

Taxonomía de la participación política ciudadana a través del documental interactivo

Laura Cortés-Selva y Marta Pérez-Escolar

Universidad Católica de Murcia, España

lcortes@ucam.edu

martaperez@ucam.edu

Resumen

Esta comunicación defiende que el maridaje entre los *i-docs* y la política supone una oportunidad para la creación y reformulación de nuevas expresiones de participación ciudadana. Estos arquetipos facilitan que emisores y receptores puedan consumir, interaccionar y transformar el relato político, así como proponer modelos políticos más abiertos, horizontales y participativos. El objetivo principal se centra en mostrar los diferentes niveles de participación ciudadana que ofrecen los *i-docs*. Para ello se han analizado un conjunto de documentales aplicando la metodología de análisis propuesta por Gaudenzi, Gifreu y Nash.

Palabras clave: I-doc, Documental Interactivo, Participación ciudadana, política.

Civic Participation Taxonomy Through the Interactive Documentary

Abstract

The aim of this paper is to show how the marriage between *i-docs* and politics means an opportunity for the creation and reformulation of new civic participation expressions. These archetypes motivate that speakers and receivers could consume, interact and transform the politi-

cal speech and to propose -as well- a more open, participative and horizontal political models. The goal of this study is to identify the different degrees of civic participation that *i-docs* provide. Thus, this research has analyzed a group of documentaries using the methodology of Gaudenzi, Gifreu y Nash.

Key words: I-doc, Interactive Documentary, Civic participation, politics.

INTRODUCCIÓN

La sociedad posmoderna simboliza lo que Bauman (2004) denomina una “cultura líquida”; es decir, una realidad social cambiante, inestable y caótica como consecuencia de la convergencia de las nuevas tecnologías de la información. “Internet, y muy especialmente la denominada Web 2.0, ha trastocado las reglas de juego tradicionales de elaboración, distribución y consumo de cultura” (Area Moreira & Ribero Pessoa, 2012:14). Los tradicionales esquemas comunicativos (Lasswell, 1948) han quedado obsoletos en el actual escenario social. La revolución digital ha motivado la aparición de una “comunicación participativa” (Servaes, 1996; Servaes & Malikhao, 2005) que facilita a los ciudadanos monitorizar a las élites políticas y tomar un papel activo en el proceso de toma de decisiones.

En este sentido, la participación política ciudadana se convierte en el eje transversal de la nueva política y en la base principal de cualquier modelo cooperativo de *Open Government* (Sampedro & Sánchez, 2011; Dader, 2002). La revolución digital ha transformado la naturaleza del diálogo entre representantes y representados y la forma de entender la democracia en sí misma. Las constantes críticas a la democracia representativa y las entusiastas exigencias de los movimientos sociales contemporáneos que abogan por la instauración de una democracia directa han desembocado en la necesidad de plantear nuevas fórmulas políticas, como el *Open Government*, como respuesta a las demandas ciudadanas que reclaman una mayor presencia en el proceso político. En este contexto, el fenómeno *Open Government* podría abordarse como una “forma política híbrida, con cauces de participación ciudadana que surge de los propios individuos (organizados o no) y que aprovechan los beneficios de las NTIC, principalmente de Internet, para influir en las decisiones de sus representantes y controlar sus acciones” (Campos, 2009:154).

Siendo conscientes de que el arquetipo de *Open Government* es todavía un modelo de organización política incipiente, este estudio considera oportuno analizar qué niveles de interactividad permiten los documentales interactivos como paradigma prospectivo de la realidad social. La irrupción de este nuevo género (Gifreu, 2013) ofrece renovadas y excitantes posibilidades para la participación ciudadana en el ámbito político: los emisores -en este caso se hace referencia a las élites políticas- ya no representan la única figura de poder para narrar su relato *-political storytelling-*; ahora los receptores -ciudadanos- también encuentran oportunidades para transmitir sus historias al resto de receptores y emisores de la comunidad dialógica.

El relato se convierte así en un producto modificable; es decir, la narración ya no es rígida, inamovible y lineal, sino que se transforma en un relato orgánico, dúctil y flexible. De este modo, el fenómeno *i-doc* o *documental interactivo* (Gaudenzi, 2013) motiva la convergencia de nuevas formas de acción social como el activismo, donde los “ciudadanos corrientes” -siguiendo el término *ordinary people* propuesto por Hibbing & Theis Morse (2002)- adquieren un nuevo rol como actores participativos que se implican en la configuración del relato político. En opinión de Dahlgren (2013), el ciudadano contemporáneo posee las habilidades necesarias para producir sus propios contenidos, interactuar con los demás miembros de la comunidad, compartir información y participar en los debates políticos y movimientos sociales organizados en el entorno digital. En este contexto, Dahlgren (2013) propone el término “civic intellectuals” para referirse a esa comunidad de ciudadanos heterogéneos que comparten una misma coyuntura social: “los dilemas de la democracia, el carácter del panorama mediático y, en particular, la crisis del capitalismo contemporáneo” (Dahlgren, 2013:403). El concepto “civic intellectuals” simboliza así una nueva fuerza que no solo “conducirá a la democracia hacia una nueva edad de oro, sino que dan señales de ser un paso potencialmente positivo en las crónicas de la participación ciudadana y en la evolución de la esfera pública” (Dahlgren, 2013:403).

En conclusión, este estudio defiende que el maridaje entre los documentales interactivos o *i-docs* y la política supone una nueva oportunidad para la creación y reformulación de nuevas expresiones de participación ciudadana. Estos nuevos arquetipos facilitan que emisores y receptores puedan consumir, interactuar y transformar el relato político, así como proponer modelos políticos más abiertos, horizontales y participa-

tivos. Con todo, el objetivo principal de esta comunicación se centra en mostrar los diferentes niveles de participación ciudadana que ofrecen los *i-docs*. Se pretende así determinar el rol que cada individuo adquiere en la sociedad según su capacidad, actitud y predisposición para implicarse en la esfera social. Para ello se han analizado un conjunto de documentales -mayoritariamente interactivos- aplicando la metodología de análisis propuesta por Gaudenzi, Gifreu y Nash y que especificaremos con más detalle en la sección dedicada a la metodología.

