

CONSTRUCCIÓN DE DISCURSOS IDENTITARIOS TRANSVERSALES EN LAS PRODUCCIONES DOCUMENTALES COLABORATIVAS E INTERACTIVAS¹

Anna Borisova²
Universidad de Murcia
anna.borisova@um.es

Resumen

El presente estudio explora el potencial del documental interactivo producido de manera colaborativa para reflejar el proceso de la construcción de los discursos identitarios adaptados a las exigencias del mundo contemporáneo cambiante. En este sentido, se dejan atrás los planteamientos esencialistas acerca de la subjetividad para dar lugar a las concepciones que aceptan su naturaleza mutable, transitoria y transversal. En el ejemplo de los proyectos documentales colaborativos *A Moment on Earth*, *Life in a Day* y *One Day on Earth*, dirigidos a retratar la pluralidad de los modos de vivir en nuestro planeta y la universalidad de las experiencias humanas, pretendemos mostrar que el progresivo incremento en la interactividad que presentan las obras mencionadas ayuda a retratar de manera fiel la fórmula de autodefinición "transversal" imperante en actualidad.

Palabras clave

Documental interactivo, producción colaborativa, identidad transversal, narrativa "viva", mundo contemporáneo cambiante

Abstract

The present study offers an approximation to the potential of the interactive documentary produced in a collaborative way to reflect the construction of identity discourses adapted to the demands of the changing contemporary world. In this sense, the essentialist approaches about subjectivity are left behind to give rise to the conceptions that accept its mutable, transitory and transversal nature. In the example of the collaborative documentary projects as *A Moment on Earth*, *Life in a Day* and *One Day on Earth*, aimed at portraying the plurality of ways of living on our planet and the universality of human experiences, we intend to show that the progressive increase in the interactivity that the mentioned works present helps to portray faithfully the prevailing formula of "transversal" self-definition.

Key Words

Interactive documentary, collaborative production, transversal identity, "living" narrative, changing contemporary world

1. INTRODUCCIÓN

El presente estudio ofrece una reflexión en torno al potencial del documental interactivo producido de modo colaborativo para reflejar y contribuir a la construcción de los discursos identitarios adaptados a las exigencias del mundo contemporáneo cambiante.

Hoy en día el desarrollo de las tecnologías y el auge de la movilidad de la población mundial constituyen principales factores que impulsan las transformaciones veloces en el panorama social, económico y político, influyendo, asimismo, tanto en nuestra forma de percibir e interactuar con nuestro entorno, como en nuestra manera de autodefinirse. Como consecuencia de la inestabilidad creciente que afecta a todos los niveles de nuestra existencia, la construcción de la identidad coherente constituye un objetivo vital difícil de alcanzar y una preocupación constante del individuo en la actualidad. La situación se agrava debido a la ausencia de un guión a seguir, obligando, por tanto, a cada persona a buscar su propio camino

¹ Esta investigación fue financiada por el Ministerio de Economía y Competitividad en el marco de los proyectos I+D *Espacio público y tejido social: prácticas colaborativas y arte contemporáneo en tiempos de crisis económica* (referencia: HAR2015-66288-C4-4-P). Asimismo fue realizada bajo el amparo del contrato FPU del Plan Propio de la Universidad de Murcia.

² Investigadora predoctoral en el Departamento de Bellas Artes de la Universidad de Murcia, doctoranda en el programa Artes y humanidades: Bellas Artes, Literatura, Teología, Traducción e Interpretación y Lingüística General e Inglesa en la Escuela Internacional de Doctorado de la Universidad de Murcia. Graduada en Bellas Artes, Máster en Producción y Gestión Artística por la Universidad de Murcia.

hacia la subjetivación. Anteriormente el sentido de pertenencia a un grupo, un colectivo, una comunidad o, incluso, una nación ofrecía una referencia sólida para definir el propio ser. Sin embargo, en nuestro mundo individualizado tales puntos de anclaje identitario están perdiendo validez. Asimismo, el entorno “líquido” (Bauman, 2003) demanda reconsiderar los paradigmas, según los cuales la subjetividad se concibe como el núcleo inamovible del ser, un conjunto de características que diferencian a una persona de los demás, enfrentando así la noción del Yo y del Otro. Estos planteamientos esencialistas pueden servir de base para las ideas nacionalistas radicales y fundamentalismos religiosos (Bauman, 2001), cuando frente a la inestabilidad progresiva los individuos intentan encontrar cobijo bajo el paraguas de la identidad colectiva, fortalecida por el deseo de la diferenciación.

