

Aproximación al potencial colaborativo de la narrativa documental interactiva en los procesos de cambio social

Approach to the collaborative potential of interactive narrative
documentary in the processes of social change

VALENTINA MORENO ZAMBRANO
UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID
ARNAU GIFREU CASTELLS
UNIVERSITAT DE VIC - UNIVERSITAT CENTRAL DE CATALUNYA

Recibido: 26-10-2014
Aceptado: 11-03-2015

RESUMEN: Este trabajo estudia la relación entre el documental interactivo-colaborativo y los movimientos de cambio social. En primer lugar, se define el concepto de documental interactivo y se analiza el potencial que tiene para facilitar la inmersión y la involucración del espectador en la historia. A continuación, se realiza una revisión de proyectos significativos de documentales interactivos colaborativos que facilitan el empoderamiento de sus protagonistas. La hipótesis plantea si se puede considerar el documental interactivo como una herramienta eficaz que facilite la implicación de los miembros de una comunidad y los empodere usando el audiovisual y las nuevas tecnologías como medios de propagación. A nivel metodológico, se realiza un análisis comparativo entre cuatro documentales interactivos que han incidido significativamente en sus respectivas comunidades: *The Dream is Now* (2013), *0 responsables* (2013), *One Millionth Tower (Highrise)* (2013) y *Proyecto Quipu* (en proceso de producción). Como resultado, hemos identificado varios elementos clave que permiten a los usuarios interactuar y construir el producto final en colaboración con otros usuarios, lo que otorga una gran importancia a las herramientas colaborativas.

Palabras clave: documental interactivo, interactividad, colaboración, empoderamiento, movimientos de acción social.

ABSTRACT: This research analyzes the relationship between the interactive-collaborative documentary and social change movements. First, we define the interactive documentary concept and analyze its potential for immersion and involvement. Second, we in-

troduce some significant collaborative-interactive documentaries that have empowered their protagonists. We consider whether the interactive documentary, using audiovisual and new technologies for spreading and promoting the works, is an effective tool for facilitating involvement and empowerment of community members. On a methodological level, we carry out a comparative study of four interactive documentaries that have had strong impacts on their communities: *The Dream is Now* (2013), *0 Responsables* (*0 Accountable*, 2013), *One Millionth Tower* (*Highrise*) (2013) and *Proyecto Quipu* (ongoing). We have identified several key factors for involving the user and building the final product in collaboration with other users, so that collaborative tools acquire great importance.

Keywords: interactive documentary, interactivity, collaboration, empowerment, movements of social action.

Introducción

Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación han revolucionado las formas de socialización entre los individuos. En el contexto de desigualdades sociales en el que nos encontramos inmersos actualmente, esto se traduce en un aumento del interés por el empoderamiento y el activismo social. La aparición de Internet como espacio virtual colaborativo y el surgimiento de la inteligencia colectiva (Lévy, 1997), así como el abaratamiento de los medios de producción, son algunos de los factores que brindan nuevas oportunidades para la participación activa de los individuos en los asuntos sociales.

En este contexto surge el documental interactivo, un formato que permite la participación activa del usuario alterando la linealidad de la narrativa y contribuyendo en la historia. Estas nuevas posibilidades convierten a esta forma de expresión narrativa en una herramienta interesante para fomentar la discusión colectiva, el empoderamiento comunitario y la transformación de la sociedad.

Este trabajo analiza las oportunidades que brinda la modalidad colaborativa del documental interactivo a movimientos de acción social. Para ello, se han planteado dos objetivos específicos: *a)* definir el concepto de documental interactivo colaborativo y analizar el potencial que tiene para facilitar la inmersión y la involucración de la audiencia; y *b)* estudiar y comparar diferentes proyectos representativos de documentales interactivos colaborativos para confirmar si han ejercido una función e impacto social en sus respectivas comunidades.

1. Marco teórico

La aparición de Internet y el abaratamiento de los medios de producción han propiciado una nueva posibilidad de expansión y reinención para el género documental. El entorno digital ha permitido al documentalista llegar a nuevas audiencias y generar nuevos mecanismos de interacción con esta, así como también acceder a nuevas formas de financiación (León y Negrodo, 2014). Tendencias como el *crowdfunding*, la financiación de proyectos a partir de una comunidad de seguidores, es uno de los principales aliados de la producción en el entorno digital (Martínez y Alberich, 2013).