1. DIÉGESIS DE LOS *I-DOCS*. LA EVOLUCIÓN DEL DOCUMENTAL LINEAL AL INTERACTIVO

El ámbito del documental siempre se ha caracterizado por la falta de consenso y la controversia; a pesar de la multitud de teóricos¹ que reflexionan sobre este campo, no existe aún una definición ampliamente consensuada por toda la comunidad académica sobre qué debe entenderse por *documental lineal*. Entre los obstáculos para encontrar una propuesta común, se debe tener en cuenta el hecho de que, a largo de su historia, el término «documental» ha incluido desde las actualidades, los *travelogues*, los noticiarios cinematográficos, las películas educativas y los programas de televisión de diferentes estilos y contenidos (León, 1999:59), películas sobre la vida cotidiana, hechos de actualidad, lugares y culturas exóticas.

Siendo conscientes pues de que el término «documental» es un concepto ciertamente polisémico y abierto a multitud de interpretaciones, este estudio cree conveniente resaltar la definición de pioneros como Robert Flaherty -popularmente conocido como el padre del género por su película *Nanook of the North*-, quien entiende que la finalidad del documental es la de “representar la vida bajo la forma en que se vive. Esto no implica en absoluto lo que algunos podrían creer; a saber, que la función del director del documental sea filmar, sin ninguna selección. [...] La labor de selección, la realiza sobre material documental, persiguiendo el fin de narrar la verdad de la forma más adecuada” (Romaguera i Alsina, 1989:152).

Sin embargo, se atribuye a John Grierson, figura clave de la escuela documentalista británica, la primera utilización del término “documental” -en inglés *documentary*- en el año 1926, el cual parece ser una adaptación del vocablo francés *documentaire*, utilizado en los años veinte para referirse a las películas sobre viajes (León, 1999:59). Grierson

(1966) entiende este producto como “un tratamiento creativo de la realidad” (Grierson, 1966:36-37) en alusión a las diferentes obras que pertenecen al género con formas e intenciones diversas de observación de la realidad y de organización del material extraído, propias de la evolución del documental.

Bill Nichols (1991) ofrece una aproximación al término “documental” que, por su perspectiva múltiple, se encuentra entre las más aceptadas en el ámbito académico. Nichols entiende el documental como una entidad formada por un corpus de textos, un conjunto de espectadores y una comunidad de practicantes y de prácticas convencionales que se encuentran sujetas a cambios históricos. Teniendo en cuenta esta perspectiva, Nichols establece tres perspectivas desde las que entender el documental: desde el punto de vista del realizador, desde el propio texto y desde la del receptor.

Con todo, el documental se entiende como una construcción creativa de la realidad que ofrece la definición de Grierson, junto con la perspectiva múltiple de Nichols -que incluye al emisor, el mensaje y el receptor- y la de Flaherty -que entiende desde el primer momento que la ilusión de la objetividad en el género documental es una quimera e introduce la voz del documentalista desde la realización del guión del documental y la planificación del relato-. Partiendo de este constructo y junto con la evolución proporcionada por diversas revoluciones tecnológicas -entre las que se encuentra la irrupción de la Web 2.0- surgen los *i-docs*, también conocidos como webdocs, documentales interactivos, documentales web -*webdocumentary* o *web documentary*- o documental web interactivo -*interactive web documentary*-.

Desde aproximadamente una década, la producción y la reflexión en torno a esta forma emergente de documental interactivo ha sufrido un crecimiento exponencial debido a la aparición de proyectos como *Gaza Sderot: Life in Spite of Everything* (2008), *Highrise* (Katerina Cizek, 2009), *Prison Valley* (2010) o *Fort McMoney* (2013). Entre los teóricos² que se atreven a la complicada tarea de definir e investigar este incipiente género, cabe destacar la figura de Gifreu (2011a:358), quien define el *documental interactivo* como una aplicación interactiva online/offline que posee la intención de representar la realidad con sus propios mecanismos, que podemos denominar modalidades de navegación e interacción dependiendo del grado de participación que se considere.

Por su parte, Nash (2011:2) emplea el término “*webdocumentales*” -*wedocumentaries*- en alusión a los documentales interactivos y los define como una obra documental multimedia e interactiva distribuida por Internet³. Finalmente, Gaudenzi (2013:31-32), que denomina a los documentales interactivos *i-docs*, los define como cualquier proyecto que comienza con una intención de documentar la realidad de la que extraemos sentido de, o a través de, para establecer una relación significativa con la realidad que nos rodea⁴. Con ello, Gaudenzi pretende incluir en la noción de documental interactivo todas las narrativas *factual* que pueden ser realizadas tanto en las plataformas existentes en la actualidad -ordenadores, tablets, teléfonos móviles- así como en las futuras. Por todo ello, este estudio apuesta por utilizar la terminología aportada por Gaudenzi (2013) como noción más acertada para denominar al documental interactivo, ya que se considera la proposición más a fin con el objeto de estudio de esta investigación.

1.1. De la interacción a la participación: cuando el ciudadano se convierte en una figura de poder

Los conceptos «interacción» y «participación» se han utilizado indistintamente por académicos y expertos para hacer referencia a diversas formas de actuación y relación social. Por ello, este estudio considera necesario establecer una serie de criterios que permitan discernir las acciones propias de la *interacción* de la idea de *participación*. En este sentido, según los estudios de Carpentier (2011) y Jenkins y Carpentier (2013), la interacción es un proceso en el que los implicados reciben una influencia o acción recíproca, mientras que la participación denota aquellas prácticas que incluyen la toma de decisiones en la creación y en el empleo de los medios digitales. La interacción es un ejercicio que, en ciertos contextos, podría incluirse como un ejercicio de participación. En cambio, la participación representa una mayor implicación y compromiso social. En palabras de Jenkins (2006), la cultura de participativa es, en definitiva, una “cultura en la que se invita a los fans y otros consumidores a participar activamente en la creación y circulación de nuevo contenido”⁵ (Jenkins, 2006:331).

