

XI Jornadas de Sociología. Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, 2015.

# **El documental interactivo como vivencia narrativa.**

Ignacio Dobrée.

Cita:

Ignacio Dobrée (2015). *El documental interactivo como vivencia narrativa. XI Jornadas de Sociología. Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-061/240>

*Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.*

## **El documental interactivo como vivencia narrativa**

Ignacio Dobrée

Universidad Nacional de Río Negro / Universidad Nacional del Comahue

[nachodobree@yahoo.com](mailto:nachodobree@yahoo.com)

### **Resumen**

La implicación emocional de los sujetos con los relatos se considera en este trabajo como una de las condiciones de posibilidad para el desarrollo de acciones que transformen la realidad. En el caso de los medios digitales, la interactividad ha sido frecuentemente asociada a la imposibilidad de implicarse emocionalmente por el hecho de que sus desarrollos históricos han estado principalmente vinculados al juego y la simulación y, en consecuencia, a la opción siempre vigente para los usuarios de reiniciar la experiencia interactiva, sin mayores consecuencias o pérdidas. Sin embargo, el caso de los documentales interactivos navega en otra dirección. Este trabajo analiza el caso de Bear 71 bajo la categoría de vivencia narrativa para concluir que implicación emocional e interacción no son excluyentes a partir del reconocimiento por parte de los usuarios de que la historia de los sujetos representados persiste más allá de la conclusión o el reinicio de la experiencia interactiva.

### **Palabras clave**

Documental interactivo - vivencia narrativa - implicación emocional

### **Ponencia**

#### **Algo, ahí afuera**

Si revisamos con atención, reconoceremos que circulan ciertas ideas vinculadas a los medios digitales que ubican a sus productos y a las prácticas asociadas a ellos en una dimensión paralela a la de la realidad y, por lo tanto, con considerables restricciones en las posibilidades de operar como condición de producción de acciones transformativas por parte de los espectadores; es decir, acciones que modifiquen un estado de situación dado. Esas ideas se hacen presentes, sobre todo, si los productos están asociados a Internet, y también, potenciando este primer factor, si

pertenecen al campo de los juegos o de los relatos a los que se les asigna la misión de “entretener”.

Es así que estos productos se vuelven “virtuales” a partir del cruce entre su base técnica asociada a la informática y un sentido corriente que los aloja en un plano diferente al de la realidad, tal como ha señalado Pierre Lévy (2007: 33)<sup>1</sup>. Pondrían de este modo a la realidad en suspenso, lugar al que podremos volver una vez que nos cansemos de estar evadidos, o del que alguien nos traiga de vuelta, por una u otra vía, antes de convertirnos en uno de esos *gamers* que se vuelven noticia al caer fulminados tras 36, 48 o 72 horas seguidas de súper acción frente a la pantalla.

Gran parte de esas ideas circulan por medios evanescentes: conversaciones domésticas, comentarios que sobrevuelan mesas de café, discusiones familiares. Son palabras que fluyen sin inscripción duradera, pero no por ello resignan algo de su efectividad. A fuerza de insistencia, también dejan su huella en la trama de los discursos sociales como el punzón lo hace sobre la plancha de grabado.

No se trata aquí de ver películas o leer el diario por Internet, que podríamos llamar con cierta ligereza reduccionista el cine o la prensa por otros medios. No son estas las versiones de los medios digitales en las que pensamos. Lo hacemos, más bien, en medios interactivos o, mejor aún, en la explotación de las posibilidades interactivas de los medios digitales.

Es allí, en su potencial interactivo, en donde podemos encontrar un rasgo distintivo que los diferencia de los medios precedentes. Carlos Scolari observa que la interactividad ofrece la oportunidad de establecer entre usuario y medio una relación transformativa en tanto los nuevos medios ya tienen codificada la capacidad del usuario de modificar el flujo y la forma de presentar sus contenidos (2008: 97). De este modo, es posible distinguir entre *activo* (el rol interpretativo asignado al espectador mediático, digamos, clásico) e *interactivo* (definido tanto por la interconexión entre usuarios, como por la posibilidad que estos tienen de modificar la forma cultural mediadora). Esta diferencia encuentra su correlato en la planteada por Janet Murray respecto las nociones de actividad y actuación. Esta última se define por “el poder de llevar a cabo acciones significativas y ver los resultados de nuestras decisiones y elecciones” (2000: 139).

