalón por detrás de la cultura anglosajona en relación al análisis, producción y difusión de medios interactivos. La realidad es que en el ámbito latino se está investigando todavía relativamente poco, aunque algunas iniciativas recientes indican un interés creciente por este tipo de narrativa.

## REFERENCIAS

ALMEIDA, Andre, ALVELOS, Heitor, "An Interactive Documentary Manifesto", *ICIDS'10 Proceedings of the Third joint conference on Interactive digital storytelling*, Heidelberg: Springer-Verlag Berlin, Conference Proceedings, 2010, pp.123-128.

ARTETV. <<http://www.arte.tv/fr>>

ASOCIACIÓN VISA POUR L'IMAGE. *Visa pour l'image*.

<http://www.visapourlimage.com/index.do>

I-DOCS SYMPOSIUM/CONFERENCE. <<http://i-docs.org/idoocs-2012>>

ATOM & METRO MAGAZINE. *Screen Futures*. <<http://www.screenfutures.com>>

BLAST THEORY. <[http://www.blasttheory.co.uk/bt/work\\_cysmn.html](http://www.blasttheory.co.uk/bt/work_cysmn.html)>

CASTELLS, Manuel, *La Era de la Información, Vol. I: La Sociedad Red*, Madrid, Alianza, 1997.

CHOI, Insook, "Interactive documentary: A production model for nonfiction multimedia narratives", *Intelligent Technologies for Interactive Entertainment*, Springer Verlag, Berlin, 2009, pp.44-55.

CIZEK, K., NATIONAL FILM BOARD OF CANADA, *Filmmaker-in-residence*, 2006, <<http://filmmakerinresidence.nfb.ca>>

CRAWFORD, Chris, *The Art of Interactive Design*, No Starch Press, San Francisco, 2002.

DAVENPORT, Glorianna, MURTAUGH, Michael, "ConText: Towards the Evolving Documentary", *ACM Multimedia 95. Electronic Proceedings*, San Francisco, 1995, pp. 5-9.

DINMORE, Stuart. *The Real Online: Imagining the Future of Documentary* [Tesis Doctoral], School of Communication, Division of Education, Arts and Social Sciences. University of South Australia, 2008.

DOC TORONTO. <<http://www.doctoronto.ca>>

DOCUMENTARY NETWORK/OBSERVATOIRE DU DOCUMENTAL, AAMI, APFC, APFTQ, AQTIS, ARRQ, ASTRAL, CBC, CFTPA, DGC, DOC, ONF-NFB, RIDM, SARTEC, SRC, TÉLÉ-QUÉBEC, VIDÉOGRAPHE, *Documentary and New Digital Platforms: an ecosystem in transition*, 2011.

DOCUMENTARY ORGANIZATION OF CANADA (DOC), Hot Docs, Canadian International Documentary Festival <<http://www.hotdocs.ca>>

DOCUMENTARY ORGANIZATION OF CANADA (DOC). DOC TORONTO, *Docshift Summit / Docshift Institute / Docshift Program / Docshift Index*.

DOVEY, John, ROSE, Mandy, "We're Happy and We Know it: Documentary:Data:Montage", *Studies in Documentary Film*, Vol. 6.2, 260, 2012.

EADiM (EUROPEAN ACADEMY OF DIGITAL MEDIA); ICNM (INTERNATIONAL CENTRE FOR NEW MEDIA). *Europrix Academic Network Conference*. <<http://academics.eadim.org>>

EADIM, EUROPEAN ACADEMY OF DIGITAL MEDIA. *Europrix Top Talent Award*. <<http://www.europrix.org>>

GARRAND, Timothy, *Writing for Multimedia. Entertainment, Education, Training, Advertising and the World Wide Web*, Focal Press, Boston, 1997.



GAUDENZI, Sandra, *Digital interactive documentary: from representing reality to co-creating reality* [trabajo pre-tesis], University of Goldsmiths, Centre for Cultural Studies (CCS), London, 2009.

GAUDENZI, Sandra, *The Living Documentary: from representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary* [tesis doctoral], University of Goldsmiths, Centre for Cultural Studies (CCS), London, 2012.

