



UNIVERSIDAD
DE GRANADA

Facultad de Comunicación y
Documentación

Grado en Comunicación
Audiovisual

TRABAJO DE FIN DE GRADO

*Entre gigantes: una
propuesta de documental
interactivo*

Presentado por:

D./D^a.:

Borja Utrilla Escribano

Responsable de tutorización:

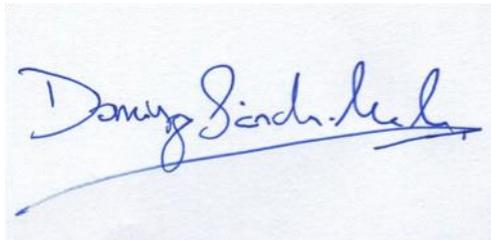
Dr./Dra. o D./D^a.:

Domingo Sánchez-Mesa Martínez

Curso académico 2018/2019

D. Domingo Sánchez-Mesa Martínez, tutor/a del trabajo titulado: “**Entre gigantes: una propuesta de documental interactivo**” realizado por el alumno **Borja Utrilla Escribano**, INFORMA que dicho trabajo cumple con los requisitos exigidos por el Reglamento sobre Trabajos Fin del Grado en *Comunicación Audiovisual* para su defensa.

Granada, 4 de Julio de 2019

A handwritten signature in blue ink, reading "Domingo Sánchez-Mesa Martínez", with a long horizontal flourish underneath.

Fdo.: Domingo Sánchez-Mesa Martínez

Por la presente deajo constancia de ser el autor del trabajo titulado “**Entre gigantes: una propuesta de documental interactivo**” que presento para la materia Trabajo Fin de Grado del Grado en **Comunicación Audiovisual**, tutorizado por el profesor **Domingo Sánchez-Mesa Martínez** durante el curso académico 2018- 2019.

Asumo la originalidad del trabajo y declaro que no he utilizado fuentes (tablas, textos, imágenes, medios audiovisuales, datos y software) sin citar debidamente, quedando la Facultad de Comunicación y Documentación de la Universidad de Granada exenta de toda obligación al respecto.

Autorizo a la Facultad de Comunicación y Documentación a utilizar este material para ser consultado con fines docentes dado que constituyen ejercicios académicos de uso interno.

04 / 07 / 2019

Fecha



Firma

AGRADECIMIENTOS

*A la UGR y a la ciudad de Granada, por darme la posibilidad de vivir
esta experiencia durante estos cuatro años.*

ÍNDICE

1.- INTRODUCCIÓN Y CONCEPTUALIZACIÓN	13
1.1- PLANTEAMIENTO INICIAL	13
1.2- OBJETIVOS.....	14
1.3- METODOLOGÍA	15
1.4- DEFINICIÓN DEL PÚBLICO OBJETIVO	16
1.5- JUSTIFICACIÓN DEL TÍTULO.....	17
2.- ESTADO DE LA CUESTIÓN	18
2.1- GÉNERO DOCUMENTAL	18
2.1.1- ANTECEDENTES.....	18
2.1.2- APROXIMACIÓN TEÓRICA	20
2.1.3- CLASIFICACIÓN	27
2.2- ENTORNO MEDIÁTICO DIGITAL INTERACTIVO	29
2.2.1- LLEGADA DE INTERNET	29
2.2.2- DIGITALIZACIÓN. MULTIMEDIA, HIPERMEDIA E HIPERTEXTO	31
2.3- NARRATIVA TRANSMEDIA	35
2.3.1- DEFINICIÓN	35
2.3.2- EJEMPLOS MÁS REPRESENTATIVOS.....	38
2.4- DOCUMENTAL INTERACTIVO.....	41
2.4.1.- DEFINICIÓN	41
2.4.2.- CLASIFICACIÓN Y TIPOLOGÍAS	43
3. PREPRODUCCIÓN DEL WEBDOC “ENTRE GIGANTES: UNA PROPUESTA DE DOCUMENTAL INTERACTIVO”	56
3.1- HISTORIA DE CAMPO DE CRIPTANA	56
3.2- GUION INTERACTIVO	59
3.3- PROPUESTA DE INTERFAZ	62
3.4-PRODUCCIÓN DEL WEBDOC	71
3.5- SOFTWARE.....	72
3.6- PRESUPUESTO	73
4. CONCLUSIONES	75
5. PERSPECTIVAS DE FUTURO.....	77
BIBLIOGRAFÍA	78
FILMOGRAFÍA	83
PROYECTOS INTERACTIVOS	85
ANEXOS	86

RESUMEN

El presente Trabajo Fin de Grado es el resultado de un breve ejercicio de investigación teórica sobre los distintos medios que se desarrollan e intervienen en la elaboración del documental interactivo. El proyecto persigue el objetivo de plantear la producción del webdoc *Entre gigantes*, para hablar sobre la historia de Campo de Criptana, una localidad situada en la provincia de Ciudad Real.

La parte teórica se centra en las distintas formas narrativas del documental tradicional y la posterior digitalización con la llegada de Internet, confluyendo en el nacimiento del documental interactivo, y creándose una nueva relación entre autor, contenido y usuario. De manera práctica, se elabora la preproducción del webdoc *Entre gigantes*, partiendo de una propuesta de interfaz, un plan de rodaje y un presupuesto que permita su futura ejecución.

Abstract

The present End of Degree Essay is the result of a brief theoretical research about the different media developed and used when elaborating an interactive documentary. This project aims the production of a webdoc called “Entre gigantes”, to talk about the history of Campo de Criptana, a village located in the province of Ciudad Real.

The theoretical part focuses on the different narrative forms used in the traditional documentary and the later digitalization with the arrival of the Internet, thus giving birth to the interactive documentary and creating a new relationship among the author, the content and the user. In practice, the pre-production of the webdoc “Entre gigantes” is elaborated, based on an interface proposal, a filming plan and a budgeted that may allow its later execution.

1.- INTRODUCCIÓN Y CONCEPTUALIZACIÓN

1.1- PLANTEAMIENTO INICIAL

En el año 2018, y concretamente en la asignatura de Cibercultura y narraciones interactivas, oí hablar por primera vez sobre las narrativas transmedia, la interactividad, y en este caso, sobre el documental interactivo. Fueron los profesores Nieves Rosendo y Domingo Sánchez-Mesa los que consiguieron que aquellas clases quedasen marcadas en mí y quisiese realizar mi Trabajo Fin de Grado sobre los webdocs, para poder investigar más a fondo en su evolución y preproducir alguno como autor.