1.1 Aproximación al documental interactivo-colaborativo

En este marco digital va tomando forma el documental interactivo, el resultado de la realización del cine documental en el medio digital interactivo, un formato que se enmarca en el contexto de un macrogénero que denominamos narrativa de no ficción. Si bien la experimentación real con esta forma de expresión narrativa comienza durante la primera década del siglo XXI, es en el año 1995 cuando Davenport y Murtaugh (1995) le otorgan la incipiente nomenclatura de «documental evolutivo», al referirse a proyectos multimedia donde el interlocutor podía interactuar con el contenido y cambiar su forma a lo largo del tiempo (Gifreu, 2013). Varios autores han estudiado esta forma de expresión narrativa (Reno, 2007 y 2008; Gaudenzi, 2009 y 2012; Reno y Renó, 2011; Dovey y Rose, 2012; Nash, 2012; Gifreu, 2013 y 2014; Nash, Hight y Summerhayes, 2014; Rose, 2014), pero su definición y caracterización aún se encuentran en un estado incipiente porque es un género en gestación que cambia y se adapta constantemente al nuevo entorno.

La principal característica del formato actual es justamente la participación activa del espectador, que se convierte ahora –en espectador pasivo– en *interactor*, participante y contribuidor de la historia. El usuario, al disponer del control a la hora de elegir sus recorridos a través de los mecanismos de navegación, o incluso al contribuir con contenido a la historia, se convierte a su vez en coautor de la misma (Gifreu, 2014). Esto, de acuerdo con Gaudenzi (2012), convierte al documental interactivo en un sistema en constante interacción con el entorno, un «sistema vivo».

El documental interactivo colaborativo, una de las modalidades del documental interactivo, se caracteriza por brindar a los usuarios la posibilidad de construir la obra a partir de los aportes y la opinión de los miembros de

la comunidad (Rose, 2014). Si bien la vocación del documental siempre fue dialógica (Chanan, 2000), en esta modalidad la posibilidad de recrear el imaginario común de forma colectiva ya no recae exclusivamente en la voz del documentalista. Eso se debe a que la cultura participativa actual utiliza los medios creativos colaborativos como herramienta para expresarse (Spurgeon 2009), siendo justamente en el documental colaborativo donde estas posibilidades se maximizan.

El documental colaborativo es un formato que ha experimentado una considerable expansión en los últimos años. Documentales colaborativos audiovisuales como *Life in a day* (McDonald, 2011), *Dormíamos, despertamos* (Domingo, Quiñones, Hirota y Linares, 2012), *100 Miradas* (Borregón, 2013) o proyectos interactivos colaborativos como *Mapping Main Street* (Oehler, Shapins y Burns, 2010), *Question Bridge: Black Males* (Johnson, Willis, Ross y Sinclair, 2011), *Hollow: An interactive documentary* (McMillon, 2012) y *One For Ten* (Francome y Pizzey, 2013) son buena prueba de ello.

2. Casos de estudio

A continuación analizaremos como casos de estudio algunos documentales interactivos colaborativos que han logrado empoderar a la comunidad que representaban, convirtiéndose en un nodo de denuncia y de cambio social. Vamos a analizar los proyectos *The Dream is Now* (Guggenheim, 2013), *0 responsables* (Badía, Fabra, Peris y Signes, 2013), *One Millionth Tower (Highrise)* (Cizek, 2013) y *Proyecto Quipu* (Court, Lerner y Melo, en producción).

Hemos elegido estos cuatro ejemplos por su propuesta original y novedosa a la hora de conectar con el público e incentivar la acción, el empoderamiento y el cambio social. En los cuatro casos estudiados, el sujeto del documental se convierte en co-creador de la historia. En el caso de *Highrise* y *0 responsables*, el documental sirve como vehículo y proceso reflexivo, ya sea del presente y futuro como comunidad, como de los verdaderos elementos de un acontecimiento que fue silenciado y donde ahora la esfera pública se convierte en espacio de diálogo y deliberación (Rose, 2014).

En el caso de *Proyecto Quipu* y *The Dream is Now*, el documental permite la participación de personas anónimas, víctimas y damnificados que no tienen representación en los medios de comunicación y que no creen que sus demandas puedan ser escuchadas. La novedad en estos casos es que los miembros pueden mantener el control del relato de sus historias e interactuar sin filtros con sus interlocutores.

2.1. *The Dream is Now, una plataforma transmedia a favor de la inclusión*

The Dream is Now (Davis Guggenheim y Emerson Collective, 2013) es un documental colaborativo multiplataforma que apoya la propuesta de ley DREAM (*Development, Relief and Education for Alien Minors Act*) (ley de fomento para el progreso, alivio y educación para menores extranjeros),¹ que si se aplicara permitiría a los jóvenes inmigrantes de los Estados Unidos el acceso a la nacionalidad a través de los estudios universitarios o el servicio militar. La iniciativa plantea que estos menores puedan pagar las tasas universitarias de los residentes y no las de extranjeros que pagan en la actualidad. Al finalizar sus estudios podrían también optar por la residencia legal permanente.