---

<sup>1</sup> Pierre Lévy señala tres sentidos posibles al término virtual: aquel que lo relaciona con dispositivos técnicos con un fuerte componente informático, aquel que lo ubica en un plano distinto a la realidad y uno de orden filosófico. Lévy se concentra en el desarrollo del tercer sentido, que no se opone al concepto de “real”, sino al de “actual”. No obstante, los discursos a los que hacemos referencia en estas primeras líneas están más vinculados con las dos primeras acepciones y no tanto con la tercera, no al menos de forma directa.

De esta definición podemos deducir que la actuación implica a la actividad, pero no sucede lo mismo en sentido inverso. “La mera actividad no es actuación” (2000: 141), de la misma manera que reconocer la actividad del espectador en todo acto interpretativo no es concederle la capacidad de coescribir la obra.

Es necesario destacar que ningún medio, interactivo o no, va a generar por sí mismo algún tipo de acción transformativa<sup>2</sup>, del mismo modo en el que ya había señalado Susan Sontag respecto a la relación entre fotografía y conciencia al indicar que “las imágenes que movilizan la conciencia están siempre ligadas a una determinada situación histórica... Las fotografías no pueden crear una posición moral, pero si consolidarla; y también contribuir a la construcción de una en ciernes” (2006: 34-35).

No sólo el mensaje debe insertarse en un contexto de recepción favorable al cambio, sino lograr que el espectador se vea implicado emocionalmente y que esa implicación devenga una acción. “Lo central es que materializamos creencias mediante acciones” (2010: 29) indica Hugo Mancuso al abordar las ideas de Charles S. Peirce. Lo que decimos, o podemos llegar a decir -o escuchar, o ver, porque de lo que se trata en definitiva es de las materias significantes circulantes que sean- funciona como base para la modificación o inducción de las conductas<sup>3</sup>.

Para evitar una caracterización mecanicista del vínculo entre recepción y acción, es necesario considerar una instancia articuladora. Nuestra hipótesis es que esa instancia podría ser la participación emocional de los espectadores, entendida como un compromiso por parte del espectador con el desarrollo de los relatos fundado en la creencia de que los materiales utilizados para articularlos son una representación “del” mundo, y no una representación de “un” mundo, diferencia esta última que tiene su deuda directa con uno de los criterios utilizados por Bill Nichols para distinguir al documental audiovisual lineal de la ficción. Para Nichols, aun cuando documentales y ficciones no difieran en tanto construcciones textuales, “el documental nos pide

---

<sup>2</sup> Entendemos a las acciones de este tipo de una forma muy cercana al sentido profundo que Roland Barthes le atribuye a la política en su clásico texto “El mito, hoy”. Allí, Barthes la definía como un “conjunto de relaciones humanas en su poder de construcción del mundo” (2003: 238), en oposición al habla despolitizada del mito con su función característica de naturalización del signo. Las acciones transformativas son, por lo tanto, aquellas que no generan un efecto reproductor, sino transformador.

<sup>3</sup> El desarrollo de la perspectiva que sostiene esta idea es imposible en el marco de este trabajo, pero no por esto puede dejar de mencionarse que se sustenta en el vínculo que la pragmática de raíz peirceana establece entre signo y la predisposición a la acción, en tanto “cada proceso humano de construcción de significados tiende a crear su público pero, sobre todo, tiene a incluir las prácticas posteriores (Mancuso, 2008: 23).

que lo consideremos como una representación del mundo histórico en vez de como una semejanza o imitación del mismo” (1997: 153).