Posteriormente, pensando en cómo encaminar dicho proyecto, comprendí que apenas conocía la historia de mi pueblo, Campo de Criptana. Entonces, decidí buscar información a través de Internet y sobre todo en la web oficial de la localidad y me di cuenta de lo poco accesible que está la información para la población. El problema no era la falta de información -pues hay una gran cantidad-, sino los métodos empleados para su difusión: documentos con mucho texto y pocas imágenes, resultando agotador para cualquiera leerlo. Hoy en día, gracias a Internet, recibimos miles de noticias, estando más informados, pero también más pendientes de la avalancha de tonterías que millones de usuarios comparten en Facebook, Instagram o Twitter. Esto provoca en el usuario una cierta pasividad y falta de interés en aspectos culturales como el que se pretende desarrollar en este proyecto. Además, y siguiendo a las investigaciones difundidas por la BBC¹ en 2016, nos encontramos en un momento en el que el ser humano ha perdido cuatro segundos de capacidad de atención en quince años. Nos encontramos ante un problema muy serio: la tecnología domina todos los aspectos de nuestra vida.

Estos datos son necesariamente importantes a la hora de pensar cómo elaborar cualquier

¹ Artículo de investigación: ¿Por qué hemos perdido cuatro segundos de capacidad de atención en 15 años? Disponible en <https://www.bbc.com>

proyecto. Bajo mi punto de vista, el webdoc es un género que, pese a surgir en 1980, no ha encontrado su hueco hasta entrado el año 2010. La tecnología digital interactiva ha provocado el surgimiento de nuevas técnicas narrativas fundamentadas sobre todo en la transmedialidad - con la difusión de un producto en varias plataformas-. El documental interactivo es un metagénero de esta transmedialidad y es una vía de difusión innovadora y muy creativa, que permite al usuario formar parte de la historia; eso sí, se debe plantear muy bien la estructura del webdoc para que el interactor no se aburra ni se pierda.

Otro aspecto por destacar sería la situación demográfica de la localidad de Campo de Criptana, una población cada vez más envejecida, pues los más jóvenes, ante la situación laboral, terminan saliendo del pueblo para irse a las grandes ciudades en busca de estudios y nuevas oportunidades. Este hecho, unido a los aspectos tecnológicos nombrados anteriormente, provoca una falta de interés local y cultural, y con productos creativos e interactivos se puede atraer mejor su atención.

De igual forma, considero que el ayuntamiento no termina de explotar su promoción al exterior como debería y creo que con iniciativas innovadoras como el webdoc puede crear una gran imagen como localidad, destacándose sobre el resto. El webdoc es un subgénero documental poco utilizado, que todavía no se ha diversificado y su creación se entiende como una anticipación hacia lo que puede llegar a convertirse.

1.2- OBJETIVOS

El objetivo de este Trabajo Fin de Grado es realizar un análisis del género documental tradicional y cómo a través de la tecnología e Internet se logran nuevas técnicas de producción y difusión de la información a través de la utilización de distintas plataformas interactivas. Todo ello con el objetivo de conocer de primera mano las técnicas audiovisuales e interactivas,

necesarias para la preproducción del webdoc *Entre gigantes*.

De esta forma, el presente trabajo pretende satisfacer los siguientes objetivos específicos:

- Ensayar una aproximación introductoria al nacimiento, evolución y definición del género documental tradicional.
- Estudiar las técnicas interactivas empleadas con la llegada del medio digital: hipertexto, multimedia e hipertexto.
- Plantear una definición y clasificación para el género documental interactivo con respecto del documental tradicional.
- Realizar una investigación documental sobre la historia de Campo de Criptana basada en las formas de difundir su imagen, un análisis demográfico, político, cultural y de su agricultura tradicional, con el objetivo de seleccionar la información más relevante y plantear las cuestiones más interesantes para el proyecto interactivo.
- Plantear la preproducción del webdoc “Entre gigantes: una propuesta de documental interactivo” en el que se apliquen los conocimientos analizados previamente y se estructure de manera adecuada el documental para ser lo más intuitivo e interesante posible.
- Realizar un *teaser* y una demo que permitan la financiación por parte de laboratorios interactivos.

1.3- METODOLOGÍA

Para analizar y desarrollar teóricamente cada una de las etapas nombradas en el apartado anterior referidas al género documental tradicional y al entorno digital, -este último a través de las narrativas transmedia y el documental interactivo-, se seleccionaron previamente documentos bibliográficos como pueden ser tesis doctorales, artículos de revista, capítulos de

libro, etc. Además, también se tuvo en cuenta una parte filmográfica e interactiva para confirmar mediante ejemplos lo dicho por la teoría. La bibliografía se ha obtenido de bases de datos electrónicas como ProQuest o Dialnet. La selección bibliográfica se dio en dos etapas; en primer lugar, se eligieron documentos relacionados con las recomendaciones del tutor del Trabajo Fin de Grado, y una vez leídos, se decidió complementar esta información con otros artículos, tesis o revistas. Hay que destacar, que el eje central sobre el que se ha elaborado este proyecto ha sido la tesis doctoral “El documental interactivo como nuevo género audiovisual” del año 2013, de Arnau Gifreu, autor considerado en nuestro país como el más influyente en cuanto al estudio del documental interactivo.

A continuación, y con la información almacenada y estructurada, se procedió a redactar el bloque teórico del trabajo. Una vez recabada toda esta información, se comenzó a desarrollar la preproducción del webdoc, para finalmente elaborar un video explicativo de la interfaz del webdoc, una demo del funcionamiento gracias a la versión gratuita del software Klynt y un pequeño teaser a modo presentación, todo ello con la intención de obtener financiación por parte de algún laboratorio interactivo.

Para terminar, se elabora una conclusión en la que se contraponen las expectativas iniciales y los resultados finales para comprobar si se han cumplido los objetivos de este Trabajo Fin de Grado.

1.4- DEFINICIÓN DEL PÚBLICO OBJETIVO

El proyecto que se desarrolla en este Trabajo Fin de Grado va dirigido sobre todo a un *target* joven, -esto no quiere decir que el resto de la población sea descartada-. En la exposición del planteamiento inicial se informa de la situación demográfica que sufre la localidad de Campo de Criptana, la cual ve como cada año los jóvenes se marchan a las ciudades en busca

de oportunidades. Es por este motivo por el que el webdoc se plantea sobre todo para difundirse a los más jóvenes, los cuales desconocen totalmente la historia de su pueblo, ya que, además de lo poco accesible que se encuentra la información, no tienen interés por conocer más sobre “el pueblo de sus padres”.

Se cree que, con la elaboración de un proyecto novedoso, atractivo e interactivo, y aprovechando el poder de la web para llegar a cualquier punto del mundo, se creará aceptación entre los jóvenes. Además, otro aspecto a destacar es el hecho de que este *target* crece junto a la tecnología, por lo que estarán más que familiarizados con estos procesos interactivos.

1.5- JUSTIFICACIÓN DEL TÍTULO

Campo de Criptana es una localidad situada en la provincia de Ciudad Real, conocida por sus famosos molinos de viento.