Según los impulsores del proyecto, se estima que existen dos millones de jóvenes indocumentados en los Estados Unidos que llegaron antes de cumplir los 16 años.² Muchos de ellos están ahora mismo en peligro de ser deportados a países que apenas conocen. El documental lineal narra durante 30 minutos la historia de 4 chicos inmigrantes y la plataforma web difunde las historias de estos jóvenes y les invita a expresar sus opiniones.

Uno de los aspectos más interesantes de la iniciativa fue la campaña que se realizó entre estudiantes de educación secundaria y universitaria en la que se pidieron firmas para apoyar la reforma migratoria. Los centros educativos que obtuvieron más firmas fueron seleccionados para estrenar el documental y los estudiantes que lideraron la petición de firmas fueron seleccionados para viajar a su estreno en Washington DC. Con estas acciones, la iniciativa refuerza la implicación de los estudiantes como sociedad civil, al interpelarlos como ciudadanos.

Las posibilidades de participación que ofrece la plataforma son muy amplias: desde la posibilidad de solicitar una proyección del documental en cualquier ciudad para fomentar la discusión en torno al tema, escribir o llamar a su representante en el congreso, subir vídeos, fotos, poemas o ensayos o compartir avatares en las redes sociales, hasta compartir el documental y proponer discusiones con base en la guía de discusión familiar o la guía para profesores. Todos estos recursos permiten conectar con personas promotoras de la ley, tanto afectadas como simpatizantes, de forma sistematizada.

1. Consultar la web: <https://www.whitehouse.gov/blog/2010/12/10/la-ley-dream-les-da-a-j-venes-trabajadores-y-patri-ticos-la-oportunidad-de-alcanzar->.

2. Consultar la web: <http://www.thedreamisnow.org/media>.

2.2. 0 responsables, *una comisión de investigación ciudadana*

España es uno de los países que comienza a destacar por sus producciones de documental interactivo en las temáticas del cambio social y activismo ciudadano. Todo ello parece ser una consecuencia de la crisis global, acentuada en algunos países del sur de Europa, como España, que la están padeciendo más severamente. Productoras como Quepo o Barret Films son algunos de los actores pioneros que utilizan la interactividad para construir plataformas que impulsen causas sociales. Propuestas como *Madrid. No es una crisis* (Benoit y Malassigné, 2011), *La Plaza: La gestación del movimiento 15M* (Morán, 2012), *Veus d'una generació* (Úbeda, 2013) o *No estamos solos* (Andújar, en producción), así lo atestiguan.

La serie documental web *0 responsables* (Badía, Fabra, Peris y Signes, 2013) es una de las más representativas de esta tendencia. La propuesta denuncia las irregularidades en la investigación del peor accidente de metro en la historia de España, una colisión que se produjo el 3 de julio del año 2006 en la línea 1 del metro de València, y en la que murieron 43 personas y resultaron heridas 47. Pese a que el tren circulaba al doble de la velocidad permitida, la única persona a la que se atribuyeron responsabilidades fue al conductor del tren, que murió en el siniestro.

El proyecto ha sido desarrollado por la productora Barret Films, con la coordinación de la parte interactiva de Alex Badía, en conjunto con la asociación de víctimas del accidente. El documental utiliza, para demostrar la hipótesis de la tergiversación de los hechos, imágenes de archivo, testimonios de políticos, víctimas y periodistas, un vídeo central con una entrevista en profundidad y una «plaza virtual» con documentos aportados por los internautas, en la que se pueden presentar pruebas y obtener datos recabados por los ciudadanos sobre el accidente.

El gran éxito del proyecto fue que gracias a este se consiguió reabrir la investigación siete años después del siniestro. Esto fue posible, en parte, porque la plataforma de acción ciudadana logró llamar la atención del programa de televisión *Salvados* de la Sexta. El impacto mediático animó a cientos de personas a apoyar a los manifestantes en la plaza de la Verge y los medios rescataron el caso del olvido. El proyecto, que forma parte de una estrategia transmedia de producción, está en fase avanzada de desarrollo. Dentro de los planes de expansión del proyecto se está produciendo un documental lineal y un juicio virtual diseñado para televisión conectada en la que el usuario pueda decidir si acepta o refuta pruebas y emitir su veredicto.