Sin embargo, el concepto de «participación» es un término ambiguo que denota multitud de interpretaciones. Los debates académicos sugieren que proliferan diversas definiciones sobre la idea de la participación, así como diferentes niveles de participación (Arnstein, 1969; Dahlgren, 2012). Por ello, este estudio plantea crear un marco teórico ca-

paz de describir y delimitar el significado de este concepto tan polisémico. En este sentido, esta investigación interpreta la participación como una acción consciente que emprende un individuo o una comunidad de usuarios con la intención de obtener resultados concretos (Velázquez Carrillo & González Rodríguez, 2003).

De acuerdo con este argumento, la participación ciudadana se diferencia de cualquier otro ejercicio individual o social por ser, precisamente, una acción ciudadana caracterizada por una lógica y unos principios determinados (Espinosa García, 2009). Para, además, la participación ciudadana también “es un término categórico de poder ciudadano. Es la redistribución del poder lo que permite que aquellos ciudadanos olvidados y postergados, actualmente excluidos de cualquier proceso político y económico, se tengan deliberadamente en cuenta en el futuro” Arnstein (1969:1). El esquema de la escalera de la participación de Arnstein (1969) representa una estructura simbólica de los diferentes niveles de participación ciudadana que pueden converger en cualquier sistema social, económico o político.

8. Control ciudadano	CONTROL CIUDADANO
7. Delegación de poder	
6. Colaboración	
5. Asesoría	CORTINA DE HUMO
4. Consulta	
3. Información	
2. Terapia	NO PARTICIPACIÓN
1. Manipulación	

La escalera de la participación ciudadana de Arnstein (1969).

Fuente: Elaboración propia.

Los cinco primeros peldaños de esta escalera comprenden las formas de “no participación” o participación alegórica en el caso de la “cortina de humo”. Según Arnstein (1969), los dos primeros escalones representan una sociedad manipulada donde los ciudadanos viven una realidad distorsionada y dominada por las élites políticas y económicas. Por

otro lado, la “cortina de humo” supone una estrategia de distracción porque, aunque los ciudadanos encuentran oportunidades para expresar sus opiniones e ideas, no existe realmente la posibilidad de interacción entre ciudadanos y las esferas de poder.

Finalmente, la cima de esta escalera está conformada por tres formas de “control ciudadano”. En estos últimos escalones, la participación se entiende como una herramienta que otorga poder al individuo (Carpentier, 2012) y que asegura la legitimidad, la justicia y la efectividad de las acciones públicas (Fung, 2006). Es aquí donde se manifiesta el ideal de participación ciudadana: los actores que intervienen en el proceso comunicativo interactúan entre sí (Sundar, Kalyanaraman & Brown, 2003) y mantienen una relación de influencia recíproca (Pavlik, 1996).

En conclusión, este estudio comprende que la participación ciudadana es una acción deliberada y consciente que sirve como megáfono de la audiencia; el instrumento que utilizan los públicos para comunicarse con las élites de poder, para difundir objeciones e ideas y para influir y cambiar decisiones.

1.2. Maridaje entre *i-docs* y política. Hacia un modelo *Open Government*

En el campo concreto de los *i-docs*, Jenkins y Carpentier (2013) establecen que la participación puede fluir en dos sentidos: *participación en los medios* y *a través de los medios*. La primera alude a la inclusión de personas no profesionales en la toma de decisiones en torno al programa o plataforma -participación estructural- o en la producción de contenido -participación de contenido-. La participación a través de los medios dirige la atención hacia la dimensión social del documental, hace referencia a las oportunidades de los individuos para involucrarse en el debate social a través del mismo. En este último caso, se presenta la disyuntiva de considerar hasta qué punto los participantes demuestran tener la predisposición y la capacidad necesaria para expresarse por sí mismos en un espacio discursivo y para difundir su mensaje a través del documental -*spreadability*- (Jenkins, Ford y Green, 2013) o redes sociales, así como de su habilidad para conectar con otros usuarios de la comunidad -retomando el concepto de “individuo en red” de Castells (2008)- y popularizar su propia voz social.

Tal y como afirma Nash (2014), en el caso de la participación a través de los medios existen dos conceptos sobre la voz, relevantes para el

estudio del documental interactivo. La *voz como autor -voice as authorship-*, que considera la habilidad de los participantes para implicarse en la realización del documental -participación en el documental-, frente a la *voz como participación social -voice as social participation-*, que considera la habilidad de los participantes para conectar y comprometerse con otros usuarios -la participación a través del documental-.

Por otro lado, Aston y Gaudenzi (2012:126) entienden la interactividad como un tipo específico de relación entre la audiencia o espectador y el documental, en el que el primero adquiere un rol activo en la negociación de la realidad que se expone a través del propio documental. Las autoras aportan una taxonomía de los modos del documental interactivo basado en el trabajo previo de Gaudenzi (2013), que clasifica los tipos de documental atendiendo a cuatro modos de interacción: el modo *conversacional* -entre usuario y el ordenador-, el *hipertextual* -navegación entre opciones predefinidas-, el *participativo* -los usuarios generan parte del contenido- y el *experiencial* -exploración desde un determinado espacio físico-. Sin embargo, Gaudenzi (2013:252) señala el *modo participativo* como el modelo que potencialmente ofrece la mayor transformación en el panorama documental, ya que la disposición del contenido a la audiencia posibilita el cambio y el crecimiento del propio documental, como si se tratara de un organismo vivo -*living documentary*-.