“Bien parece –respondió don Quijote– que no estás cursado en esto de las aventuras: ellos son gigantes; y si tienes miedo, quítate de ahí, y ponte en oración en el espacio que yo voy a entrar con ellos en fiera y desigual batalla.” (Cervantes, 2005, p.47).

Son estos gigantes los que don Quijote de La Mancha confunde con los molinos de viento, de ahí el título “Entre gigantes: una propuesta de documental interactivo”. Cervantes destacó treinta molinos, aunque actualmente tan sólo quedan diez, tres de ellos del siglo XVI y los otros siete del siglo XIX.

De igual forma, la producción de este webdoc debe servir para difundir y poner en valor, -a través de los nuevos formatos tecnológicos-, el patrimonio cultural español, ya que los molinos de viento de Campo de Criptana sirven como referencia para el escritor Miguel de Cervantes, conocido universalmente por haber escrito *El ingenioso Hidalgo don Quijote de la Mancha*,

además de ser considerado la máxima figura de la literatura española,

2.- ESTADO DE LA CUESTIÓN

2.1- GÉNERO DOCUMENTAL

2.1.1- ANTECEDENTES

Para hablar del nacimiento del documental tradicional es necesario situarse en los últimos años del siglo XIX, momento en el que se crea el “cinematógrafo”. Este aparato, presentado el 13 de febrero de 1895 por Auguste y Louis Lumière, permitía fotografiar imágenes en movimiento. Los hermanos Lumière aprovecharon el defecto óptico de la persistencia retiniana para, mediante la reproducción de imágenes a una cierta velocidad, crear la ilusión de movimiento. El cinematógrafo, además de ser un proyector de películas, también permitía capturar las imágenes que posteriormente serían reproducidas.

Las primeras proyecciones exhibidas en las salas tienen una clara intención documental; películas como *La salida de los obreros de la fábrica* (1895) o *Riña de niños* (1896) de los Hermanos Lumière; y otras como *La Coronación de Eduardo VII* (1902) de Georges Méliès, destacan por la utilización de un plano-secuencia en el que se plasma todo lo que ocurre delante de la cámara, sin tener demasiado en cuenta el carácter narrativo cinematográfico.

Zavala (2010), en su obra *Documental Televisivo: La transformación del género documental*, afirma lo siguiente: “Tanto los hermanos Lumière como los operadores concentraban su atención en aspectos folclóricos, exóticos, en pueblos primitivos y costumbres que se plasmaban acompañados de música o comentarios desde la propia sala. Eran escenas naturales y no contenían ninguna modificación” (p.29).

Pese a que este tipo de cintas apenas se parecen a lo que hoy en día conocemos como documental, se puede hablar de su nacimiento a partir de ellas. La tendencia con la que tomó

su origen la cinematografía a partir del uso de la toma única irá desapareciendo a medida que vaya incorporándose la técnica del montaje, aunque todavía sin tener claro un concepto universal (Gifreu, 2013, p. 120).

Edwin S. Porter, ayudante de Edison, fue el primero en experimentar con la técnica del montaje a través de la película *Vida de un bombero americano* (1903). Esta breve película de 6 minutos destaca, en primer lugar, por su influencia dramática, lograda gracias a la inclusión de una música idónea en cada escena y, en segundo lugar, por la utilización del montaje en paralelo, pudiendo manipular al espectador, creando en él diferentes sensaciones en función de cómo se realizase el montaje.

A partir de 1907, el cine de ficción iniciado por George Méliès deja en un segundo plano al cine de no ficción, entrando éste en decadencia. El cine de Méliès destacaba por la utilización de efectos especiales como, por ejemplo, la técnica del empalme, en la que el operador de cámara dejaba de grabar durante un tiempo para que se modificase lo que había delante de la cámara, dando la sensación de que los elementos desaparecían o cambiaban, y que fue implementada en la película *Viaje a la Luna* (1902). Sin embargo, el cine de ficción no resultó ser tan negativo para la no ficción, ya que permitió el desarrollo y la consolidación de la técnica del montaje, de la que posteriormente se volverá a alimentar este último género.

En la década de los años 20 volverá a aparecer el cine de no ficción de la mano de Robert Flaherty, considerado el primer autor de documentales conocido por el público. Es a partir de este momento “cuando lo que llamamos documental adquiere unas características modernas” (Gifreu, 2013, p.121). Con *Nanuk, el esquimal* (1922) y *Moana* (1926), Flaherty narra las condiciones de vida de una familia esquimal, así como la vida cotidiana de una de las islas de Samoa, y para ello combina la imagen con el texto, de manera que el espectador comprende visual y narrativamente todo lo que ocurre delante de la cámara. Flaherty se alejaba

de la manera de ver el cine de los estudios de Hollywood; según él, el cine “debía surgir de un ambiente natural” (Grierson, 1998, p. 3).

Flaherty (1939), en su artículo publicado con motivo de la proyección *Nanuk, el esquimal*, afirma:

Nunca como hoy el mundo ha tenido una necesidad mayor de promover la mutua comprensión entre los pueblos. El camino más rápido, más seguro, para conseguir este fin, es ofrecer al hombre en general, al llamado hombre de la calle, la posibilidad de enterarse de los problemas que agobian a sus semejantes. (p. 1)

A partir de este autor comienza el desarrollo del género documental, con proyecciones como *El hombre de la cámara* (1929) en la que Dziga Vertov utiliza un montaje futurista, plasmado, por ejemplo, con el movimiento “mágico” de unas sillas que se bajan para recibir a los espectadores. A partir de este momento surgirá un cine de temática experimental, donde lo racional quedará en un segundo plano, y predominará una actitud crítica cinematográfica. Es, por tanto, necesario, destacar *Un perro andaluz* (1929), de Luis Buñuel, quien, junto a Dalí como guionista, adentran al espectador hacia lo obsesivo, únicamente presente en sus sueños ocultos.

Así fue como se generó la división en tres grandes géneros - ficción, no ficción y experimental -, que se ha mantenido hasta la actualidad en formas o modos de representación más o menos separadas, aunque con las fronteras cada vez más permeables. (Gifreu, 2013, p. 41)

2.1.2- APROXIMACIÓN TEÓRICA

El género documental no ha encontrado todavía una definición definitiva para definirse a sí mismo. Arnau Gifreu (2013), partiendo de las ideas de Alejandro Cock, afirma lo siguiente:

El cine tomó el concepto de documento para designar películas o tomas ligadas a la realidad, y es este estatuto de documento el que marcará las discusiones teóricas en torno al documental y su conformación como discurso de la realidad. (p.41)

Autores como Curtis o Grierson se interesaron por el trabajo de Flaherty para definir el término documental. Sin embargo, solo Grierson fue capaz de hablar de un cierto tratamiento creativo de la realidad; para ello, incluye el comentario y el diálogo, junto con la descripción y el ritmo, para hablar del montaje de secuencias.