Como alternativa adaptada a las condiciones actuales, Welsch (citado en Bermejo, 2011) propone el concepto de la transversalidad identitaria para reflejar la especificidad de la autodefinición “concebida y experimentada en condiciones de movilidad, complejidad y pluralidad radicalizadas. Se tratará propiamente de una “identidad de tránsito” y de una identidad como tránsito, transitiva, transida, atravesada, transversal” (Bermejo, 2011: 57). Siguiendo este razonamiento, las transformaciones que sufre el yo del sujeto bajo la influencia del entorno se presenta como una oportunidad para desarrollar su “competencia de pluralidad” (Bermejo, 2011: 8) que permite hacer frente al contexto mutable con mayor efectividad. Según Bermejo (2011: 60), desde esta perspectiva el individuo se percibe “como nudo de relaciones y punto de cruce en un tejido permanente de conexiones, sujeto como una red sin centro”. De esta manera, la construcción del Yo transcurre enlazada a los Otros, algo que, en vez de ser un motivo de discordia, posibilita el enriquecimiento mutuo. En este entramado relacional conviven múltiples realidades reinterpretadas constantemente. A consecuencia, las verdades existenciales inamovibles se tornan negociables, aceptando su variación en función de quién formula el relato (Gifreu Castells, 2013) o quien desempeña el papel de audiencia en un momento dado.

El panorama expuesto deja su huella en el ámbito de las producciones audiovisuales adscritas al género de la no-ficción, influyendo sobre todo en la configuración de la historia, tanto a nivel de su estructuración y presentación, algo que atañe a los coordinadores de los proyectos, como a nivel de la interacción que puede tener el público con la obra. En las últimas décadas, las nuevas tecnologías impulsan y cubren la demanda de entornos virtuales que dejan atrás al espectador-consumidor pasivo de los contenidos, dando lugar a la audiencia que reacciona ante la información percibida, aporta más datos y crea sus propios relatos. Entra en escena el formato del documental interactivo, cuya narrativa fragmentada permite al público reinterpretar la historia y cuyo soporte virtual posibilita el proceder participativo y colaborativo en la elaboración y difusión del proyecto. Este es el caso de las obras como *A Moment on Earth* (Axelrod, 2004), *Life in a day* (Macdonald, 2011) *One day on Earth* (Ruddick, 2010-2012), etc. Se trata de los relatos colectivos que a partir de las pinceladas de las visiones e historias particulares dibujan un cuadro común, inestable y cambiante, como la vida misma.

Nuestro estudio parte de la suposición que la estructura de los proyectos interactivos colaborativos tiene el potencial de reflejar a la perfección el paradigma de la identidad fragmentada, plural y “transversal” que, como señala Bermejo (2011), impera en la actualidad. Para probar esta hipótesis, primeramente profundizaremos en las características del documental interactivo, centrándonos en las tipologías del mismo que permiten mayor intervención del usuario. Seguidamente, analizaremos las producciones documentales realizadas en colaboración con los espectadores y dirigidas a retratar la pluralidad del mundo contemporáneo junto a sus nuevas fórmulas de identificación, subrayando la universalidad de las experiencias humanas. Probaremos, de esta manera, que los proyectos cuyo planteamiento integra mayor nivel de interactividad con el usuario reflejan de manera fiel las fórmulas de construcción de discursos identitarios plurales y transversales.

2. DOCUMENTAL INTERACTIVO Y SUS MODALIDADES DE INTERACTIVIDAD

El documental interactivo representa un campo novedoso del estudio en el cual destacan las aportaciones de los investigadores como Sandra Gaudenzi (2009; 2013), Kate Nash (2012) y Mandy Rose (2011). En el ámbito académico español como experto en el tema podríamos nombrar a Arnau Gifreu Castells (2013), cuyo tesis doctoral junto con las posteriores

publicaciones profundizan en las particularidades de este formato, su historia y sus proyecciones futuras.