Con ello Gaudenzi pretende resaltar el comienzo de una nueva era de producción documental en la que la verdadera razón de ser es la co-creación de la realidad o co-creación del relato, más que su representación o documentación. En la misma línea Darley (2002:259) resume que “la capacidad de elegir hacer algo con vistas a cambiar o alterar la situación, de intervenir en la acción, sí constituye un incremento del grado de participación en relación en el estado inactivo del espectador, normalmente sedentario”. Por ello, Gaudenzi (2013:210) plantea tres cuestiones a tener en cuenta para analizar los distintos tipos de colaboración que permiten los documentales interactivos: quién está llamado a colaborar, qué se le permite hacer y cuándo es el momento en el que pueden realizarlo.

En conclusión, el maridaje que se propone en este estudio entre el *i-doc* y la política no supone una innovación trascendental. La historia del documental está llena de casos de movimientos sociales que han utilizado este género como un modo de entrar en el debate público. White-man (2004) considera varios casos de estudio en los que los individuos y los grupos activistas han realizado y popularizado estratégicamente de-

terminados documentales para dirigir la atención hacia algún tema social específico. En el caso de los documentales interactivos está sucediendo algo similar, como es el caso de *Fort McMoney*.

Una de las características principales de los *i-docs*, que los diferencian de las páginas web multimedia, es su capacidad para narrar un relato unificado. Por su parte, la introducción del relato en la política es una tendencia heredada de Estados Unidos, cuyo impacto ha provocado que nos encontremos inmersos en una “narraquía” (Salmon, 2008). Tal y como sucede con la verdadera democracia, la colaboración genuina implica la posibilidad de que el espectador pueda participar en el desarrollo del relato (Nash, 2014:387); aunque todo depende de la predisposición y de la capacidad del individuo para participar en la estructura interactiva del relato, su arquitectura o interfaz a través de la cual se vehicula el argumento del documental, característica determinante para clasificar modelos de gobierno de mayor o de menor apertura.

En conclusión, el maridaje del documental interactivo con la política ofrece como resultado la existencia de un emisor -actores políticos-, a través del empleo de diferentes medios -*new media*- presentes en este nuevo género documental, puede emitir relatos a una ciudadanía que puede alcanzar diferentes grados de participación, no solo en la creación del contenido de dicho relato, sino también en su estructura. Por ello, este estudio considera la participación política ciudadana como eje central de la nueva política y como base principal de cualquier forma de *Open Government* (Sampedro, 2011; Dader, 2002). La revolución digital ha transformado la naturaleza del diálogo entre representantes y representados y la forma de entender la democracia en sí misma. El individuo posmoderno se ha convertido en un “consumidor de política” (Jenkins, 2006:21) que necesita manifestar su interés por construir un nuevo sistema democrático, más participativo y transparente. En este contexto, el *i-doc* se presenta como el ágora ideal para motivar distintos niveles de participación e implicación ciudadana. Aún con todo, se insiste en resaltar que el sistema *Open Government* representa todavía un modelo de organización política emergente, por ello se debe considerar la irrupción del *i-doc* (Gifreu, 2013) como una oportunidad para la participación ciudadana en el ámbito político.

2. METODOLOGÍA

El método empleado en esta investigación hibrida los planteamientos metodológicos propuestos por los autores Gaudenzi, Nash y Gifreu, con la finalidad de obtener una taxonomía de las diferentes formas de participación ciudadana que pueden surgir del maridaje entre la política y el *i-doc*. En primer lugar, el modelo propuesto por Gifreu (2011a) -basado en la definición de Nichols- entiende que, para el análisis de un documental interactivo, se debe tener en cuenta la figura del emisor, del mensaje y del receptor.

En segundo lugar, se ha tenido en cuenta la propuesta de Gaudenzi (2013:39-69) para analizar los niveles de interactividad presentes en los documentales, planteando las preguntas sobre quién está llamado a participar, qué se le permite hacer y cuándo es el momento de llevar a cabo la acción. Las respuestas a estas preguntas determinan desde modelos de interactividad semicerrada -el usuario puede navegar pero no cambiar el contenido-, semiabierta -el usuario puede participar en el contenido pero no cambiar la estructura del documental- y abierta -el usuario y el documental cambian constantemente y se adaptan el uno al otro- (Gaudenzi, 2013:69).

Estos tres modelos de clasificación de la interactividad propuestos por Gaudenzi han resultado útiles para establecer un paralelismo entre los niveles de apertura de los posibles ideales de gobierno derivados del maridaje entre la política y los *i-docs*, a los cuales se ha añadido el *modelo cerrado* en alusión a aquellas propuestas que no permiten la interacción en absoluto.

En tercer y último lugar, se tendrá en cuenta la dimensión social de los documentales interactivos vehiculada mediante la participación a través del documental (Nash, 2012:195-210), que resalta la habilidad de los participantes para conectar y comprometerse con otros.

Finalmente, los documentales seleccionados pertenecen a las bases de datos de la cadena francesa ARTE⁶, del National Film Board de Canadá⁷ y del Open Documentary Lab del MIT⁸, aunque también se han utilizado documentales interactivos producidos por productoras menores. Esta selección ha sido necesaria para ilustrar los diferentes modos de participación ciudadana que se proponen en este estudio. Con todo, la selección final de los documentales está formada por *El triunfo de la voluntad*; *Journey to the end of coal*; *0 responsables* y *Global Lives*.

3. ANÁLISIS

Este apartado está dedicado al análisis de los documentales seleccionados los cuales nos ayudarán a configurar una taxonomía sobre las distintas formas participación ciudadana. Así se han detectado cuatro niveles que describen el grado de implicación ciudadana: cerrado, semi-cerrado, semi-abierto y abierto. En la sección de modelos cerrados se ha elegido el documental lineal *El triunfo de la voluntad*; el ejemplo elegido para ilustrar el modelo semi-cerrado es el documental interactivo *Journey to the end of coal*. Dentro del modelo semi abierto se ha considerado el documental interactivo *0 Responsables* y, finalmente, *Global Lives* representa un ejemplo de documental interactivo de modelo abierto.