La aceptación por parte del espectador de la existencia de instancias que preexisten y desbordan los relatos y cuya continuidad una vez que estos finalicen es inevitable le permite, entre otras posibilidades, implicarse emocionalmente en tanto que hay algo ahí fuera de lo que él, de uno u otro modo, forma parte. En contrapartida, se vuelve difícil hacerlo a partir de la representación de “un” mundo, que además de manifestar una tendencia a cerrarse sobre sí misma -habitualmente analizada como la construcción de un mundo diegético-, se vuelve para el espectador, en el caso de los espacios interactivos, siempre reiniciable y, en consecuencia, banal<sup>4</sup>.

Esto no quiere decir que los relatos ficcionales -es decir, aquellos que no se articulan sobre la creencia de que son una representación del mundo histórico- dejan de interpelar a los espectadores. Sin dudas lo hacen, pero desde un lugar distinto al del documental. Es otro tipo de participación que aquí simplemente no definiremos como “emocional”, reservando ese término para el tipo que se asocia a los documentales. En el caso de los relatos ficcionales, la participación se ve acotada por el desarrollo del relato: participamos de un mundo que se nos propone hasta que este llega a su fin. Los personajes mueren, o triunfan, o regresan -como el hombre murciélago- por mencionar algunas posibilidades entre tantas otras, pero el fin es el fin y su destino está atado al del relato. Solo queda la opción *reboot*, reinicio. Aun en las modalidades interactivas se presenta de esta forma ya que siempre actualizamos uno de los recorridos posibles, dejando las otras opciones en estado virtual hasta que decidamos volver a empezar por otro camino. Pero en el caso del documental participamos del mundo tal como se nos propone (lo que nos evita, de paso, desconocer la construcción de una perspectiva y un punto de vista en todo documental) bajo la creencia de que la vida de los sujetos representados sigue más allá del fin del relato y que mediante nuestras acciones (o pensamientos) podemos hacer algo al respecto<sup>5</sup>.

---

<sup>4</sup> No consideramos aquí mecanismos desplegados en pos de la identificación del espectador con la imagen con un efecto de inmersión como resultado, y que complementaría la suspensión de la incredulidad por parte del espectador de que es la representación de un mundo ficticio. Tomamos en cuenta, en cambio, el momento en el que el relato finaliza, las luces se encienden y poco a poco hay que volver a familiarizarse con el espacio, como ese ambiguo sentimiento de extrañamiento y familiaridad que nos invade cuando volvemos a un lugar después de mucho tiempo. Y en ese momento es posible para el espectador *volver* a sumergirse, reingresar en una u otra sala y reiniciar la experiencia. Casi, como si nada. Es este un aspecto que en los medios digitales se presenta estructuralmente al ofrecer “la oportunidad de borrar la memoria, de empezar de nuevo, de volver a experimentar un hecho y probar una solución diferente” (Murray, 2000: 187).

<sup>5</sup> Para que la participación emocional, tal como la entendemos aquí, sea viable, es necesario que el espectador acepte la propuesta de representación del mundo que se le propone. No en el sentido de verdad, sino en el de ser

Nichols sintoniza con el planteo de Sontag al afirmar que “el texto en sí no puede actuar sobre nosotros. No puede darnos órdenes ni tomar medidas. Las palabras ‘Trabajadores del mundo, uníos’ permaneces inertes, como palabras sobre una página, a menos que entren en la disposición mental de un lector de forma que provoquen o contribuyan a una acción subsiguiente” (1997: 152). Bajo estas ideas, postulamos que la participación emocional forma parte de las condiciones de posibilidad de eventuales acciones transformativas, como una instancia mediadora necesaria entre el texto -lingüístico o audiovisual- y la acción que eventualmente desencadena.

Las estrategias destinadas a implicar emocionalmente a los espectadores utilizadas por los medios analógicos en sus versiones narrativas han sido profundamente estudiadas y probadas, pero despiertan sospechas cuando de medios digitales se trata. Esto se debe a que en primera instancia estos últimos no parecerían brindar las herramientas lo suficientemente apropiadas para promover en el espectador sentimientos de inmersión<sup>6</sup> y de participación emocional.

Janet Murray ha señalado estos problemas al preguntarse cómo a un mundo tan propicio para el cambio como el digital le cuesta tanto poder expresar de una forma aceptable “las pérdidas irreparables de la vida” (2000: 187).