En primer lugar, el propio término “documental interactivo” indica que la producción debe incorporar la posibilidad de interacción con el público. A su vez, la palabra “interactividad” se asocia frecuentemente con el mundo virtual, los videojuegos y, sobre todo, con el entorno de Internet. Por tanto, es importante remarcar que no cualquier documental al que se puede acceder *on-line* es interactivo y, sin embargo, existen piezas disponibles en los soportes *off-line* que se adscriben a este género. La cualidad que diferencia este formato es la ruptura con la relación unidireccional entre la obra y el público que se produce gracias a la integración de nuevas herramientas tecnológicas en el proyecto. En este sentido, Gifreu Catells aclara la confusión terminológica existente en este ámbito, planteando de la siguiente manera la categoría que nos ocupa:

[...] estamos en condiciones de definir los documentales interactivos como obras interactivas en línea o fuera de línea, realizadas con la intención de representar, documentar y construir la realidad con los mecanismos propios de los documentales convencionales - las modalidades de representación -, y otros nuevos que llamaremos modalidades de navegación y de interacción, en función del grado de participación e interacción que contemplen (Gifreu Castells, 2013: 300).

A consecuencia, aunque es evidente que se trata del heredero de las producciones documentales “tradicionales”, el género interactivo posea características distintivas, derivadas de la especificidad y las amplias posibilidades de su medio de soporte y difusión tecnológico. El montaje lineal que permite al equipo productor proyectar su perspectiva sobre el tema es reemplazado paulatinamente por una estructura narrativa multidimensional y multidireccional que puede ofrecer tantos puntos de vista, como las aproximaciones posibles a su contenido por parte del usuario. Así, la obra audiovisual interactiva confiere al público mayor control sobre el orden de visionado del material y la construcción del sentido de la pieza. El espectador abandona su papel de receptor pasivo y se convierte en usuario-interactor (Gifreu Castells, 2013) capaz de tomar decisiones a la hora de entrar en contacto con la pieza, eligiendo el itinerario de navegación más adaptado a sus gustos y necesidades.

Por otro lado, se amplían las posibilidades que tiene la audiencia de intervenir en la obra, abarcando el ámbito de la producción, antes vetado para el espectador. Ahora puede participar tanto en la financiación del proyecto a través de las campañas de *crowdfunding*, como en el propio proceso creativo de la obra, ya sea opinando o aportando datos. De esta manera, se posibilita la conformación de una red relacional que ejerce influencia significativa en la producción y le confiere características de un organismo vivo en constante evolución. Gaudenzi (2013) propone el concepto de “*Living Documentary*” para describir esta capacidad de desarrollo autónomo de la pieza interactiva. El director del documental “vivo”, según esta autora, crea el universo que ubica un esbozo de la realidad, pero está dispuesto a perder el control sobre él, a diferencia de las piezas con narrativa lineal, cuyo autor conserva en todo momento el poder total sobre su contenido. Aunque la libre lectura característica para “*living documentary*” puede acarrear cierto riesgo de malas interpretaciones, sus posibilidades inabarcables en cuanto al enriquecimiento de la obra lo convierten en una tentativa difícil de resistir. En opinión de Gaudenzi:

Los documentales interactivos deben considerarse como entidades relacionales en lugar de entidades estáticas. El término relacional implica que se trata de sistemas dinámicos que enlazan entidades heterogéneas (humanos, máquinas, protocolos, tecnología, sociedad, cultura) y donde todos los componentes son interdependientes. El usuario debería percibirse como elemento interno del sistema (Gaudenzi, 2013: 90).³

En referencia al discurso abierto, complejo y en permanente transformación de *Living Documentary* la autora introduce el adjetivo “autopoético”. Encarna su ideal de la narrativa interactiva de corte documentalista, capaz de reflejar múltiples perspectivas de la realidad, adaptándose a las exigencias del mundo contemporáneo plural y cambiante.

³ En el original:

interactive documentaries should be looked at as relational entities, rather than static ones. The term relational implies that these are dynamic systems that put in relationship heterogeneous entities (humans, machines, protocols, technology, society, culture) where all the components are interdependent. The user should therefore not be seen as external, but rather as internal to the system (traducción de la autora).

Es importante remarcar que hasta ahora nos referimos al potencial del formato y no a las cualidades que deben estar presentes en cada documental interactivo. En este sentido, Gaudenzi, Nash, Rose y Gifreu Castells distinguen varios niveles de interacción que puede integrar un proyecto de este tipo. Nos parece oportuno realizar un breve recorrido por las taxonomías desarrolladas por estos autores siguiendo el criterio mencionado.