3.1. Modelos cerrados: *El triunfo de la voluntad, o la ausencia de participación*

El triunfo de la voluntad (*Triumph des Willens*, Leni Riefenstahl, 1935) es un documental lineal que narra los diferentes actos relacionados con la concentración del partido nacionalsocialista en Nuremberg, en el año 1934, con motivo de la celebración de su congreso.

Este documental constituye un clásico en la historia de la evolución del género, en el que la única interactividad posible es de corte cognitivo. El espectador puede reflexionar sobre el relato expuesto en el documental, e incluso actuar en consecuencia, pero no se le permite interactuar ni a nivel de navegación -puesto que carece de elementos interactivos- ni, por supuesto, aportar contenido que modifique la estructura del documental.

El triunfo de la voluntad constituye un ejemplo idóneo para ilustrar un tipo de relato en el que el objetivo del emisor -el partido nacionalsocialista a través de Leni Riefenstahl- pretende comunicar de modo unidireccional un relato propagandístico que promueva la adhesión de seguidores al partido -y de hecho lo logra-. Este sistema de comunicación política jerarquizado no recoge el *feedback* de los espectadores; se trata, en definitiva, de un modelo cerrado que exclusivamente motiva al individuo a nivel cognitivo.

3.2. Modelos semi-cerrados: *Journey to the end of coal, el clic-activism como forma de interacción*

Journey to the end of coal (Samuel Bollendorff and Abel Ségré-tin, 2008), producido por *Honkytonk films*, es un documental interac-

tivo que narra las paupérrimas condiciones de seguridad de los trabajadores de las minas de carbón del norte de China, que arriesgan diariamente sus vidas y cuyas muertes diarias nunca aparecen recogidas en los medios de comunicación. El objetivo de este documental es, por tanto, denunciar las condiciones laborales expuestas, para lo cual ofrece información al usuario para que pueda reflexionar sobre el tema, pero no pretende obtener ninguna respuesta del espectador ni a nivel de contenido ni de estructura.

A través de una arquitectura predefinida por los creadores del *i-doc*, el usuario tiene la posibilidad de profundizar en el tema expuesto y conocer a los personajes representados. El espectador tiene la posibilidad de elegir su propia ruta interactuando con las diferentes opciones ofrecidas por la plataforma, pero no tiene la posibilidad de modificar el relato o influir en la estructura del documental.

Este tipo de documental interactivo, que Gaudenzi clasifica como *hipertextual*, permite que el usuario interactúe con la plataforma con el mismo, pero no ofrece posibilidades para la participación según el término propiamente explicado en este estudio. El usuario se limita a elegir libremente entre hacer clic en una u otra opción ofrecida.

3.3. Modelos semi-abiertos: 0 responsables, un ágora virtual para cambiar el relato político

0 Responsables, producido por Barret Films y la Asociación de Víctimas del metro del 3 de julio, es un proyecto transmedia, formado por un documental interactivo, una documental lineal para televisión y una versión interactiva para *SmartTV*, que narra el trágico accidente de metro en Valencia que tuvo lugar el 3 de julio del 2006. El proyecto, que actualmente puede consultarse online, está formado por cinco episodios que contienen un vídeo central con imágenes del accidente y con testimonios de las víctimas, periodistas y políticos implicados.

El usuario es libre para navegar por la estructura del documental, consultar información y conocer los testimonios, pero su participación se limita al ámbito del contenido; es decir, no se le permite modificar la estructura preconcebida por sus creadores. En cuanto al contenido del relato, el usuario puede participar de dos modos fundamentales: por un lado, el individuo puede aportar documentos, vídeos o comentarios y difundir un mensaje a través de las redes sociales como Twitter *#0responsables*. Por

otro lado, el usuario también puede apoyar la causa asistiendo virtualmente al ágora virtual creada para tal efecto en el documental interactivo, así como acudir -esta vez de modo real- a las concentraciones propuestas cada mes en la Plaza de la Virgen en la ciudad de Valencia.

El objetivo principal de este documental interactivo es, por ende, denunciar una situación de injusticia y movilizar a la ciudadanía para conseguir un cambio en el relato a favor de las víctimas del accidente del metro y en contra de la clase dirigente de ese momento. Gracias a la implicación de la ciudadanía en el proyecto, junto con diferentes acciones como la emisión del reportaje en el programa *Salvados*, se consiguió reabrir el caso y forzar a los responsables a dar respuestas ante los medios y las Cortes valencianas.

3.4. Modelos abiertos: *Global lives*, creando una comunidad documental a través del *User Generated Content*

Global Lives es un proyecto transmedia -website, DVD y exhibición-, fundado por David Evan Harris en 2004, que pretende conformarse como una gran biblioteca de recursos videográficos sobre diferentes estilos de vida de personas de diversas culturas. Con el objetivo principal de explorar la diversidad humana a través del medio videográfico, esta obra fomenta la discusión, la reflexión y la investigación sobre la gran variedad de culturas, etnias, lenguas y religiones que conviven en el mundo.

Este documental interactivo, realizado enteramente por voluntarios de países distintos con profesiones diversas -documentalistas, profesores, estudiantes, periodistas, fotógrafos, etc.- responde a la tipología de documental de corte colaborativo, que ofrece la oportunidad de participar tanto en su contenido como en su estructura. A través de este modelo, se le permite al usuario aportar contenido participando en la producción del documental, o simplemente compartir el contenido a través de medios sociales como Twitter y Facebook.

La existencia de este tipo de documental interactivo únicamente depende del material generado por los usuarios -*user generated content*-: los voluntarios del proyecto se convierten en los emisores del relato y la audiencia se conforma en una comunidad documental (Nash, 2014:389). Con este modelo, los públicos ya no son meros observadores pasivos, sino usuarios activos que producen contenido. El individuo se convierte en activista que participa en peticiones sociales y se siente unido a todo tipo de causas.