La respuesta resulta esquiva, pero solamente porque la pregunta esconde una trampa que la propia Murray ayuda a superar. El problema radica en generar sobre los medios interactivos las mismas expectativas que sobre sus antecesores analógicos y literarios; y, a la vez, pretender explicar a los primeros mediante una transposición ingenua de las categorías construidas para entender a los segundos, tal como sucedió con el video respecto al cine<sup>7</sup>.

Murray sostiene que un medio caleidoscópico como el digital -por cambiante y transformador- presenta resistencias al deshago emocional y a la conclusión, pero esto no debe impedirnos

---

una representación posible validada socialmente. En consecuencia, la participación emocional no puede postularse como una propiedad de los relatos, sino que se genera en las lecturas. No es, por lo tanto, exclusiva de los documentales (aunque en estos se presentan una amplia variedad de elementos y estrategias que la favorecen), sino que puede darse también a partir de relatos ficcionales en los casos en los que algunos de sus elementos textuales sean *leídos* en referencia a experiencias identificadas con el mundo histórico.

<sup>6</sup> Aunque la relación entre interactividad e inmersión aparezca en muchos discursos dada por sentada, Ryan la problematiza al destacar que el salto de un nodo a otro característico de las estructuras hipertextuales resultan de una brusquedad tal que atentaría contra el desarrollo de una narrativa coherente. En consecuencia, el lector vivenciaría estos cimbronazos como desatenciones que minarían la experiencia inmersiva. Para Ryan, las maneras de superar este problema descansan en privilegiar la estimulación local de la curiosidad por sobre cualquier tipo de argumento general (2006: 308-309).

<sup>7</sup> Para un abordaje de cómo los conceptos de plano, profundidad de campo y montaje cinematográficos deben reformularse cuando se utilizan en el campo del video, puede consultarse DUBOIS, Philip (2001).

“aprender a apreciar los tipos de conclusión válidos” en un medio de estas características<sup>8</sup> (Murray, 2000: 192). No podemos esperar, en definitiva, obtener las mismas experiencias tras el pasaje de un medio a otro.

Pero podemos ir todavía un poco más atrás, y preguntarnos cómo llegamos a esta situación de incompatibilidad entre interactividad y el sentimiento de inexorabilidad de la vida que genere las condiciones de participación emocional. “Si la irrevocabilidad de la vida es ajena al espíritu del arte interactivo” y “los medios electrónicos presentan una visión muy cómica de la vida” (2000: 187) es porque ese es el camino que han adoptado los medios electrónicos, al menos en sus versiones hegemónicas, en un determinado contexto histórico. No es una cuestión de especificidad, mucho menos de esencia. El planteo es similar al que realiza Lev Manovich respecto al carácter histórico de las formas que adoptan las interfaces culturales. Manovich señala que “diseñadores y artistas digitales de la actualidad utilizan sólo un pequeño grupo de gramáticas de funcionamiento y de metáforas, entre un conjunto mucho mayor de posibilidades” (2006: 121) para presentar los datos culturales codificados digitalmente y la organización del vínculo que el usuario establece con ellos. Si los medios digitales no favorecen la participación emocional, no es porque no sea posible, sino porque las determinaciones históricas la han hecho poco viable.

Frente a esta situación, es en los documentales interactivos donde podremos encontrar una limitación a esta desatención a la implicación emocional. Estas piezas interactivas pueden ser consideradas como discursos que, a partir de la mediación de un dispositivo tecnológico de raíz informática, permiten al usuario entablar una relación transformativa con la propia materialidad discursiva; y, en tanto discursos, están principalmente constituidos por elementos (imágenes de diverso tipo, pero también textos y sonido) que, a partir de conexiones de orden indicial con su objeto, se proponen y son leídos como representación de instancias que se ubican por fuera del propio discurso.