Según Gaudenzi (2009), la interactividad puede ser semi-cerrada, semi-abierta y abierta. En el marco de la primera el usuario puede tomar decisiones sobre la navegación, pero no tiene la posibilidad de introducir cambios o intervenir en el contenido de la obra. La modalidad semi-abierta permite cierto nivel de participación que no afecta a la estructura del documental y completamente abierta deja vía libre para la evolución conjunta del proyecto y el usuario. Esta autora distingue entre los modos hipertextual, conversacional, participativo y experimental en dependencia de qué tipo de interactividad incorpora la producción documental. El primero presenta una estructura rígida de la navegación en la cual el usuario se mueve. El documental conversacional integra la opción de *feedback* sobre los contenidos por parte de los espectadores y participativo les permite contribuir a su construcción. A su vez, el modo experimental supone la fusión entre la vivencia física y virtual.

Las categorizaciones presentadas por otros autores se conectan con las tipologías establecidas por Gaudenzi (2009). Así, Gifreu Castells formula tres modalidades de interacción digital:

- “social-2.0” que permite al usuario expresar su opinión o caracterizar su experiencia;
- “generativa-contributiva”, en la cual “el usuario-interactor actúa como emisor de contenidos y el director de la pieza como filtrador de calidad” (Gifreu Castells, 2013: 344);
- “física-experimentada”, dirigida a conectar el relato virtual con la experiencia física.

Como podemos observar, se asemejan al modo conversacional, participativo y experimental (Gaudenzi, 2009) respectivamente. En este sentido, Gifreu Castells (2013) hace énfasis en que el nivel de la interacción aumenta con cada modalidad descrita.

Kate Nash (2012) en su artículo *Modes of interactivity: analyzing the webdoc* diferencia entre documental interactivo narrativo, categórico y colaborativo. El primero presenta estructura lineal o cronológica. En las obras del tipo categórico el material se organiza a modo de mosaico, primando como portadores del sentido de la narrativa los vínculos que se forman entre sus distintos elementos. Por último, la producción del documental colaborativo se basa en las aportaciones de los usuarios.

Mandy Rose (2011), a su vez, reflexiona sobre los formatos de colaboración proponiendo la siguiente taxonomía en base al carácter de las relaciones establecidas dentro de la comunidad de los usuarios que participan en el desarrollo de la obra:

- Multitud creativa (“*The Creative Crowd*”). En ella el público contribuye con los fragmentos narrativos que cobran sentido por acumulación en el marco de un proyecto determinado;
- Los observadores participantes (“*The Participant Observers*”). En esta modalidad el contenido aportado por los usuarios se estructura en la manera determinada por las experiencias de interacciones previas;
- La comunidad con propósito (“*The Community of Purpose*”). Su objetivo es promover el cambio social y, por tanto, en este tipo de proyectos todos los procesos que derivan de la producción cobran una enorme importancia.
- La huella de la multitud (“*The Traces of the Multitude*”) reúne las contribuciones anónimas obtenidas por medios sociales.

Cabe destacar que el rápido desarrollo de los medios tecnológicos ofrece cada vez más oportunidades para establecer el intercambio democrático de experiencias y saberes en el marco del grupo que colabora en la creación de la pieza documental interactiva. Las plataformas informáticas que dan soporte a estos procesos evolucionan hacia la mayor interactividad permitiendo involucrar a gran número de los usuarios en todas las fases creativas y facilitando así el diálogo entre el equipo productor y el público interesado en participar en la obra. A consecuencia, lo que hace unos años parecía del todo imposible, ahora es una realidad. Así nacen las obras interactivas colectivas de enorme envergadura en cuanto al tamaño de la comunidad participante y el volumen del material documental aportado por ella.

Crece también el nivel del control que ejercen los colaboradores en el resultado final. Con el fin de ejemplificar estas afirmaciones dedicaremos el siguiente apartado al estudio de casos de los documentales interactivos, como *A Moment On Earth* (Axelrod, 2004), *Life in a day* (Macdonald, 2011) y derivados de este proyecto *Britain en a day* (Matthews, 2011), *Japan in a day* (Martin y Narita, 2012) *Italy in a day* (Salvatores, 2014), *Spain in a day* (Coixet, 2015), *India in a day* (Mehta, 2016); y *One day on Earth* (Ruddick, 2010; 2011; 2012) para observar la evolución en sus modos de producción colaborativa.