2.3. Proyecto Quipu, *una voz al otro lado de la línea*

El documental interactivo *Proyecto Quipu* (Court, Lerner y Melo, en producción) es una iniciativa que denuncia la esterilización de más de 300.000 mujeres y 20.000 hombres de comunidades humildes del Perú en los años 90, durante el gobierno de Alberto Fujimori. Según las investigaciones efectuadas, unas 2.000 de estas esterilizaciones fueron forzadas (Fowks, 2014).

La innovación de esta propuesta radica en que se pasa de la simple recopilación de testimonios al empoderamiento de estas personas, en su mayoría mujeres. El proyecto ofrece una línea telefónica de atención gratuita que permite a los afectados contar su historia por medio de teléfonos que les han suministrado, pero también facilita que puedan conocer las reacciones de otras víctimas, de su comunidad y fuera de ella, que han escuchado su historia. Esto es particularmente importante porque las esterilizaciones no han sido reconocidas ni condenadas oficialmente por el gobierno peruano y en el mes de enero del 2014 el caso fue cerrado por falta de pruebas (Fowks, 2014).

En la web es posible escuchar las historias y hacerle saber al contribuidor que ha sido escuchado, así como grabar una respuesta que escuchará a través de la línea telefónica. Además, el proyecto reduce la brecha tecnológica al brindar una plataforma telefónica de denuncia, en la que a su vez los afectados reciben respuesta ciudadana. El documental actúa como caja de resonancia al exterior y permite el acceso e interacción de la comunidad en la que se produjeron los hechos de forma anónima. Esto constituye dos canales de interacción: por un lado, con la comunidad internacional por medio de la web y, por el otro, con la propia comunidad y como canal para emitir mensajes y recibir respuesta por medio del teléfono móvil y la línea telefónica.

La propuesta está aún en versión beta y abarca solo dos regiones del Perú. Sin embargo, la iniciativa acaba de recibir una subvención para desarrollar su segunda fase y con ello convertirse realmente en una plataforma de denuncia. A nivel de sensibilización en el terreno, un grupo de colaboradores, muchos de ellos afectados, viaja a través de Perú hablando con gente, repartiendo folletos y hablando en la radio, con lo que se convierten en activistas del proyecto.

2.4. One Millionth Tower, *los rascacielos reimaginados*

One Millionth Tower forma parte de *Highrise* (2009-2015), un proyecto dirigido por Katerina Cizek (2009) y producido por el National Film Board de Canadá (NFB) que no solo representa una realidad, sino que contribuye, incen-

tiva y activa el ámbito social –varios de los compromisos más serios del documental tradicional– utilizando las nuevas tecnologías y su aplicación práctica en el ámbito documental. *Highrise* se originó unas décadas antes, concretamente en los años 60 del siglo XX, cuando el documental observacional se encontraba en su mejor momento. Entonces, una iniciativa del NFB llamada *Challenge for Change* (Waugh, Winton y Baker, 1967-1980) planteó por primera vez cómo a través de la práctica documental se podía mejorar la condición de vida de las personas más necesitadas y de la sociedad en general.

Highrise se focaliza en el área de Toronto llamada Greater Toronto Area, con más de 2.000 edificios de considerables dimensiones en estado de degradación y que necesitan urgentemente nuevas medidas para reciclarse y remodelarse. Partiendo de este espacio, el proyecto se expande por todo el planeta. *Highrise* nos hace partícipes de un caso de reconstrucción de la memoria histórica en clave futura, no centrándose en el pasado sino en el presente, en lo que se puede hacer para mejorar la calidad de vida de los habitantes de estos lugares abandonados. La estrategia transmedia de *Highrise* se compone de varios tipos de documentales y plataformas, como *The Thousandth Tower* (2009), *Out my Window* (2010), *One Millionth Tower* (2011), *A Short History of the Highrise* (2014) y *Universe Within. Digital Lives in the Global Highrise* (2015).

El valor social del proyecto *Highrise* reside en el hecho de haber conseguido vincular, fusionar y articular a participantes de diferentes ámbitos –como la creación audiovisual, digital e interactiva, la arquitectura, el diseño y la programación– así como a los mismos residentes de los bloques, los cuales explican cómo recordaban y cómo imaginaban su vecindario. El proyecto pretende estimular esta posibilidad, así como generar suficiente impacto en la opinión pública para que se tomen en consideración los cambios necesarios. Representa una manera de combatir y ofrecer soluciones, a partir de la tecnología, a la vida en condiciones precarias, que ha pasado de ser horizontal a vertical.