Emplazados en zonas marginales del ciberespacio, aun cuando algunos de ellos gozan de difundido reconocimiento tal como se da en el caso que vamos a abordar, los documentales

---

<sup>8</sup> El planteo de Murray puede sintetizarse en que mientras los medios lineales favorecen la resolución de la intriga secuencialmente, usualmente con una importante carga informativa en el final, las conclusiones de los medios digitales están más cerca de los procesos, es decir, de que el usuario comprenda cómo están armadas las estructuras. “El ordenador es un medio dependiente de una sucesión de procedimientos. Por eso no se limita a describir o a observar esquemas de comportamiento del modo en que el texto impreso o el cine lo hacen, sino que los encarna y los ejecuta” (2000: 193).

interactivos logran combinar actuación del usuario con la creencia de que la historia sigue una vez la computadora se apaga.

### **Un oso que no es rojo**

*Bear 71*<sup>9</sup> es un documental interactivo de 2012 realizado por Leanne Allison y Jeremy Mendes para el National Film Board de Canadá (NFB). Su personaje central es un oso pardo habitante del Banff National Park canadiense, una zona que ha sufrido permanentes modificaciones debido al avance de la urbanización, el trazado de rutas y el despliegue de las vías del ferrocarril. Este movimiento continuo ha profundizado el debilitamiento de las ya de por sí tenues fronteras entre civilización y vida salvaje. Capturado a los tres años de edad, el oso pardo pasó a ser el *Bear 71* del título después de que se lo etiquetara y colocara un collar con equipamiento de radio de frecuencia VHF con el objetivo, entre otros, de poder vigilarlo. “Todo el mundo quiere ver un oso pardo, pero por supuesto, nadie quiere ser asesinado por uno”, sostiene la personificación del oso, cuyo relato biográfico en voz over puede escucharse al inicio de la pieza.

A medida que el relato avanza, el visitante tiene la posibilidad de recorrer guiando su pequeño avatar un mapa del parque nacional representado en forma de cuadrícula. En su tránsito a través de montañas y lagos, atravesando rutas y vías, el usuario puede encontrarse con animales como el puma 111, el alce 73, el cuervo 23, el lobo 55 y la liebre 31, entre tantos otros. Cuando el encuentro entre visitante y habitante del parque se concreta, el primero tiene la posibilidad de activar una ventana en la que se reproducen imágenes registradas por alguna de las numerosas cámaras de seguridad dispersas por el terreno real. Este aspecto, sin duda, se constituye como una de las principales marcas en el texto audiovisual que propician en el espectador anclar la imagen en un “régimen indicial de interpretación”, tal como lo ha definido Jean-Pierre Esquenazi, “una perspectiva adoptada por el espectador en función de indicaciones que se encuentran a la vez en y fuera de la imagen” (2014: 162). Al presentarse la cámara como testigo objetivo de los sucesos que frente a ella se despliegan, el espectador orienta su interpretación de las imágenes a considerarlas como una representación justa de lo real. No es una cuestión de esencia de la imagen, sino de cómo es leída por el espectador en referencia al mundo real a partir de sus características formales (cierta resolución, sus planos fijos) y la objetividad atribuida a la cámara que responde a una determinación cultural en virtud de su estatus maquinístico.

---

<sup>9</sup> <http://bear71.nfb.ca/#/bear71>



A la vez, cada imagen del animal viene acompañada por una ficha con información de su especie que el usuario tiene la opción de desplegar. Así, podrá acceder a datos referidos a los hábitos, estados de preservación, números de ejemplares o, incluso, información sobre algún tipo de vínculo entre el animal en cuestión y el oso 71, que no hacen más que reforzar la interpretación indicial al postularse como datos certeros del mundo salvaje.

*Bear 71* no solo invita a reflexionar sobre las relaciones siempre conflictivas entre la vida animal y los humanos, sino que al mismo tiempo se propone como una metáfora sobre los vínculos, también conflictivos, entre el mundo virtual y el físico al presentar un juego de palabras entre los significados posibles de *wired* -por alambrado, ícono de la civilización, y el cableado necesario para la red- y *wild* -por salvaje, pero también por mundo físico-. “It’s hard to say where the wired world ends and the wild one begins” sentencia en su relato el oso.