3. PRÁCTICAS COLABORATIVAS EN LA PRODUCCIÓN DEL DOCUMENTAL INTERACTIVO: ESTUDIO DE CASOS

El primer proyecto que nos gustaría mencionar es *A Moment On Earth* (2007) ideado por Jereme Axelrod y realizado en colaboración con 60 documentalistas independientes procedentes de más de 40 países. Pretende retratar un instante en nuestro planeta, tal y como lo viven las personas por todo el mundo. El grupo de los profesionales del campo audiovisual, invitados personalmente por Axelrod a formar parte del equipo realizador, grabó el material que compone la obra a las 12 del mediodía del 5 de agosto de 2004 y volvió a repetir su acción 12 horas más tarde. La conciencia de la simultaneidad de los acontecimientos absolutamente dispares, captados por las cámaras de los colaboradores, abruma al espectador, dejando entrever la universalidad de la condición humana que nos une a pesar de todas las diferencias. La pieza resultante tiene estructura lineal y no admite intervención alguna por parte del público. Sin embargo, la página web del proyecto amplía las oportunidades de interacción a través del mosaico conformado por las imágenes obtenidas en su curso, organizadas por los países en las que fueron tomadas. Junto a las fotografías aparecen las descripciones que relatan las circunstancias de su captura. Por otro lado, la página invita a los usuarios a participar en la iniciativa compartiendo la historia del momento más memorable de su vida o a formar parte de la comunidad interesada en la obra a través de las redes sociales. Cabe destacar que el mosaico interactivo *A Moment On Earth* fue nominado al premio *Webby Awards 2007*.

La original idea del retrato de la vida a nivel global propuesta por Axelrod en 2004, posteriormente fue retomada en varios proyectos, entre ellos *Life in a day* y *A Day On Earth*. Los modelos de presentación de los resultados y de colaboración fueron perfeccionados en cada uno de ellos aprovechando los avances tecnológicos veloces.

Así, en el documental *Life in a day* (2011) dirigido por Kevin Macdonald llegan a participar 80000 personas de todo el mundo, frente a los 60 contribuidores del proyecto *A Moment On Earth*. Esta vez el equipo coordinador arriesga a incluir las aportaciones de los voluntarios que no tienen experiencia en el campo audiovisual. Su apuesta parece más que factible en el contexto del desarrollo tecnológico del momento. En 2011 los dispositivos digitales que incorporan la cámara de vídeo con calidad de grabación bastante aceptable son cada vez más accesibles. Asimismo, en el auge de las redes sociales las personas se convierten en los generadores de contenidos audiovisuales, acostumbrándose a registrar los momentos memorables de su vida y compartirlos con sus conocidos. A consecuencia, la propuesta de Macdonald no genera reticencia sino entusiasmo por parte de los potenciales participantes. Los involucrados deben contestar a tres principales preguntas: “¿Qué amas?”, “¿A qué le temes?” y “¿Qué hay en tu bolsillo?”. De esta manera, el material obtenido alude al amor y al miedo como las fuerzas universales que mueven el mundo. Asimismo, construye un retrato colectivo que representa la población del planeta en toda su diversidad, haciendo que los improvisados actores de la película reflexionen sobre algunos de sus rasgos identitarios. La comunidad colaboradora llega a aportar más de 4500 horas de grabaciones que manifiestan cómo es la vida a la fecha del 24 de julio de 2010 en 192 países del planeta (Paniagua, 2015).

El producto final fue ideado como un documental lineal, creado a partir de los fragmentos de vídeos enviados por los colaboradores. Dada la cantidad de los datos recogidos, el equipo de producción tuvo que realizar un arduo trabajo de selección que se llevó a cabo en dos etapas. En primer lugar, 24 documentalistas visualizaron y etiquetaron según los países de procedencia y la temática la totalidad de las secuencias. La calidad de cada una de ellas fue valorada adjudicándole de una a cinco estrellas. Seguidamente, el montador Joe Walker y el director Kevin Macdonald vieron las 600 horas de videos con mejores puntuaciones, haciendo

sucesivas selecciones hasta llegar a “una versión previa de tres horas y media y la final de 95 minutos” (Paniagua, 2015).