Javier Campo (2015), a partir de las ideas de Winston, se muestra contrario a la definición de Grierson: “no siempre la realidad es tratada creativamente ni todo tratamiento creativo de lo real da como resultado un film documental” (p.4). De igual forma, Rabiger (2005) considera una equivocación hablar de documental como tratamiento creativo, ya que es una definición muy general y abarca todo tipo de cine exceptuando el de ficción. De esta forma, para hablar de documental “es básico que exista una conexión máxima con lo real, ya que esto será lo que le dote de verdadero poder persuasivo [...] cualquier disonancia puede hacer al espectador desconfiar de lo narrado como verdadero” (Torre, 2017, p.64).

Si preguntáramos a dos documentalistas lo que es un documental, con seguridad no se pondrían de acuerdo. Con el paso del tiempo los parámetros se van ampliando y las nuevas generaciones continúan con la misma discusión. Lo que sí resulta incontestable es el meollo del espíritu del documental -la noción de que el documental explora personas y situaciones reales (Rabiger, 2005, p.11).

Existe una gran dificultad a la hora de definir el término documental, pues, pese a que su eje central se basa en mostrar personas y situaciones reales, en la práctica se desarrollan diversas variedades estilísticas, y, por tanto, no tiene una personalidad estilística única que le diferencie del resto. Luis Deltell (2006) habla del documental clásico como un motor perfecto para cumplir con las necesidades de información del espectador, partiendo en primer lugar de

la representación del acontecimiento, y, posteriormente, de su visualización inteligente en forma de imágenes.

En Gifreu (2013), se cita a Bienvenido León:

Documental es todo método de registrar en celuloide cualquier aspecto de la realidad interpretado bien por la filmación de hechos o por la reconstrucción veraz y justificable, para apelar a la razón o a la emoción, con el propósito de estimular el deseo y ampliar el conocimiento y la comprensión, y plantear sinceramente problemas y soluciones en el campo de la economía, la cultura y las relaciones humanas. (p.42)

Como bien dice Gifreu, todo esto se podría conservar en la definición salvo lo referido al registro en celuloide. Por otra parte, Bill Nichols (1997) establece tres definiciones para referirse al género documental: desde el punto de vista del realizador, el texto y el espectador. “Cada punto de partida nos lleva a una definición distinta, aunque no contradictoria” (p.42). Nichols, cataloga el control del realizador en la producción de documentales un escalón por debajo del de ficción; sin embargo, considera que esta pérdida no es descontrolada, si no que se trata de una estrategia del director para provocar naturalismo, es decir, para que las personas sean “ellas mismas”. Deltell (2006) establece tres formas de estudio para el documental: guion, situación reconstruida y montaje final, partiendo de una elección de personajes y situaciones, y finalizando con la colocación y ordenación de los planos; todo ello sin romper con la imparcialidad y la objetividad.

El documental *Morir en Madrid* (1963), de Frédéric Rossif, muestra los conflictos sociales, políticos y militares que tuvieron lugar en España durante la Guerra Civil, el cual no fue proyectado en nuestro país hasta la muerte de Francisco Franco.

Sorprendentemente al ver el documental hoy en día nos resulta la obra más

equilibrada que existe sobre nuestra contienda fratricida. Parece increíble pero la obra de Rossif da más argumentos y defensas a la postura oficial del régimen anterior que cualquier película actual. Por lo tanto, el material rodado se trató y se montó con neutralidad. (Deltell, 2006, p.187)

Esta neutralidad y objetividad ya estaba latente a finales del siglo XIX en las obras de los hermanos Lumière, con el uso de la cámara fija, sin ningún tipo de manipulación en el montaje. Hablaríamos también de imparcialidad en las obras de Flaherty, como es el caso de *Nanuk, el esquimal* (1922), -nombrado anteriormente-, en la que el director nos muestra la cotidianidad de las duras condiciones de vida de una familia esquimal.

Deltell (2006) habla de la llegada del documental político -años 30 y 40- y el problema ético que supone, con directores como Grierson, Watt o Ivory. Se centra sobre todo en la figura de Ivory, quien se posicionaba dentro del bando antifascista y que además vino a España a defender la II República. Su documental, por tanto, era parcial, pero a la vez era objetivo y sincero. La utilización de documentales parciales con un punto de vista objetivo serán los predominantes hasta la llegada del Nuevo Documental.

Hablar de Nuevo Documental es hablar de contenido audiovisual subjetivo. Con *Daguerrotipos* (1978), Agnès Varda filma la calle Daguerre de París y muestra la vida de vecinos y trabajadores desde su propio punto de vista.

“En la mano del hombre que crea, apreciamos subjetividad. En la máquina que graba, objetividad” (Sucari, 2009, p.24).

Sucari (2009) habla de la tecnología y su capacidad de confundir al ser humano, partiendo de la unión de ficción y realidad. La representación de la realidad se desvanece a medida que la tecnología avanza. Sin embargo, estos códigos solo pueden ser ejecutados por el hombre; lo subjetivo se crea a partir del pensamiento humano. Este último movimiento se

centrará por tanto en la subjetividad y la parcialidad, buscando además entretener a partir de la espectacularidad.

El nuevo documental no pretende ser ético sino estético. Es decir, no consiste en mostrar un acontecimiento y explicarlo sino en presentar un hecho y cómo el director se relaciona con él. Este modelo será el que generará lo que actualmente se llama documental de creación del cual en España tenemos excelentes ejemplos. (Deltell, 2006, p.187)

Por otro lado, y siguiendo con la ruptura de la objetividad planteada con el Nuevo Documental, Sucari (2009) se cuestiona el conocimiento de lo real. La aparición de nuevos paradigmas pone en duda la existencia de una realidad objetiva y universal. El autor habla del surgimiento en los años 60 de un “cine observacional”, fundamentado en estilos como el “cinéma vérité” o el “free cinema”, suponiendo la ruptura de la objetividad del documental clásico. *Crónica de un verano* (1961), dirigida por Edgar Morin y Jean Rouch, nos hace reflexionar sobre la vida del ser humano, centrada en la supervivencia, “siendo el cinema-verité la forma en que volvemos a tomar contacto con nosotros mismos al vernos desnudados por nuestra propia rutina, esta vez frente a un ojo mayor, el de la cámara” (Jean Rouch).

Martínez Montiel (2009) medita sobre la antropología cultural, rama que se encarga de estudiar el conocimiento del ser humano a través de su cultura, para delimitar el valor de un individuo en un grupo social. Además, destaca la importancia de la antropología visual -o cine etnográfico-, una herramienta de la rama cultural que Jean Rouch ha desarrollado a lo largo de toda su filmografía. A través de esta técnica podemos analizar la realidad humana partiendo de la observación, descripción y análisis de las imágenes audiovisuales. Gaspar (2006), habla de Rouch y de la utilización que hacía de la cámara como instrumento para la investigación en las ciencias sociales, además de considerar el cine un factor determinante para la comunicación científica.