One Millionth Tower (2009) es el primer documental 3D de código abierto que permite a los mismos residentes reimaginar como les gustaría que fuera su edificio de viviendas deteriorado ubicado en Kipling Avenue, en los suburbios de Toronto. Un equipo multidisciplinar de arquitectos, documentalistas y animadores estuvo dos años trabajando con la comunidad de este vecindario para analizar cuáles eran las necesidades de la comunidad y, con la ayuda de la simulación en tres dimensiones, reimaginar el espacio. Todo ello, más allá del proyecto digital, ha derivado en un conjunto de acciones de restauración del patrimonio, habilitación de zonas deterioradas e incluso cursos de alfabetización y formación digital a grupos de niñas jóvenes sin posibilidades económicas.

3. Metodología y análisis

3.1. Propuesta de modelo de análisis

Con el fin de comprobar si los casos de estudio han contribuido e incidido en las causas sociales, hemos elaborado un modelo analítico donde hemos delimitado, descrito y ofrecido indicadores a partir de cuatro categorías básicas: mecanismos de interacción y participación (A), grado de involucración del usuario (B), acciones clave realizadas (C) y resultados obtenidos (D).

Tabla 1. Modelo analítico para comparar documentales interactivos-colaborativos

Categorías	Descripción	Indicadores
Categoría A Mecanismos de interacción y participación	Cuáles son las herramientas y mecanismos que tiene la audiencia a su disposición para participar en el relato.	<ul style="list-style-type: none"> – Modalidades de navegación – Modalidades de interacción – Llamada a la acción – Foros – Redes sociales – Etc.
Categoría B Grado de involucración del usuario	A partir de qué elementos se puede medir el grado de interés e involucración de los usuarios en la iniciativa. Cómo se puede medir y cuantificar la respuesta de la audiencia.	<ul style="list-style-type: none"> – Visitas recibidas – Visualización de vídeos – Aportes al proyecto (dinero, actividades, etc.) – Participación y seguidores en redes sociales – Convocatorias físicas – Etc.
Categoría C Acciones clave realizadas	Cuáles son las acciones que cambian el devenir de unos hechos hacia un resultado distinto que favorece a los que en su momento fueron injustamente tratados.	<ul style="list-style-type: none"> – Sensibilización en organismos e instituciones – Viralización web – Expansión a otros medios o plataformas – Estrategia de <i>marketing-branding</i> – Acciones físicas (manifestaciones, reuniones, etc.) – Etc.

Categorías	Descripción	Indicadores
Categoría D Resultados obtenidos	Qué tipo de acciones pueden ser consideradas resultados cualitativos-cuantitativos que incentiven el cambio y equilibren las injusticias sociales a corto y largo plazo.	<ul style="list-style-type: none"> – Respuesta ciudadana – Presión a organismos – Sensibilización de la opinión pública – Creación de nodos de activismo – Empoderamiento ciudadano – Premios y reconocimiento – Concienciación, transformación, catarsis colectiva – Etc.

Fuente: elaboración propia

3.2. Aplicación del modelo de análisis a los casos de estudio

A continuación hemos aplicado las categorías y sus indicadores a los cuatro proyectos seleccionados como casos de estudio.

Tabla 2. Tabla comparativa con las categorías del modelo analítico aplicadas sobre el estudio de casos. Fuente: elaboración propia.

Proyecto	A Mecanismos de interacción y participación	B Grado de involucración del usuario	C Acciones clave realizadas	D Resultados obtenidos
<i>The Dream is Now</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Modalidades de navegación - <i>Crowdsourcing</i> (envío de textos fotos y vídeos) - Redes sociales (<i>Facebook</i> y <i>Twitter</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> - Alto. Más de 167.000 visitas en Youtube - 90 proyecciones en Estados Unidos - Mas de 34.000 seguidores en Facebook y 500 en Twitter 	<ul style="list-style-type: none"> - Sensibilización sobre el tema invitando a que los afectados aportaran sus testimonios - Exponer los números económicos negativos del proceso 	<ul style="list-style-type: none"> - Creación de nodos de activismo - Sensibilización en la opinión pública