El ambicioso proyecto *Life in a day* (2011) obtuvo reconocimiento en los festivales de Berlín, Sundance y South By Southwest (Paniagua, 2015). Tras su estreno el filme fue publicado en acceso abierto en *Youtube*, donde hasta la fecha lo han visto más de 14,5 millones de personas. El éxito de la obra de Macdonald inspiró a otros cineastas a adaptar la idea del retrato de un día en la Tierra al contexto de sus respectivos países. Así, poco después del estreno de *Life in a day* de la mano de Morgan Matthews salió el documental *Britain in a Day* (2011). En 2012 Japón mostró la vida de sus habitantes que sobrevivieron al terremoto y tsunami del año anterior. Más tarde el concepto fue retomado por Gabriele Salvatores (2014) en Italia, por Isabel Coixet (2015) en España y Richie Mehta (2016) en India. Todas estas entregas han seguido el mismo proceso de producción que el proyecto inicial.

La versión española fue elaborada a partir de 22000 videos caseros realizados el día 24 de octubre de 2014. Es como un mosaico de las historias personales, un cúmulo de instantes dispares que tejen un perfecto cuadro de cotidianidad en España y de la identidad de su gente (Ocaña, 2016).

Es importante remarcar que los proyectos que hemos analizado hasta ahora se realizaron desde la perspectiva de sus productores que dieron su interpretación del material enviado por los voluntarios a través de la selección de los fragmentos relevantes para la obra y el montaje de la pieza final. Por consiguiente, en estos casos el control que ejerce el público sobre el producto resultante es limitado.

En este sentido, la iniciativa *One Day on Earth* del director Kyle Ruddick presenta un enfoque diferente en cuanto al formato de articulación y difusión de las historias videográficas aportadas por sus usuarios. El proyecto arrancó en 2008 y obtuvo respaldo de varias organizaciones, entre ellas las Naciones Unidas, la Cruz Roja y Unicef. Se planteó documentar la vida en el planeta en una fecha memorable – 10/10/10, centrándose en siguientes temáticas principales: los problemas del medio ambiente, la desigualdad de género, la pobreza, la educación, los derechos humanos, la situación de las personas desplazadas y la salud.

Como consecuencia de la participación de las personas de todo el mundo se acumularon varios miles de horas de videos que fueron posteriormente organizados en “un archivo interactivo y geolocalizado” (Paniagua, 2015). Como en los documentales *Life in a Day* y *A Moment on Earth*, en este caso los productores crearon una versión de la película en formato tradicional con el material seleccionado. Sin embargo, Ruddick decidió poner en valor todas las colaboraciones, dejando el conjunto de los videos enviados por los participantes en acceso abierto en la página web del proyecto. El usuario puede elegir si desea ver el audiovisual lineal o navegar por el mapa interactivo que permite visualizar las secuencias procedentes de las determinadas partes del mundo. El segundo variante de la aproximación a los contenidos ofrece la infinidad de posibles recorridos, confirmando una total libertad al usuario en cuanto a su interpretación. De esta manera, cada uno de los espectadores verá su propia versión personalizada del documental, cuya narrativa se construye en dependencia de sus preferencias de navegación por la página web. Obviamente, es poco probable que alguien vea todos los videos que componen la pieza interactiva, pero tampoco se discrimina ninguno de ellos ya que los realizadores presentan todas las contribuciones y es el público quien selecciona cuál desea visualizar. Como consecuencia, el retrato de la vida que se construye ante cada usuario conforma a la vez un reflejo de su propia individualidad. Cada día el cuadro obtenido puede variar, adaptándose a los cambios surgidos en el comportamiento del espectador. Se trata de una obra viva, que se amolda a las exigencias del momento, aunando la multitud de las perspectivas sobre la vida nunca vista hasta ahora. De este modo, su proceso creativo muestra características semejantes a las fórmulas de la construcción de identidad plural y transversal imperante hoy en día debido a la necesidad de la adaptación a los cambios veloces en el mundo contemporáneo.

Tras el éxito de la primera entrega de *One Day on Earth*, los realizadores tomaron la decisión de seguir con el concepto y registrar el día 11/11/11 y 12/12/12. Asimismo, a raíz de la colaboración establecida surgió una fundación dirigida a crear y mantener una comunidad global, cuyo fin es promover el cambio de actitud de la humanidad hacia la sostenibilidad ecológica.