Lo que diferencia este proyecto de los restantes expuestos es que permite la posibilidad de participar en su estructura, es decir, sus colaboradores también puede involucrarse a la hora de definir futuras formas del proyecto -debatendo ideas a través del foro, planteándose un formato lineal, pensando la futura funcionalidad de su web, etc.-: se modifica el concepto y se pretende conseguir un cambio en las políticas gubernamentales.

Como si se tratara de un organismo vivo, este tipo de *living documentary* (Gaudenzi, 2013) sería, a día de hoy, el único ejemplo que acepta la toma de decisiones tanto a nivel de contenido como de estructura. Además, se presenta como la única plataforma que más se aproxima a un modelo de *Open Government* porque supone la convergencia de un gobierno comunitario -en lo colectivo- y un modelo de representación tradicional -en la junta directiva- (Gaudenzi, 2013:230-234) en el sentido de que, aunque los colaboradores pueden acceder a la estructura del documental, sigue existiendo un comité que decide finalmente si se acepta o no.

4. CONCLUSIONES

El potencial interactivo de los *i-docs* permite que los ciudadanos abandonen su rol como individuos pasivos y se conviertan en sujetos activos, en actores políticos con voz propia, capaces de actuar individual o colectivamente en la construcción de comunidades documentales. En este sentido, dependiendo del nivel de interacción que ofrece el espacio *i-doc*, se establece una tipología bifurcada en dos roles: pasivo y activo. Por un lado, el ciudadano pasivo representa un perfil cuya participación se reduce exclusivamente al ámbito cognitivo, ya que se le permite asistir al devenir del relato a través de su visionado y es capaz de interpretar y reflexionar su contenido, pero no puede interactuar. Propio de los documentales lineales de corte clásico, este rol pasivo define a un ciudadano característico del modelo de gobierno cerrado, tal y como se demuestra en el documental *El triunfo de la voluntad*, en el que prevalece una comunicación unidireccional, un relato del que no se espera obtener réplica, ni cambio, sino simplemente consecución.

Por otro lado, la figura de ciudadano activo asume la actividad cognitiva propia del ciudadano pasivo, pero además, refleja un tipo de interacción que oscila desde su participación en el contenido o en la estructura y que configura distintos modelos de gobierno. El modelo de gobierno

semi-cerrado se representa a través del documental interactivo *A Journey to the end of coal* y constituye una especie de cortina de humo estratégica, ya que el ciudadano cree pertenecer a una democracia real cuando, en realidad, simplemente es un espejismo de participación.

El modelo semi-abierto de *i-docs* como *0 Responsables* implica que el ciudadano pueda participar en el relato, tanto en su contenido como en su difusión, pero no puede participar en la estructura gubernamental. Finalmente, a pesar de que a día de hoy todavía no existe un modelo totalmente abierto -*Open Government*-, este estudio propone que el maridaje entre los *i-docs* y la política, como ocurre en proyectos como *Global Lives*, es la aproximación más realista y más cercana a una estructura social abierta. En documentales interactivos como *Global Lives*, el ciudadano encuentra al fin la posibilidad de participar tanto en el contenido como en el continente, en el relato y en la estructura. Es una experiencia en la que el individuo se implica en todos los niveles y supone la representación más pura de la filosofía *Open Government*.

Finalmente, se presenta la siguiente tabla orientativa con la intención de esclarecer los conceptos que se han abordado en esta investigación, así como los resultados obtenidos.

Rol ciudadano	Taxonomía de las formas de participación que permite el <i>i-doc</i>	Escalera de Arnstein	Resultado del maridaje 'política & <i>i-doc</i> '
Pasivo	Modelo cerrado	<ul style="list-style-type: none"> Manipulación Terapia 	<u>Modelo orwelliano</u>
Activo	Modelo <u>semi</u> -cerrado	<ul style="list-style-type: none"> Información Consulta Asesoría 	<u>Modelo tokenism</u>
	Modelo <u>semi</u> -abierto	<ul style="list-style-type: none"> Colaboración 	<u>Modelo solaz</u>
	Modelo abierto	<ul style="list-style-type: none"> Delegación de poder Control ciudadano 	<u>Modelo ateniense</u>

Implicaciones del maridaje entre el *i-doc* y la política.

Fuente: Elaboración propia.

Notas

1. Barnouw (1996); Barsam (1992); Nichols (1983, 1991 y 2001); Renov (1993 y 2004); Rotha (1952 y 1970); Rabiger (1997); Català (2001 y 2008); Breschand (2002), Cerdán y Torreiro (2005), Rosenthal & Corner (2005), León (1999) y León y Negrodo (2013-2014), entre otros.
2. Gaudenzi (2009, 2012); Denis Porto Reno (2007, 2008, 2011), Julia Scott-Stevenson (2011 y 2012), Rose (2014), Whitelaw (2002), Choi (2009), Dinmore (2008), Nash (2014, 2011), o Britain (2006), en el entorno anglosajón. En España destacan teóricos como Gifreu (2011, 2012, 2013, 2014, 2015), Gifreu y Moreno (2014a y 2014b), León y Negrodo (2013-2014); y Rodríguez y Molpeceres (2013).
3. *A body of documentary work distributed by the Internet that is both multimedia and interactive.*
4. Any project that starts with an intention to document the “real” (here, “reality” is understood as any mediated material where mediation might happen through our senses, our mind or our media) that we make sense of -or make sense through- to establish a meaningful relation with what surrounds us), and that does so by using digital interactive technology, will be considered an interactive documentary.
5. Culture in which fans and other consumers are invited to actively participate in the creation and circulation of new content.
6. <http://www.arte.tv/sites/fr/webdocs/>
7. <https://www.nfb.ca/interactive>
8. <http://docubase.mit.edu/>

Referencias Bibliográficas

- AREA-MOREIRA, Manuel y RIBEIRO-PESSOA, María Teresa 2012. De lo sólido a lo líquido: las nuevas alfabetizaciones ante los cambios culturales de la Web 2.0. **Revista Comunicar**. Vol. 19. Nº 38: 13-20.
- ARNSTEIN, Sherry. 1969. A ladder of citizen participation. **Journal of the American Institute of Planners (JAIP)**. Vol. 35. Nº 4: 216-224.
- ASTON, Judith & GAUDENZI, Sandra. 2012. Interactive Documentary: Setting the Field. **Studies in Documentary Film**. Vol. 6. Nº 2: 125-139.