El cine etnográfico no sólo consiste en visualizar las imágenes grabadas sobre lo que el ser humano dice o hace, sino que también se centra en la interpretación de estas grabaciones, desde su ideación hasta su ejecución (Martínez Montiel, 2009, p.178).

“Mirar el mundo a través de nuestras herramientas técnicas nos refleja mirando el mundo. La realidad no está ahí afuera, sino que es una construcción del que observa, mira, habla, cuestiona” (Sucari, 2009, p.27). Sucari habla sobre la posibilidad de que el mundo en el que vivimos sea una construcción pasajera, creada por cada individuo en su interior, a partir de sus pensamientos y reflexiones. Considera necesario abandonar este modo de representación, sujeto a las leyes de la ciencia positivista: “La noción de cualquier acceso a una realidad que está ahí, más allá de nosotros, es un efecto ideológico. Cuanto antes nos demos cuenta, mejor” (p.27).

En definitiva, se ha comprobado que resulta difícil establecer una definición completa y única para el género documental, pues hay muchos ámbitos y caminos posibles para su investigación (culturales, políticos, estéticos...), además de estudios objetivos/subjetivos e imparciales/parciales. Sin embargo, el desarrollo de esta técnica del audiovisual es constante; cada día “ocupan más espacios de exhibición en las pantallas de festivales de cine, emisoras de televisión y salas de arte” (Gifreu, 2013, p.118).

Gifreu habla de esta posibilidad gracias al bajo coste de los equipos de grabación y edición, así como la tendencia a informar sobre datos históricos, locales y, sobre todo, sociales. Igualmente, el documental sigue alejado de los focos, algo que no le pasa al cine de ficción u otros géneros como los videojuegos. “El documental es un ámbito muy marginado por los productores”².

² Francesc Escribano. Productor de Minoría Absoluta. Entrevista para METAMENTALDOC. Recuperado de: <https://www.metamentaldoc.com/>

El mayor desarrollo del documental viene a partir de la llegada de la televisión, a la cual debe mucho este género; sin embargo, la tecnología ha propiciado nuevas vías de difusión y el documental debe adaptarse a nuevos formatos de pantalla. Internet ha propiciado mayor libertad y facilidad en la producción de cualquier contenido audiovisual. María Cañas³ afirma: “Soy como una especie de productora fantasmal y anónima. Casi todo depende de mí. Yo soy éxito gracias a Internet. No he tenido que buscar productores porque quería controlar todo el proceso”.

El documental está cambiando, desarrollando nuevos caminos de difusión, y también ideológicos: por una parte, tenemos el documental clásico que busca informar sobre un hecho concreto; por otro lado, existe el documental de tendencia política que genera productos objetivos pero a la vez parciales ya que el autor se posiciona del lado de su ideología; y por último, tenemos el documental antropológico -también conocido como cine observacional o *cinema vérité*-, propuesto por autores como Jean Rouch, y que surge gracias al desarrollo tecnológico, el cual da lugar a la miniaturización de los equipos de grabación, favoreciendo así a un acercamiento a los personajes y con ello a un nuevo modo de observación de la realidad.

“Es un momento de cierta confusión, pero esta confusión es buena”⁴. Actualmente el ser humano tiene una cierta tendencia a grabar toda la realidad que le rodea, la que ocurre ante sus ojos, por lo que “el registro se vuelve casi una obsesión para el ser humano” (Dufuur, 2010, p.329). Torre (2017) añade la obligación del documental de atraer el interés del público, y esto llega con la difusión de un nuevo saber, es decir, de un nuevo conocimiento. Por ello, considera necesario que “se relaten partes de la realidad que se desconocen, que se conocen de forma incompleta, o al menos de manera distinta a la que los medios de comunicación nos tienen

³ María Cañas. Documentalista de creación. Entrevista para METAMENTALDOC. Recuperado de <https://www.metamentaldoc.com/>

⁴ Josetxo Cerdán. Teórico y profesor de la Universitat Rovira i Virgili. Entrevista para METAMENTALDOC. Recuperado de: <https://www.metamentaldoc.com/>

acostumbrados” (p. 64).

En una aproximación más pragmática podríamos decir que el documental es un texto que pretende transmitir un saber o una información, contando que debe haber alguien que quiera transmitir ese saber y alguien que quiera aprender o conocer lo que se le transmite, es decir, se necesitan un emisor (autor) y un receptor (espectador) predispuestos a cumplir su rol para que el documental sea entendido como tal.

(Ganga, 2004, p.470)

2.1.3- CLASIFICACIÓN

Tal y como se mencionó anteriormente, Bill Nichols (1997) propone analizar el género documental desde tres puntos de vista: realizador, texto y espectador. El papel del realizador es inferior al que tiene un director de ficción, quien controla todo el proceso de producción, a diferencia del creador del documental, que solo se encarga de la preparación, el rodaje y el montaje. En cuanto al texto, el autor considera que todos los documentales coinciden en su intención final: representar el mundo histórico. Por último, en lo referido al espectador, es este quien debe comprender el documental, partiendo de unos conocimientos previos a su interpretación.

Además, Nichols (1997) plantea una clasificación para el género documental actualizado⁵ en Nichols (2010) fundamentada en seis modalidades:

1. Modalidad expositiva: se vincula con el documental clásico, basado en definir e informar sobre un argumento a través de las imágenes. Este tipo de modalidad hace referencia al informe expositivo clásico, en el que las imágenes se complementan con el uso de títulos o locuciones con voz en off para que el espectador comprenda el mensaje. *Nanuk, el esquimal*

⁵ Ver Anexo 1: Cualidades específicas de los modos del documental. Nichols (2010, p.238)

(1922) con títulos, o *The City* (1939), codirigida por Ralph Steiner y Willard Van Dyke, con voz omnisciente, son buenos ejemplos de modalidad expositiva.

2. Modalidad poética: Nichols habla de este tipo de documental para referirse a la aparición de las vanguardias artísticas en el cine, con un contenido audiovisual que, más que proporcionar información, lo que busca es crear un estado de ánimo en el espectador. Un buen ejemplo de modalidad poética podría ser *Berlín, sinfonía de una ciudad* (1927), de Walter Ruttmann, quien contó con los mejores fotógrafos alemanes de la época para mostrar un día en la ciudad. El documental destaca sobre todo por el montaje y la belleza de los planos, y consta de una narrativa muy atrayente gracias a su estética, pero no dispone de elementos textuales que expliquen lo que ocurre.