Proyecto	A Mecanismos de interacción y participación	B Grado de involucración del usuario	C Acciones clave realizadas	D Resultados obtenidos
<i>0 Responsables</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Estrategia de <i>crowdsourcing</i> - Modalidades de navegación e interacción - Foro - Redes sociales (<i>Facebook</i> y <i>Twitter</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> - Alto. 42.000 visitas en los primeros tres meses - Movilización física gracias a la aplicación de la Plaza virtual 	<ul style="list-style-type: none"> - Crear un foro de discusión en el que se da voz a la ciudadanía - Permite aportar pruebas a la interfaz - Llamar la atención de un programa de televisión 	<ul style="list-style-type: none"> - Reapertura de la investigación - Alto nivel de respuesta - Empoderamiento ciudadano - Emisión en el programa <i>Salvados</i> de la Sexta. Gran repercusión mediática
<i>Proyecto Quipu</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Modalidades de navegación e interacción - Mecanismos dialógicos originales: línea gratuita directa - Redes sociales (<i>Facebook</i> y <i>Twitter</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> - Alto con las funcionalidades actuales. - Mediante la voz - Por definir con más detalle, ya que está en fase beta 	<ul style="list-style-type: none"> - Darle la posibilidad a los afectados no solo de contar su historia, sino de participar en una conversación real - La campaña se realiza con los afectados, llevando la voz de la denuncia y recorriendo localidades como activistas 	<ul style="list-style-type: none"> - Catarsis y redención colectiva de una sociedad

Proyecto	A Mecanismos de interacción y participación	B Grado de involucración del usuario	C Acciones clave realizadas	D Resultados obtenidos
<i>One Millionth Tower (High-rise)</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Modalidades de navegación - Blog del proyecto - Redes sociales (<i>Facebook</i> y <i>Twitter</i>) - Geolocalizar otros vecindarios del planeta 	<ul style="list-style-type: none"> - Muy alto. Miles de visualizaciones al ser producido por el NFB, con toda la capacidad viral que posee. 	<ul style="list-style-type: none"> - Venderlo como el primer proyecto documental de código libre realizado con tecnología 3D - Muy inmersivo. Gráficos y simulación de extraordinario nivel. - Identificación de variables universales 	<ul style="list-style-type: none"> - Posicionamiento del documental interactivo como formato - Concienciación de la comunidad - Consolidación como modelo de cambio social a través del audiovisual - Premios y reconocimientos de prestigio

4. Resultados

A partir del análisis efectuado con cada uno de los proyectos, vamos a comentar algunos de los aspectos que nos han parecido clave en relación a las cuatro categorías planteadas.

El elemento diferenciador de *The Dream is Now* es que la propuesta online de petición de firmas también invita a los estudiantes a enviar creaciones artísticas –vídeos, canciones, dibujos o poemas– para apoyar la reforma migratoria. Muchas de estas historias de chicos inmigrantes que se podrían beneficiar de la ley están disponibles en la sección «Dreams» de la plataforma web. Esto permite a los posibles beneficiarios alzar su voz y sentirse parte activa del movimiento. Este formato, que se nutre de las redes sociales, convierte a cada uno de estos jóvenes en activistas, y además les ofrece herramientas para discutir el tema en su entorno.

El análisis de *0 responsables* posiciona la táctica del *crowdsourcing* como clave, pues abrió un proceso colectivo con el objetivo de aportar pruebas e indicios que arrojaran luz sobre el siniestro. Esta primera acción fue la semilla que

creció con el tiempo como una comisión ciudadana de investigación que se reunía en una plaza virtual, empoderando al ciudadano y permitiéndole contrastar los datos. Se invitó también a la gente a un encuentro físico en esta ágora virtual todos los miércoles a las 19h, con el objetivo de acompañar a la movilización ciudadana que se reunía en la plaza de la Verge de València para exigir respuestas, reforzando a su vez la expresión física del movimiento.

En el caso de *Proyecto Quipu*, el uso de la tecnología cambia la lógica de documentar el hecho para convertirse en una herramienta dialógica de denuncia, que además incorpora a sujetos excluidos y les empodera realmente. Como muchos de los afectados solo hablan quechua o son analfabetos, se apostó por mantener la tradición oral, que para estos colectivos siempre ha sido de vital importancia. El proyecto invita a preservar la memoria oral de algo que se ocultó, a modo de catarsis, para exteriorizar y, quizás sanar, en parte, las profundas heridas que las esterilizaciones forzadas provocaron en el pueblo peruano. Si los afectados no pueden denunciar su problema a los medios (por el poco interés de estos) o por medio de internet (por sus posibilidades), se les acerca el espacio de discusión a un canal que conocen bien: el oral. De hecho, esta plataforma de denuncia puede servir como sistema para que se establezcan canales de comunicación para tratar otros problemas.

Por último, destacamos el potencial del documental colaborativo para reforzar proyectos de cambio social en zonas deprimidas, tal como demuestra *One Millionth Tower*. Esta iniciativa inspira y anima a colectivos desplazados y en inferioridad de condiciones a plantear proyectos que redibujen espacios urbanos e influyan en la concepción del entorno de las comunidades. El crecimiento de las herramientas colaborativas y la participación creativa de las víctimas en proyectos como *Highrise* podrían resultar clave para crear espacios remotos de participación y gestión ciudadana.