- BARNOUW, Eric. 1996. **El documental historia y estilo**. Gedisa. Barcelona (España).
- BARSAM, Richard. 1992. **Nonfiction film: A Critical History**. Indiana University Press. Bloomington.
- BAUMAN, Zygmunt 2004. **Modernidad líquida**. Fondo de Cultura Económica de Argentina. Buenos Aires (Argentina).
- BRESCHAND, Jan. 2002. **Le documentaire, l'autre face du cinéma**. Cahiers du cinéma. Paris (Francia).
- BRITAIN, Connor. 2009. **Raising Reality to the Mythic on the Web: The Future of Interactive Documentary Film**. Elon University. North Carolina. (EE.UU).
- CAMPOS-DOMÍNGUEZ, Eva-María. 2009. "El desarrollo de la ciberdemocracia en el Congreso de los Diputados: la comunicación e interacción entre ciudadanos y parlamentarios a través de Internet (2004-2008). **Tesis Doctoral**. Universidad Complutense de Madrid (España).
- CARPENTIER, Nico. 2011. Contextualising Author-Audience Convergences. **Cultural Studies**. Vol. 25. Nº4-5: 517-533.
- CATALÀ, Josep María. 2008. **La forma de lo real. Introducció al Estudis Visuals**. Universitat Oberta de Catalunya. Barcelona (España).
- CATALÀ, Josep María. 2001. "La crisis de la realidad en el documental español contemporáneo" Imagen, memoria y fascinación. **Notas sobre el documental en España**. Madrid: Festival Internacional de Cine de Málaga/Ocho y Medio: 27-44.
- CERDÁN, Jostexo; TORREIRO, Casimiro. 2005. **Documental y vanguardia**. Cátedra. Madrid (España).
- CHOI, Insook. 2009. "Interactive documentary: A production model for nonfiction multimedia narratives". **Intelligent Technologies for Interactive Entertainment**. Berlin: Springer: 44-55.
- CORNER, John. 2002. Performing the Real: Documentary Diversions. **Television and New Media**, Vol. 3 Nº 3: 255-269.
- DAHLGREN, Peter. 2013. From public to civic intellectuals via online cultures. **Participations. Journal of Audience & Reception Studies**. Vol. 10. Nº 1: 400-404.
- DAHLGREN, Peter. 2012. "Mejorar la participación: la democracia y el cambiante entorno de la web". En INNERARITY, Daniel; CHAMPAGNE, Serge (eds.). **Internet y el futuro de la democracia**. pp. 45-67. Paidós. Barcelona (España).
- DADER, José Luís. 2002. La ciberdemocracia posible. Reflexión prospectiva a partir de la experiencia en España. **Sala de prensa**. Nº. 44.

- DARLEY, Andrew. 2002. **Cultura Visual Digital**. Paidós. Barcelona (España).
- DINMORE, Stuart. 2008. **The real online: imagining the future of documentary**. Diss. Tesi doctoral. Adelaide: University of South Australia. Division of Education, Arts and Social Sciences. School of Communication.
- DOVEY, Jonathan and ROSE, Mandy. 2013. "This Great Mapping of Ourselves: New Documentary Forms Online" en WINSTON, Brian (ed.). **The BFI Companion to Documentary**. pp. 366-375. Palgrave Macmillan, London (GB).
- DUFRESNE David. (2011) **Prison Valley: Documentary 2.0**. Disponible en: <http://goo.gl/R5tzZ2> [Acceso el 01/09/2016].
- ESPINOSA-GARCÍA, Mario 2009. La participación ciudadana como una relación socio-estatal acotada por la concepción de democracia y ciudadanía. **Andamios**. Vol. 5. N°. 10: 71-109.
- FLYNN, Sean. 2008. **Fort McMoney: Concept to launch**. Disponible en: <http://goo.gl/WDnvhw> [Acceso el 01/09/2016].
- FUNG, Archon. 2006. Varieties of Participation in complex governance. **Public Administration Review**, N°. 66 (Special issue): 66-75.
- GAUDENZI, Sandra. 2011. **The I-Doc as a Relational Object**. Disponible en: <http://i-docs.org/2011/09/08/the-i-doc-as-a-relational-object/> [Acceso el 01/09/2016].
- GAUDENZI, Sandra. 2013. **The Living Documentary: From Representing Reality to Co-creating Reality in Digital Interactive Documentary**. PhD thesis Goldsmiths (Centre for Cultural Studies). University of London.
- GAUDENZI, Sandra. 2013b. **Interactive Factual: Fort McMoney: an interview with David Dufresne**. Disponible en <http://goo.gl/KC73yj> [Acceso: 01/09/2016].
- GIFREU-CASTELLS, Arnau. 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. Universitat Pompeu Fabra.
- GIFREU-CASTELLS, Arnau y MORENO, Valentina. 2014. Estrategias y modelos de financiación del documental interactivo y transmedia, **Fonseca, Journal of Communication**. N°. 9. Julio-Diciembre: 41-63.
- GRIERSON, John. 1966. **Grierson on documentary**. Forsyth Hardy Faber. London (GB).