Entre los proyectos *A Moment On Earth*, *Life in a day* y *One Day on Earth* se observa una clara evolución en el modelo de la producción colaborativa, incrementando progresivamente la implicación de los espectadores en todas las fases del proyecto. El primero y el segundo admitían la participación únicamente a nivel de la aportación del material audiovisual para su posterior selección y montaje por parte de los coordinadores. En este sentido, cuando *A Moment On Earth* sólo implicaba a los profesionales documentalistas, *Life in a day* amplió su convocatoria a todos los interesados en participar. Así, en la segunda pieza los resultados, aunque menos previsibles, reflejaban mejor la diversidad presente en el mundo actual. No obstante, ambos proyectos limitaban el control que se entregaba a los usuarios. Estas restricciones quedaron superadas por la iniciativa *One Day on Earth*, cuyo formato interactivo de presentación de la obra que incluía las secuencias obtenidas en su totalidad supuso un salto enorme en la evolución de los modos de producción colaborativa. En este sentido, nuestra observación coincide con el pronóstico que hace Gifreu Castells para el futuro desarrollo del género:

Actualmente nos encontramos en la era del nacimiento del documental generativo, expandido y transmedia, que coexistirá con las dos fases o modelos anteriores. En esta fase, que comienza actualmente y utiliza las tecnologías de código abierto, el documental será colaborativo y se generará a partir de las decisiones y aportaciones de los interactores y los contenidos vinculados a través de la red. En esta tercera etapa es cuando, gracias a las aportaciones de la comunicación interactiva, se empezará a explotar al máximo la verdadera potencialidad del género (Gifreu Castells, 2013: 543).

A consecuencia de su estructura y su formato de producción, *One Day on Earth*, muestra el cuadro más completo de la vida, construyendo una historia viva y cambiante que se adapta a las exigencias de cualquier espectador. Por ende, refleja a la perfección el proceso de la subjetivación plural y transversal descrito por Diego Bermejo (2011). No existe una manera única o correcta de ver este documental, al igual que no es posible discernir la esencia de nuestro yo, que constituye un ente mutable, capaz de amoldarse a los cambios en el entorno.

4. CONCLUSIONES

Asistimos al momento histórico en el cual todas las certezas existenciales quedan abolidas por las transformaciones veloces en todos los ámbitos de la vida. El progreso tecnológico impulsa y ofrece soporte a esta flamante evolución que afecta tanto nuestra percepción del mundo y nuestra forma de establecer relaciones con los demás, como nuestro proceso de autodefinición. Las obras artísticas que pretenden reflejar estos cambios de manera fiel deben adaptar su discurso y el formato de su presentación al público a este contexto mutable.

En este sentido, el documental interactivo ofrece muchas posibilidades. En primer lugar, deja atrás la idea del espectador pasivo, dando lugar a la generación de “interactores” que no sólo consumen los contenidos, sino que reaccionan ante ellos e, incluso, cooperan aportando nuevos datos. Además, el entorno virtual facilita la comunicación entre las personas salvando las distancias físicas que las separan, lo que permite plantear proyectos realizados en colaboración con una profusa comunidad de contribuidores. Así, a partir de las pinceladas de las visiones e historias particulares se dibuja un cuadro común. Este es el caso de las obras como *A Moment On Earth* (Axelrod, 2004) y *Life in a Day* (Macdonald, 2011) que presentan un retrato colectivo de la vida gracias al material aportado por las personas de todo el mundo.

Sin embargo, según la definición de documental interactivo que plantea Gifreu Castells (2013), estas piezas se podrían considerar más colaborativas que interactivas, ya que su producto final consiste en una narrativa videográfica lineal conformada según la perspectiva del equipo coordinador, aunque el primer proyecto incorpora algunas opciones que amplían las posibilidades de respuesta por parte de la audiencia. Por ende, estos proyectos no agotan el potencial de este nuevo “modo de hacer” en el ámbito audiovisual documental. La iniciativa *One Day on Earth* (Ruddick, 2010-2012) demuestra que, abriendo las puertas a la colaboración en todas las fases de la producción y poniendo en valor a todas las contribuciones a través del relato fragmentado e interactivo, se puede llegar a construir una narrativa “viva” que recoge múltiples perspectivas existenciales y refleja así la diversidad del mundo contemporáneo. La continua metamorfosis constituya la cualidad inherente de la obra resultante, permitiendo establecer paralelos entre la conformación del discurso artístico y el proceso de subjetivación transversal, vigente en la actualidad. La pluralidad de las historias o, en su caso, de identidades

personales, no anula ninguna de ellas, sólo exige la capacidad de navegar libremente entre las mismas para acceder a las que se adaptan mejor a las circunstancias del momento.