Conclusiones

Los medios digitales facilitan la difusión de información, de contenidos educativos y de conocimiento en general, abriendo nuevas vías para el empoderamiento ciudadano, para la denuncia de los asuntos que afectan a la colectividad, para el planteamiento de nuevas vías de crecimiento, y para la discusión de los problemas públicos de la sociedad en general. En este contexto específico, y a partir de los resultados extraídos del análisis efectuado, podemos constatar que el documental interactivo puede convertirse en un aliado de la movilización, el activismo y el cambio social. Cada uno de los documentales analizados

en este trabajo incentiva de manera diferente la colaboración y participación, pero siempre favoreciendo el empoderamiento del afectado.

Como hemos analizado en los damnificados por el accidente de metro en València, los activistas por la ley DREAM en Estados Unidos, la denuncia de las esterilizaciones en Perú o las personas que habitan espacios pobres y degradados, la posibilidad de ver su propia historia incluida dentro del entorno digital refuerza la sensación de que su voz será escuchada al fin.

Si algo nos ha enseñado el medio digital y algunas de sus recientes iniciativas, es que la gente quiere ser escuchada, creer que puede haber un cambio y saber que existe una herramienta como el documental interactivo que les puede facilitar la conversación y debate con otros interlocutores, sean de la naturaleza que sean, en la mayor igualdad de condiciones posible.

Referencias bibliográficas

- ANDÚJAR, L. (en producción): «No estamos solos», *Asuntos y cuestiones varias*.
- BADÍA, A.; D. FABRA; V. PERIS; A. SIGNES (Directores) (2013): «0 responsables» [documental interactivo], València, Barret Films, recuperado de: <http://www.0responsables.com/?l=es>.
- BENOIT, F.; J. MALASSIGNÉ (Directores) (2011): «Madrid. No es una crisis», recuperado de: <http://www.noesunacrisis.com/>.
- BORREGÓN, M. (Director) (2013): 100 Miradas [película cinematográfica], Madrid, Lapierna audiovisual, recuperado de: <http://www.100miradas.org/>.
- CHANAN, M. (2000): «Documentary and the public sphere» en Izod, J.; R. Kilborn; M. Hibberd (eds.) (2000): *Grierson to the docusoup: Breaking the Boundaries*, 221-230, Londres, University of Luton Press.
- CIZEK, K. (director); G. Flahive (productor) (2009): «One Millionth Tower» [documental interactivo], Toronto, Highrise-National Film Board of Canada, recuperado de: <http://highrise.nfb.ca/onemillionthtower/>.
- DAVENPORT, G.; M. MURTAUGH (1995): «ConText: Towards the Evolving Documentary», ACM Multimedia 95, Electronic Proceedings, San Francisco.
- DOMINGO, A.; D. QUIÑONES; T. HIROTA; A. LINARES (directores) (2012): «Dormíamos, despertamos», recuperado de: <https://vimeo.com/53283541>.
- DOVEY, J.; M. ROSE (2012): «We're Happy and We Know it: Documentary: Data: Montage», *Studies in Documentary Film*, 6 (2), 260-272, Londres, Taylor&Francis.