3. Modalidad reflexiva: esta categoría invita al espectador a reflexionar sobre las imágenes que visualiza. Se trata de un modelo autocrítico, en el que es necesario abandonar el modo de representación clásico, sujeto a las leyes de la ciencia positivista; el mundo en el que vivimos es una construcción pasajera y esta es reconstruida de manera individual por los ojos de cada espectador (Sucari, 2009, p.27).

4. Modalidad observacional: totalmente ligado al *cinema vérité*, el cual surge a partir de los avances tecnológicos y la miniaturización de los equipos de grabación y de sincronización. Esto, permitió un acercamiento a los personajes, pudiendo así el espectador entrar en su psicología, obteniendo una nueva forma de observar la realidad. Destacable en esta modalidad no podría ser otro que Jean Rouch, comentado anteriormente, y del que podemos nombrar alguna película como *La pirámide humana* (1961). En este film se analizan las relaciones interraciales que se dan en Costa de Marfil, escenificando lazos de amistad y relaciones sentimentales, apoyándose en planos más cerrados gracias al acercamiento que el director hace de la cámara.

5. Modalidad participativa: este tipo de documental muestra la relación entre el director y el sujeto filmado. La principal diferencia de este con respecto al anterior se da en que, en este caso, los personajes hablan a cámara y no solo entre ellos. De esta forma, el realizador se convierte en investigador, participando en la vida de los demás, y no solo esto, si no que este modo “ha llegado a incluir al espectador también como participante” (Nichols, 2010, p.207). *Le Joli Mai* (1963), documental de Chris Marker y Pierre Lhomme, muestra a través de entrevistas, la opinión de los parisinos con respecto a su vida personal y los problemas sociopolíticos del día a día.
6. Modalidad performativa: en esta última modalidad, Nichols cuestiona las fronteras existentes entre el documental tradicional y la ficción. Para ello, Nichols focaliza el interés en la poesía, la expresividad y la retórica, y no en la voluntad de una representación realista.

2.2- ENTORNO MEDIÁTICO DIGITAL INTERACTIVO

2.2.1- LLEGADA DE INTERNET

La llegada de la era digital, hoy conocida como Internet surge como respuesta del Departamento de Defensa de los Estados Unidos ante una posible guerra nuclear. El sistema de comunicación, -llamado ARPANET-, consistía en conectar ordenadores (nodos) a través de una red descentralizada. Así, aunque algún equipo fuese dañado, la información no desaparecería, sino que circularía entre los restantes (Trigo, 2004, p.23).

A partir de estas ideas, Fragoso (2004) hablaba de una nueva estructura cliente-servidor: “el cliente debía ser una computadora intermedia capaz de recibir y transmitir información al mismo o a otro servidor y este último tendría la información almacenada” (p.30). Esta información viajaba en paquetes siguiendo un protocolo llamado TCP/IP. Posteriormente,

ARPANET dejó de ser interesante como medio estratégico para la guerra, y pasó a implementarse en distintas universidades para la investigación científica. De esta forma, el proyecto abandonó su antiguo nombre para pasar a llamarse INTERNET. A continuación, en la Tabla 1 se muestran los acontecimientos más importantes de la evolución de Internet:

Tabla 1

Evolución histórica de internet

Momentos clave en la evolución histórica de Internet		
1962	Propuesta de interconexión	Licklider propone la primera interconexión entre ordenadores
1969	Nacimiento ARPANET	Primera conexión entre cuatro universidades americanas
1971	Invención del e-mail	Tomlinson desarrolla el e-mail a través de la red
1982	Protocolo TCP/IP	Cerf y Kahn crean un lenguaje común
1990	Aparición de la WWW	Permite combinar imagen, texto y sonido
1994	Metabuscador: WebCrawler	Permite la búsqueda de texto completo
1994	Netscape Navigator	Hace posible la visualización y navegación a través de páginas web y sus enlaces
1994	Nace AMAZON	Primera web de venta de libros
1995	Nace EBAY	Primera web de subastas
2004	Web 2.0	Plataforma colaborativa (redes sociales)
2010/ 2020	Web 3.0	Inteligencia artificial (redes semánticas)
2016	Web 4.0	En desarrollo. Redes neuronales artificiales.

Nota. Elaboración propia, a partir de Gifreu (2013) y Trigo (2004)

Después de analizar esta tabla, podemos decir que Internet, pese a su temprana edad, ha sufrido una evolución histórica superando a todos los demás medios de comunicación, como por ejemplo la radio, el cine o la televisión. Las personas se han apoderado de la web, difundiendo todo tipo de información sin necesidad de ser profesionales, favoreciéndose, -positiva y negativamente-, el derecho de libertad de expresión. Además, Internet ha provocado cambios en la forma de ser de los usuarios, tanto a nivel individual como a nivel global, con transformaciones de naturaleza política, social y cultural.

2.2.2- DIGITALIZACIÓN. MULTIMEDIA, HIPERMEDIA E HIPERTEXTO

De la mano de Internet surgía el proceso de digitalización de todos los archivos, los cuales quedaban almacenados en la nube sin posibilidad de perderse. Estos ficheros formados por texto, sonido, gráficos, fotografías e imágenes animadas pasarían a integrarse en un mismo soporte de representación: el ordenador. Este proceso de integración de diferentes formatos en un mismo soporte es lo que se conoce como multimedia. Su definición ha resultado demasiado confusa durante toda su evolución. Según Lamarca (2007), a finales de los años 70, hablar de multimedia era hablar de la integración de voz, texto, datos y gráficos. En los años 90 se sumaban otros procesos tecnológicos como los gráficos interactivos, las imágenes en movimiento, imágenes tridimensionales y la realidad virtual.

Finalmente, la tendencia tecnológica ha terminado por situar el término multimedia dentro de la informática y el mundo digital. Negroponte (1995) afirma: “Los bits se mezclan fácilmente. Se combinan y pueden usarse y reutilizarse juntos o por separado. La combinación de sonido, imagen e información se llama multimedia; aunque suene complicado, sólo se trata de la mezcla de bits” (p.15). El diccionario de La Real Academia Española define así el término multimedia: “Que utiliza conjunta y simultáneamente diversos medios, como imágenes,

sonidos y texto, en la transmisión de una información”.

Por otra parte, resulta necesario definir las distintas vías de acceso a esta información digital, la cual se lleva a cabo a través de los ordenadores. Estos dos factores concluyen en la aparición y desarrollo del hipertexto. Sin embargo, algunos autores como Landow (1995) apoyan la teoría de que el hipertexto es una técnica de interconexión que existe desde la antigüedad; por ejemplo, en el caso de la lectura de un artículo, uno va leyendo el texto principal y se va encontrando con números que indican la presencia de notas a pie de página. Para Landow (1995), esas notas también pueden contener información complementaria sobre otros textos literarios, aunque reconoce que el hipertexto electrónico consta de una interfaz mucho más sencilla y eficaz para potenciar el seguimiento individual y la navegación interactiva. A continuación, se adjunta la Tabla 2 con las diferencias entre texto e hipertexto.