5. BIBLIOGRAFÍA

- AXELROD, J. (Dir.) (2004): "A Moment On Earth". Disponible en web: <http://www.momentonearth.com/> [Consulta 01/09/2018 a las 17:15]
- BAUMAN, Z. (2001): "La sociedad individualizada". Cátedra, Madrid.
- BAUMAN, Z. (2003): "Modernidad líquida" (Mirta Rosenberg, Jaime Arrambide Squirru, trads.). (1ª ed.). Fondo de la Cultura Económica, México. (Obra original publicada en 2000).
- BERMEJO, D. (2011): "Identidad, globalidad y pluralidad en la condición posmoderna". En Bermejo, D. (ed.). La identidad en sociedades plurales. Anthropos Ediciones, Barcelona, pp.15-76.
- COIXET, I. (2015): "Spain in a day" [Documentary]. DVD.
- GAUDENZ, S. (2009): "Digital interactive documentary: from representing reality to co-creating reality [treball de recerca]". University of Goldsmiths. Centre for Cultural Studies (CCS), London.
- GAUDENZ, S. (2013): "The Living Documentary: from representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary" (Tesis doctoral sin publicar). Goldsmiths, University of London, London. Recuperado de <http://research.gold.ac.uk/7997/> [Consulta 11/09/2018 a las 14:00]
- GIFREU CASTELLS, A. (2013): "El documental interactivo como nuevo género audiovisual" (Tesis doctoral sin publicar). Universidad Pompeu Fabra, Barcelona. Recuperado de http://www.academia.edu/download/33226760/El_documental_interactivo_como_nuevo_genero_audiovisual_Arnau_Gifreu_2013_Tesis_Doctoral.pdf [Consulta 07/09/2018 a las 11:00]
- MACDONALD, K. (Dir.) (2011): "Life in a day" [Documentary]. Disponible en https://www.youtube.com/watch?v=JaFVr_cJJIY [Consultado 17/08/2018 a las 13:03]
- MARTIN, P. y NARITA, G. (Dir.) (2012): "Japan in a day" [Canal en Youtube]. Disponible en <https://www.youtube.com/channel/UCyITPMn9s8TekNXbuRb4iqQ> [Consultado 02/09/2018 a las 18:00]
- MATTHEWS, M. (Dir.) (2011): "Britain in a day" [Documentary]. Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=OoUz89HTZ98> [Consultado 28/08/2018 a las 16:30]
- MEHTA, R. (Dir.) (2016): "India in a day" [Documentary]. Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=EMytLoFjeTA> [Consultado 06/09/2018 a las 11:00]
- NASH, K. (2012): "Modes of interactivity: analysing the webdoc". En *Media, Culture & Society*, Vol. 34, Num. 2, pp. 195-210. Disponible en <https://doi.org/10.1177/0163443711430758> [Consultado 18/08/2018 a las 12:40].
- OCAÑA, J. (2016, septiembre 30): "Un puesto de trabajo y unas cañas. ¿Pueden 22.000 vídeos caseros acabar representando el ser y el estar de los españoles?" En *El País*. Disponible en https://elpais.com/cultura/2016/09/29/actualidad/1475177769_190280.html [Consultado 07/09/2018 a las 19:00].
- PANIAGUA, A. (2015, octubre 19): "«Life in a Day», la película que originó el retrato colectivo de la vida". Disponible en <http://www.rtve.es/television/20151019/life-in-day-pelicula-origino-retrato-colectivo-vida/1239355.shtml> [Consultado en 5/09/2018 a las 17:05]
- ROSE, M. (2011): "Four categories of collaborative documentary". Disponible en <http://collabdocs.wordpress.com/2011/11/30/four-categories-of-collaborative-documentary/> [Consultado 01/09/2018 a las 10:12].
- RUDDICK, K. (Dir.) (2010-2012): "One day on Earth" [Interactive documentary]. Disponible en <http://archive.onedayonearth.org/index.php/videos> [Consultado 12/09/2018 a las 11:00]
- SALVADORES, G. (Dir.) (2014): "Italy in a day" [Documentary]. Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=q9urr4dSNz0> [Consultado 24/08/2018 a las 13:17]