- FOWKS, J.** (2014): «Perú cierra el caso de las esterilizaciones forzadas de Fujimori», *El País*, 24 de enero de 2014, recuperado de: http://internacional.el-pais.com/internacional/2014/01/24/actualidad/1390588949_715046.html.
- FRANCOME, W.; M. PIZZEY** (Director) (2013): «One For Ten» [Página web], Londres, Reel Nice, recuperado de: <http://www.oneforten.com/>.
- GAUDENZI, S.** (2009): *Digital interactive documentary: from representing reality to co-creating reality* (trabajo de investigación), Londres, University of Goldsmiths, Centre for Cultural Studies.
- GAUDENZI, S.** (2012): *The Living Documentary: from representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary* (tesis doctoral), Londres, University of Goldsmiths, Centre for Cultural Studies, recuperado de: http://research.gold.ac.uk/7997/1/Cultural_thesis_Gaudenzi.pdf.
- GIFREU, A.** (2013): *El documental interactivo como nuevo género audiovisual. Estudio de la aparición del nuevo género, aproximación a su definición y propuesta de taxonomía y de modelo de análisis a efectos de evaluación, diseño y producción* (tesis doctoral), Barcelona, Universitat Pompeu Fabra.
- (2014): «El documental interactivo en la estrategia de la multidifusión digital. Evaluación del estado del arte en relación con la temática, las plataformas y la experiencia del usuario», *Revista Telos* (cuadernos de comunicación e innovación), 96: 60-71, recuperado de: <https://telos.fundaciontelefonica.com/url-direct/pdf-generator?tipoContenido=articuloTelos&idContenido=2013102313510003&idioma=es>.
- GUGGENHEIM, D.** (Director) (2013): «The Dream is Now», [documental interactivo], Nueva York, Dream Act, recuperado de <http://www.thedreamisnow.org/>.
- JOHNSON C.; H. T. WILLIS; S. B. ROSS; K. SINCLAIR** (Directores) (2011): *Question Bridge: Black Males* [Página web], recuperado de: <http://questionbridge.com/>.
- LEÓN, B.; S. NEGREDO** (2014): «Documental Web. Una nueva página para el viejo sueño interactivo», *Revista Telos* (cuadernos de comunicación e innovación), 82-92, recuperado de: http://telos.fundaciontelefonica.com/DYC/TELOS/NMEROSANTERIORES/nmeros8097/seccion=1267&idioma=es_ES.do.
- LÉVY, P.** (1997): *Collective Intelligence: Mankind's Emerging World in Cyberspace*, Nueva York y Londres, Plenum Press.
- MARTÍNEZ, F. D.; J. ALBERICH** (2013): «Plataformas y proyectos de crowdsourcing y crowdfunding cinematográfico en España (2007-2011)»,

- Historia y Comunicación Social*, 18: 85-95, recuperado de: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4652314>.
- MELO, S.; R. LERNER; M. COURT** (en producción): «Proyecto Quipu» [documental interactivo], Londres, Chaka Studio, recuperado de: <http://www.proyectoquipu.com/>.
- MCDONALD, K.** (Director) (2011): *Life in a day* [película cinematográfica], recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=JaFVr_cJJIY.
- McMILLON, E.** (Director) (2012): «Hollow: An interactive documentary» [página web], Estados Unidos: recuperado de: <http://hollowdocumentary.com/>.
- MORÁN, A.** (2012): «La Plaza: la gestación del movimiento 15M» [página web], Madrid, Especial La información, recuperado de: <http://especiales.lainformacion.com/espana/documental15m/>.
- NASH, K.** (2012): «Modes of interactivity: analysing the webdoc», *Media, Culture & Society*, 34 (2): 195-210.
- NASH, K.; C. HIGHT; C. SUMMERHAYES** (2014): *New Documentary Ecologies. Emerging Platforms, Practices and Discourses*, Londres, Palgrave Macmillan.
- OEHLER, K.; J. SHAPINS; J. BURNS** (Directores) (2010): «Mapping Main Street» [página web], Boston, Zeega, recuperado de: <http://www.mapping-mainstreet.org/>.
- RENO, D. P.** (2007): «Características comunicacionais do documentarismo na Internet: estudo de caso site Porta Curtas», *Revista digital de cinema documentário*, 2, recuperado de: http://www.doc.ubi.pt/02/teses_denis_reno.pdf.
- (2008): «A montagem audiovisual como base narrativa para o cinema documentário interativo: novos estudos», *Revista Latina de Comunicação Social*, 63: 83-90, recuperado de http://www.revistalatinacs.org/_2008/08_Brasil/2008_Denis_Porto.html.
- RENO, D. P.; L. RENÓ** (2011): «Bogotá Atômica: o documentário interativo com estrutura algorítmica», *Razón y Palabra*, 76: 1-13, recuperado de: http://www.razonypalabra.org.mx/N/N76/monotematico/12_Reno_M76.pdf.
- ROSE, M.** (2014): «Makings Publics: Documentary as Do-it-With Others Citizenships», en **Ratto M.; M. Boler** (eds.) (2014): *DIY Citizenship Critical Making and Social Media*, 201-212, Cambridge, The MIT Press.
- SPURGEON, C.** (2009): «Co-creative Media: Theorising Digital Storytelling as a platform for researching and developing participatory culture», ANZCA09

Communication, Creativity and Global Citizenship, Queensland, Brisbane.

ÚBEDA, J. (2013): «Veus d'una generació», [página web y documental cinematográfico], Barcelona, MediaPro, recuperado de <http://veusdunageneracio.media314.cat/>.

WAUGH, T.; E. WINTON; M. BAKER (Directores) (1967-1980): «Challenge for Change: Activist Documentary at the National Film Board of Canada», Toronto/ Vancouver, National Film Board of Canada, recuperado de: <https://www.nfb.ca/playlists/michael-brendan-thomas-waugh-ezra-winton/challenge-for-change/>.