GAUDENZI, Sandra. <<http://www.interactivedocumentary.net/>>

GAUDENZI, Sandra y GIFREU, Arnau, *The idocs evolution in just 10 points*, <<http://i-docs.org/2012/02/26/the-i-docs-evolution-in-just-10-points>>

ICIDS. International Conference on Interactive Digital Storytelling. <<http://icids2011.wp.rpi.edu>>

I-DOCS ORG. <<http://i-docs.org>>

IDROPS, EDN, M-MUSEUM LEUVEN. Webdox Conference. Abril 2012. <[http://www.docville.be/webdox/index\\_en.asp](http://www.docville.be/webdox/index_en.asp)>

INTERNATIONAL DOCUMENTARY FILM AMSTERDAM (IDFA). Idfa Doclab <<http://www.doclab.org>>

KLYNT. <<http://www.klynt.net>>

KORSAKOW. <<http://korsakow.org>>

KURZWEIL, Raymond, *La singularidad está cerca*, Penguin Group, Nueva York, 2005.

KURZWEIL, Raymond. <[www.kurzweilai.net](http://www.kurzweilai.net)>

MEDIASTORM. <<http://mediastorm.com>>

MIPWORLD. *MIPtv / MIPDoc / MIPFormats / MIPCom*, <<http://www.mipworld.com/en>>

MONFORT, Nick, WARDRIP-FRUIIN, Noah, *The new media reader*, MIT Press, Cambridge, 2003.

MURTAUGH, Michael. "Interaction". *Software Studies Lexicon*, The MIT Press, Cambridge, 2008, pp. 143-149.

MOZILLA BLOG. <<http://blog.mozilla.org>>

NATIONAL FILM BOARD OF CANADA (NFB). <<http://www.nfb.ca>>

OBSERVATOIRE DES MEDIAS INTERACTIFS, octubre 2011..  
<[www.observatoiredesmedias.com](http://www.observatoiredesmedias.com)>

POPCORN. <http://popcornjs.org>>

POWER TO THE PIXEL CROSSMEDIA FORUM. *Crossmedia Forum*  
<<http://www.powertothepixel.com>>

ROSE, Mandy. <<http://collabdocs.wordpress.com>>

RENO, Denis Porto. <<http://www.urosario.edu.co/Profesores/Listado-de-profesores/P/Porto-Reno-Denis>>

RENO, Denis Porto, Ciberdocumentalismo: la producción audiovisual con interactividad en la red, vol. 1, Irundú, Assunção, 2006a, pp. 75-86.

RENO, Denis Porto, "Ciberdocumentarismo: tópicos para uma nova produção audiovisual", *Ciências & Cognição (UFRJ)*, vol. 1, 2006b. <<http://www.cienciasecognicao.org/pdf/v07/m34555.pdf>>

SKARTVEIT, Hanne-Lovise, GOODNOW, Katherine, "Interactive Documentary", *Proceedings of DigiMedia Conference, Cairo, 2004*.

SKARTVEIT, Hanne-Lovise, *Representing the Real Through Play and Interaction: Changing forms of nonfiction* [Tesis Doctoral], University of Bergen, Bergen, 2008.

SUBMARINE CHANNEL. <<http://www.submarine.nl>>

SUNDANCE INSTITUTE. *Sundance Film Festival*  
<<http://www.sundance.org/festival>>

SXSW INC. South by southwest Festival / Awards. <<http://sxsw.com>>

THALHOFER, Florian. <<http://www.thalhofer.com>>

THE EUROPEAN BROADCASTING FESTIVAL, *Prix Europa*. <<http://www.prix-europa.de/en/awards/>>

THE INTERNATIONAL ACADEMY OF DIGITAL ARTS AND SCIENCES. Webby Awards. <<http://www.webbyawards.com>>

TRIBECA FILM INSTITUTE. *Tribeca Film Festival*. <<http://www.tribecafilm.com/festival/>>

UPIAN. <<http://www.upian.com>>

WHITELAW, Mitchell. "Playing Games with Reality: Only Fish Shall Visit and interactive documentary", *Halfeti: Only Fish Shall Visit*, Artspace, Sydney, 2002. <<http://creative.canberra.edu.au/mitchell/papers/PlayingGames.pdf>>

YOUNGBLOOD, Gene, *Expanded Cinema*, Studio Vista Limited, London, 1970.

3WDOC Studio. <<http://3wdoc.com/es/studio>>