Tabla 2

Diferencias entre Texto e Hipertexto

	TEXTO	HIPERTEXTO
Estructura de la información	Secuencial	No secuencial o multisecuencial
Soporte	Papel	Electrónico/digital
Dispositivo de lectura	Libro	Pantalla
Forma de acceso	Lectura	Navegación
Índice/sumario del contenido	Texto e imágenes estáticas	Texto, imágenes estáticas y dinámicas, audio, vídeo y procedimientos interactivos

Morfología del contenido	Texto e imágenes estáticas	Texto, imágenes estáticas y dinámicas, audio, vídeo y procedimientos interactivos
Portabilidad	Fácil de portar y usar	Es necesario disponer de un ordenador o un dispositivo especial de lectura
Uso	Puede leerse en cualquier sitio	Para leer se precisa una estación multimedia

Nota. Elaboración propia a partir de Lamarca (2007)

Pero la vinculación interactiva no se limita solamente a textos. También se puede interactuar con sonidos, animaciones y servicios de Internet relacionados con el tema de la búsqueda, lo que ha dado origen al nuevo concepto llamado hipermedia, resultado de la fusión de los conceptos hipertexto y multimedia. (Gifreu, 2013, p.65)

Gifreu (2013) habla de una doble categorización del contenido multimedia según su estructura: lineal y no lineal. La estructura lineal se desarrolla sin posibilidad de interacción por parte del usuario, como puede ser ver una película en el cine o un programa de televisión. Por otra parte, la estructura no lineal sí ofrece la posibilidad de ser parte de la obra a través de una toma de decisiones controladas por el propio usuario, como puede ser en el caso de un videojuego.

A su vez, para definir correctamente esta estructura no lineal, es necesario analizar la arquitectura que presenta al usuario. De esta forma, y siguiendo las directrices dadas por Lamarca (2007), tenemos que hablar de tres conceptos distintos para referirnos al hipertexto.

- Arquitectura estructural (nivel lógico): para referirse a la estructura en la que se

organizan los distintos archivos y documentos del hipertexto. De esta forma, el usuario podrá establecer relaciones entre ellos.

- Arquitectura navegacional (nivel de usuario): formas de interacción para acceder a la información y navegar por los distintos nodos.
- Arquitectura funcional (nivel físico): herramientas que facilitan la creación de la arquitectura estructural y navegacional del hipertexto.

Siguiendo con el análisis de la estructura interna del hipertexto, Lamarca (2007) distingue distintos estilos de estructuración de los documentos para referirse a los modos de interacción de los que dispone el usuario: secuencial, jerárquico y reticulado. A continuación, fusiona todos estos para crear un cuarto estilo: hipertextual, en el que todos los nodos están conectados entre sí. Con este último estilo, el usuario goza de mayor protagonismo y libertad, pues no tiene por qué pasar por todos los nodos para llegar al que realmente le interesa. Se adjunta la Figura 1 con los distintos modos de interacción.



Figura 1: Estructura interna del hipertexto. Nota. Tomada de Lamarca (2007)

Para Lamarca (2007), la interfaz navegacional interactiva debe ofrecer al usuario, de manera más o menos inmediata, acceso a la parte del documento que le interesa y de forma sencilla.

La idea fundamental que subyace a las diferentes clasificaciones de las estructuras hipertextuales es la importancia que se da a que el usuario no se pierda o desoriente en el sistema. La diferencia radicaría básicamente en la libertad de movimientos que se concede al usuario, es decir, el nivel de interacción permitido. (Lamarca, 2007, p.11)

2.3- NARRATIVA TRANSMEDIA

2.3.1- DEFINICIÓN

Como bien afirma Gifreu (2013), “el término transmedia es la denominación de la última etapa en la evolución de las formas narrativas” (p.81). El concepto “narrativa transmedia” fue introducido inicialmente por Jenkins (2003) quien considera que “hemos entrado en una nueva era de convergencia de medios que vuelve inevitable el flujo de contenidos a través de múltiples canales”. Sánchez-Mesa (2019), en referencia a este concepto, afirma:

Se han extendido y popularizado de tal manera que buena parte del tejido académico que se ocupa del estudio de los medios de comunicación o de las dinámicas y prácticas culturales y artísticas en general, investiga o se ocupa, de un modo u otro, de este fenómeno (p.13)

Los avances tecnológicos desarrollados en los últimos años han provocado la invasión de medios, permitiendo al usuario formar parte del discurso narrativo.

Algo ha cambiado en las últimas décadas, sobre todo desde la llegada de los procesos de digitalización y la difusión de la World Wide Web: algunos consumidores se convirtieron en prosumidores (productores + consumidores), se apropiaron de sus personajes favoritos y expandieron aún más sus mundos narrativos (Scolari, 2013, p.27).

Las narrativas transmedia “son una forma narrativa que se expande a través de diferentes sistemas de significación (verbal, icónico, audiovisual, interactivo, etc.) y medios (cine, cómic, televisión, videojuegos, teatro, etc.)” (Scolari, 2013, p.24). Por otra parte, hay que destacar el consumo audiovisual que se explota a través de los dispositivos móviles, quienes permiten al usuario estar conectado en todo momento y acceder a una gran variedad de contenido, asumiendo de esta forma un papel activo en ese proceso de expansión. El papel de los fans ha cambiado, algunos crean sus propias modificaciones de la obra y los suben a la red, expandiendo las fronteras del mundo narrativo (Scolari, 2013, p.41).

En el videojuego el jugador es quien controla las acciones del protagonista y lo dirige por cada uno de los itinerarios que le proporciona el creador del mismo y seguramente es ésa una de las razones por la cual la narración interactiva está teniendo tanto éxito entre este tipo de público (Gimenez, 2018, p.11).

Guest (2010), documental producido por el cineasta José Luis Guerin, se presenta como un buen ejemplo de documental con funcionalidades parecidas a las del videojuego. El autor muestra al espectador su día a día recorriendo festivales de cine por todo el mundo. El receptor experimenta los mismos hábitos que el protagonista en la vida real, de igual forma que podría hacerlo en un documental en realidad virtual. Torre (2017) concluye aproximando el documental con el videojuego, ya que, al fin y al cabo, la realidad virtual “es un espacio habitado por el espectador, algo que le acercará al mundo de los videojuegos, donde el espectador ahora ya no se proyecta en el espacio, ahora cree estar en él (p. 67).