- HIBBING, John y THEISS-MORSE, Elizabeth. 2002. **Stealth democracy: Americans' beliefs about how government should work**. Cambridge University Press. Cambridge (EE.UU).
- JENKINS, Henry. 2014. **International Journal of Communication**. N° 8, Forum 1129–1151. Disponible en: <http://goo.gl/t951aC> [Acceso el 01/09/2016].
- JENKINS, Henry y CARPENTIER, Nico. 2013. Theorizing Participatory Intensities: A Conversation About Participation and Politics. **Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies**. N° 19: 265-286.
- JENKINS, Henry; FORD, Sam & GREEN, Joshua. 2013, **Spreadable Media: Creating Value and Meaning in a Networked Culture**. New York University Press. New York (EE.UU).
- JENKINS, Henry. 2006. **Convergence Culture: Where Old and New Media Collide**. NYU Press. NY (EE.UU).
- LASSWELL, Harold. 1948. "The structure and function of communications in society". En BRYSON, L. (Ed.). **The communication of ideas**. pp. 37-51. Harper & Row. New York (EE.UU).
- LEÓN, Bienvenido. 1999. **El documental de divulgación científica**. Paidós. Barcelona (España).
- LEÓN, Bienvenido y NEGREDO, Samuel. 2013-2014. Una nueva página para el sueño interactivo. **TELOS: Cuadernos de Comunicación e Innovación**. Octubre 2013 - Enero 2014: 1-10.
- LIETAERT, Matthiew. 2011. **Webdocs... a survival guide for online filmmakers**. Notsocrazy!. Bruselas (Bélgica).
- MANOVICH, Lev. 2001. **The Language of New Media**. MIT Press. Cambridge, MA (EE.UU).
- NASH, Kate. 2014. What is interactivity for? The social dimension of web-documentary participation. **Continuum: Journal of Media & Cultural Studies**. Vol. 28. N° 3: 383-395.
- NASH, Kate. 2012a. Modes of Interactivity: Analyzing the Web-Doc. **Media, Culture and Society**. Vol. 34. N° 2: 195–210.
- NASH, Kate. 2012b. Goa Hippy Tribe: Theorising Documentary Content on a Social Network Site. **Media International Australia**. N° 142: 30–41.
- NASH, Kate. 2011. **Clicking on the real: telling stories and engaging audiences through interactive documentaries**. Disponible en: <http://goo.gl/Vht9oc> [Acceso el 10/09/2015].

- NASH, Kate. 2010. Exploring Power and Trust in Documentary: A Study of Tom Zubrycki's Molly and Mobarak. **Studies in Documentary Film**. Vol. 4. Nº.1: 21–33.
- NICHOLS, Bill. 2001. **Introduction to Documentary**. Indiana University Press. Bloomington (EE.UU).
- NICHOLS, Bill. 1991. **Representing Reality: Issues and Concepts in Documentary**. Indiana University Press. Bloomington (EE.UU).
- NICHOLS, Bill. 1983. The Voice of Documentary. **Film Quarterly**, Vol. 36, Nº 3: 17–30.
- RABIGER, M. 1997. **Directing the documentary**. Focal Press. London (GB).
- RATTO, Matt; BOLER, Megan (eds). **DIY Citizenship : Critical Making and Social Media**. pp. 201-212. MIT Press. Boston (EE.UU).
- RENOV, Michael. (ed.). 1993. “Toward a Poetics of Documentary” en: **Theorizing Documentary**. pp. 12–36. Routledge. New York (EE.UU).
- RENOV, Michael. 2004. **The Subject of Documentary**. University of Minnesota Press. Minneapolis (EE.UU).
- ROSE, Mandy. 2014. “Making publics: Documentary as do-it-with-others citizenship” en
- ROSENTHAL, A. y CORNER, J. 2005. **New challenges for documentary**. Manchester University Press. Manchester (EE.UU).
- ROTHA, Paul. 1970. **Documentary Film**. Hasting House Publishers. Nueva York (EE.UU).
- ROTHA, Paul. 1952. **Documentary Film: the use of the film medium to interpret creatively an in social terms the life to the People as it Exist in Reality**. Faber and Faber. London (UK).
- RUBY, Jay. 1992. Speaking for, Speaking About, Speaking with or Speaking Alongside: An Anthropological and Documentary Dilemma. **Journal of Film and Video**, Vol. 44. Nº ½: 42–66.
- SALMON, Christian. 2008. **Storytelling. La máquina de fabricar historias y formatear las mentes**. Atalaya. Barcelona (España).
- SAMPEDRO, Víctor y SÁNCHEZ, José-Manuel. 2011. “La Red era la plaza”, en SAMPEDRO, Víctor (coord.) Complutense. Madrid (España).
- SERVAES, Jan. 1996. “Participatory communication research with new social movements: A realistic utopia”. En Servaes, Jan; Jacobson, Thomas; White, Shirley A. (eds.), **Participatory communication for social change**. pp. 82-108. Sage. Nueva Delhi (India).
- SERVAES, Jan y MALIKHAO, Patchanee. 2005. “Participatory communication: The new paradigm? En HEMER, Oscar; TUFTE, Thomas (eds.).

- Media & Global change. Rethinking communication for development.** pp. 91-103. Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales. Buenos Aires (Argentina).
- VELÁSQUEZ-CARRILLO, Fabio y GONZÁLEZ-RODRÍGUEZ, Esperanza. 2003. **¿Qué ha pasado con la participación ciudadana en Colombia?** Fundación Corona. Bogotá.
- WHITELAW, Mitchell. 2002. **Playing games with reality.** Disponible en: <http://goo.gl/VTF7Lh> Acceso [18/09/2015].
- WHITEMAN, David. 2004. Out of the Theatres and into the Streets: A Coalition Model of the Political Impact of Documentary Film and Video. **Political Communication. Vol. 21. N° 1:** 51–69.
- WINSTON, Brian. 2000. **Lies, Damn Lies and Documentary.** BFI. London (UK).
- WINSTON, Brian. 1995. **Claiming the Real: The Documentary Film Revisited.** BFI. London (UK).