El caso de *Bear 71* puede ilustrar la manera en que ciertas propuestas interactivas propician la participación emocional, sorteando esa incompatibilidad inicial señalada por Murray. No se trata de cualquier propuesta, sino de aquellas que se inscriben en el terreno del documental en la medida en que en ellas la separación entre imagen y referencia continúa siendo un dato fundamental, en las que el dolor y la pérdida no son parte de la simulación (Nichols, 1997: 36), en las que la vida, para acercarnos a los términos escogidos por Murray, se vuelve inexorable.

### **Vivir su vida (narrativamente)**

Si consideramos esta cuestión como relevante, es porque la interactividad ha estado históricamente asociada al juego y a la simulación, pero no debe necesariamente ser así. Podemos ingresar en un mundo ficticio en el que el usuario utilice la cantidad de vidas que sean con el fin de llegar al final del juego. Y volver a jugar si no lo logra. Podemos también construir un mundo simulado que permita anticipar determinados fenómenos mediante la experimentación y la modificación de variables. Y regresar al modelo inicial cada vez que sea necesario<sup>10</sup>. De este modo, es muy difícil sentirse implicado emocionalmente. No hay riesgo de pérdida. No hay riesgo de muerte.

Pero la interactividad también puede interpelarnos e implicarnos emocionalmente. Una manera de aproximarse a esta idea es reconociendo en ella la posibilidad de experimentar una

---

<sup>10</sup> Para una reflexión sobre la simulación y las imágenes sintéticas puede consultarse el capítulo “El imaginario numérico: simulación y síntesis”, en Machado, Arlindo (2009), *El paisaje mediático. Sobre el desafío de las poéticas tecnológicas*, Buenos Aires: Nueva Librería.

vivencia narrativa, entendida de acuerdo a Ruiz Collantes como una experiencia cognitiva que se alcanza a partir de la implicación del sujeto en una estructura de vida articulada narrativamente (2013: 22).

Cuando son de carácter intersubjetivo, las vivencias narrativas pueden darse a través de dos formas culturales: el relato y el juego. En el primero, dentro del cual se ubican los documentales audiovisuales lineales, el espectador vive una historia ajena, sobre la que realiza una actividad interpretativa pero no una acción transformativa. El segundo caso es diferente ya que el espectador participa en el desarrollo de la propia historia. Llevado el juego a un entorno digital, implica la posibilidad de interactividad y actuación.

En el caso de los documentales interactivos nos encontramos frente a una forma particular de experiencias híbridas, denominadas por Ruiz Collantes como narraciones interactivas. En estas propuestas, el espectador participa de un relato que no le es propio -el mundo tomado a su cargo por el documental-, pero que depende de su actuación para desplegarse.

¿En qué medida reconocemos actuación en *Bear 71*? Es factible identificar al menos dos niveles complementarios de actuación en el documental interactivo de la NFB. Por un lado, todas las acciones que el espectador despliega en relación a cuándo comenzar y finalizar las acciones, el ritmo de exploración y la velocidad de recorrido que él mismo impone, y el tiempo que se detiene en cada uno de los fragmentos de video que despliega, pueden ser interpretados como elementos que lo llevan a abandonar una posición que tradicionalmente, y con mucho de prejuicio, ha sido considerada como estática. De este modo, el espectador se introduce en la propia obra para generar acciones cuyas consecuencias significativas van más allá de entenderlas como meras respuestas mecánicas a los clicks y movimientos de ratón.

Ante esta aparente libertad del espectador, es no obstante necesario señalar que la experiencia interactiva nunca es del todo autónoma en la medida en que se desarrolla en un contexto signado por los protocolos y programas desarrollados por el autor. Figura objeto de resignificación, es el autor quien funda mediante complejos procesos de programación un espacio que en última instancia determinará las formas de participación y sobre el que los espectadores -siguiendo la metáfora propuesta por de Certeau respecto a los lectores- “circulan sobre las tierras del prójimo, nómadas que cazan furtivamente a través de los campos que no han escrito” (1997: 187).

Por otro lado, *Bear 71* ofrece en su mapa del parque Banff un amplio espacio para que los visitantes naveguen mientras escuchan el relato en primera persona y abren las ventanas correspondientes a los animales con los que se cruzan en su recorrido.

Tal como manifiesta Janet Murray, la navegación espacial es una forma de actuación característica de los entornos virtuales, que genera en los espectadores “un placer en sí misma, independientemente del contenido de tales espacios” (2000: 142).

Contra ciertas lecturas posmodernas identificadas por Murray (2000: 313-314) que limitan las propiedades del texto interactivo a proporcionar la excitante sensación de poder y movilidad sin rumbo, pero al costo de impedir echar raíces en un sitio concreto, recorrer la geografía de *Bear 71* supone jugar un juego de anclaje en el que las imágenes que se disparan por decisión del espectador remiten por su dimensión indicial “al” mundo que nos trasciende. Deambular, incluso sin rumbo, no es estar perdido. Deambular, en todo caso, para conocer de otra manera, no tan prescriptiva como si de una autopista señalizada se tratara.

La actuación se desarrolla, entonces, sobre una historia ajena, que a la vez se desenvuelve sobre una representación del mundo histórico y, en tanto tal, nos desborda y trasciende. La visión de la vida ya no es tan cómica en la medida en que el avasallamiento de la urbanización sobre la vida salvaje se vuelve inexorable, al igual que el riesgo de desaparición de ciertas especies y la muerte de algunos especímenes que por distraerse mientras comen granos dispersos entre los rieles, son arrollados por los mismos trenes que al pasar por allí van perdiendo su propia carga... de granos.

Los documentales interactivos, del que *Bear 71* es un caso, pueden ser entendidos como una modalidad particular de narraciones interactivas al combinar actuación con la participación emocional que se hace viable al ubicar al espectador ante la presencia del otro. De este modo, se posicionan como alternativas a otras propuestas que, a fuerza de reinicios, resignan gran parte de su potencial transformador. En los documentales interactivos la percepción sobre la inexorabilidad de la vida sigue estando allí y eso los vuelve condición de posibilidad de acciones transformadoras. Claro que su poder hasta ahí llega, de ahí en más les toca a los sujetos históricos jugar el juego de la historia.

## **Bibliografía**

- BARTHES, Roland (2003), *Mitologías*, Buenos Aires: Siglo XXI.
- DE CERTAU, Michel (1997), *La invención de lo cotidiano. I. Artes de hacer*, México: Universidad Iberoamericana.
- DUBOIS, Philippe (2001), *Video, cine, Godard*, Buenos Aires: Libros del Rojas.
- ESQUENAZI, Jean-Pierre (2014), “Un abordaje cultural de la imagen”, en Gardies, René (compilador), *Comprender el cine y las imágenes*, Buenos Aires: la marca editora.
- LÉVY, Pierre (2007), *Cibercultura: la cultura de la sociedad digital*, Barcelona: Anthropos Editorial.
- MANCUSO, Hugo R. (2010), *De lo decible. Entre semiótica y filosofía: Peirce, Gramsci, Wittgenstein*, Buenos Aires: SB.
- MANCUSO, Hugo R. (2008), “Crítica peirceana al paradigma moderno”, en *Revista AsVersus*, VI, 14-15, abril-agosto 2008.
- MANOVICH, Lev (2006), *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*, Buenos Aires: Paidós.
- MURRAY, Janet (2000), *Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*, Barcelona: Paidós.
- NICHOLS, Bill (1997), *La representación de la realidad. Cuestiones y conceptos sobre el documental*, Barcelona: Paidós.
- RUIZ COLLANTES, Xavier (2013), “Juegos y videojuegos. Formas de vivencias narrativas”, en Carlos A. Scolari (editor), *Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la gamificación*, Barcelona: Col·lecció Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius. Universitat de Barcelona.
- RYAN, Marie-Laure ([2001] 2004a), *La narración como realidad virtual*, Barcelona: Paidós.
- SCOLARI, Carlos (2008), *Hipermediaciones. Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva*, Barcelona: Gedisa.
- SONTAG, Susan (2006), *Sobre la fotografía*, México: Alfaguara.