Esta diversidad de medios genera una gran controversia entre los autores a la hora de definir un número límite para que el proyecto se considere transmedia. Wolf (2012), cree que la experiencia transmedia es mayor a medida que aumenta la cantidad de medios. La Producers Guild of America, -asociación que representa a los productores de televisión, de cine y de nuevos medios en EEUU, y que además aprobó en 2010 la creación del título de crédito

“transmedia producer”-, considera imprescindible que un proyecto transmedia cuente como mínimo con tres medios o plataformas para difundirse. Otros autores no creen que esto sea necesario: “Es una arbitrariedad. Yo creo que si agregamos de manera enriquecedora un filme y una web se puede conseguir una experiencia transmedia completa y representativa” (Scolari, 2013, p.34). Sánchez-Mesa (2019), en la búsqueda de esta experiencia, considera como condición fundamental “la participación o agencia realmente significativa de las audiencias o públicos a los que se apela y que se implican en el consumo y desarrollo de estos mundos transmediales o *storyworlds*” (p.14). Sánchez-Mesa et al. (2016) a partir de Finnemann (1999), habla de la posibilidad de que el concepto ‘medium’ no signifique lo que solía significar’, ya que ahora todos se incluyen en uno. Espen Aarseth afirma: “I have a ‘smartphone’ in my pocket. It is all I need for all my ‘media’ needs. If that is so, then neither ‘media’ nor ‘transmedia’ are useful categories anymore” (Sánchez-Mesa et al., 2016, p. 10).

Esta experiencia universal estará garantizada siempre que los medios desarrollen su papel dentro de un proyecto transmedia; esto es, que cada uno conozca sus posibilidades y limitaciones, algo que viene determinado por su grado de especialización, y así poder llegar a un público más amplio. De esta forma, el usuario puede acceder a diferentes tipos de contenido en función del medio seleccionado; esto es, que no tenga que ver la película para entender el videojuego, y viceversa. Para que esto sea posible, Albarello (2013), a partir de las indicaciones de Scolari (2013), propone presentar previamente “un mundo narrativo transmedia lo suficientemente complejo como para que el consumidor pueda explotarlo” (p.249). Sánchez-Mesa et al. (2016) a partir de Robert Pratten⁶ alerta sobre esta complejidad, pues en ocasiones tenemos proyectos con demasiados personajes, sumergidos en demasiadas plataformas y con muy poca historia. “It seems as though some people think that just having lots of stuff going

⁶ Entrevista de Sánchez-Mesa a Robert Pratten para el artículo publicado en la revista Artnodes en 2016, titulado Narrativas transmediales. Recuperado de Artnodes.

on will be enough, but it's the storytelling that's vital to providing the cohesion across the platforms" (Sánchez-Mesa et al., 2016, p. 10).

Al hablar de transmedia, y al migrar la historia o personajes entre diferentes medios, debe permanecer esa unidad independientemente de la plataforma seleccionada o el lenguaje empleado. Esto contribuirá a que la experiencia no sea frustrante para aquellos usuarios que hayan decidido introducirse en un mundo determinado y hayan encontrado incompatibilidades en el mismo. (Torre, 2017, p. 64)

Para ello, el universo narrativo debe contar con diferentes historias independientes y que en su conjunto tengan un sentido completo, invitando al usuario más exigente a interactuar con cada uno de los medios. Scolari (2013) cree que así "es posible satisfacer a los fanáticos que quieren conocer todo el universo narrativo y al mismo tiempo contener a los que solo se conforman con recorrer una parte e imaginar el resto" (p.81).

2.3.2- EJEMPLOS MÁS REPRESENTATIVOS

El nuevo consumidor se ha vuelto más exigente; interesado por la película o el videojuego, no sólo se contenta con esto, sino que además busca sumergirse en la historia, reconstruir el pasado de los personajes penetrando en la psicología, conectando unos nodos con otros hasta llegar al conocimiento más completo. Esto no es solo una tendencia al alcance las grandes producciones; el propio consumidor se convierte en prosumidor: "Ya sea escribiendo una ficción y colgándola en Fanfiction, o grabando una parodia y subiéndola a YouTube" (Scolari, 2013, p.27).

Las productoras son conscientes de esta situación y cada vez invierten más esfuerzos en crear proyectos transmedia lo suficientemente complejos y atractivos para el público. Se necesita mucha coordinación entre las plataformas y es vital concebir la historia transmedia

desde el principio. Uno de los mejores ejemplos de narrativa transmedia es el proyecto *The Matrix*. Esta historia transmediática está contada a través de diversos medios que conviene nombrar:

- **Film:** *Matrix* (1999)
- Film: *The Matrix Reloaded* (2003)
- Film: *Matrix Revolutions* (2003)
- **Webcomic:** *The Matrix* (1999-2004)
- **Comic:** *The Matrix vol.1* (2003)
- Comic: *The Matrix vol.2* (2004)
- **Videojuego:** *Enter he Matrix* (2003)
- Videojuego: *The Matrix Path of Neo* (2005)
- Videojuego multijugador: *The Matrix Online* (2005)
- **9 cortos de animación:** *Animatrix* (2003)

“Cada una de las obras solo cuenta una parte de la historia de Neo y la lucha de los humanos contra la gran inteligencia artificial que domina el mundo, y se convierte a su manera en una puerta de entrada al universo narrativo de *The Matrix*” (Scolari, 2013, p.27). Con la utilización de todas estas plataformas, no sólo se fomenta la participación e interacción de los consumidores, sino que también se atrae a diferentes sectores del mercado. *The Matrix* es uno de los mejores ejemplos de narrativa transmedia contemporánea, sin embargo, no fue el primer proyecto.

Después del estreno de la película *Star Wars* en 1977, se puso en marcha una de las más grandes expansiones de narrativa transmedia de la cultura de masas contemporánea: se pasó por plataformas como cine, cómics, novelas, videojuegos, producciones televisivas, etc. El papel del prosumidor estaba más activo que nunca con la creación de blogs, canales de YouTube

o páginas online en las que se trataban temas específicos de la saga. Eso sí, su creador, George Lucas, impuso una especie de censura para controlar y limitar los parámetros de expansión del universo narrativo (Scolari, 2013, p.29).

Por otra parte, y siguiendo con la línea de ejemplos transmediales, se debe destacar la saga de Harry Potter, con la que, al igual que ocurre con Matrix, se narra un mundo narrativo expresado en diversos medios, lenguajes y áreas de negocio (Gifreu, 2013, p.87). En este caso, Melle, Pardo, Toural y López (2017) hablan de cuatro fases para profundizar en la evolución del universo de Harry Potter: las dos primeras, centradas en la narrativa principal; y las otras dos, en un proyecto de mayor envergadura. La narrativa principal es la que todos hemos conocido a través de los libros y las películas, mientras que las plataformas centradas en expandir el universo imaginado por Rowling son muy variadas: películas, videojuegos, bandas sonoras, merchandising, páginas web, app, obra teatral, parque temático, y, sobre todo, libros.

De esta forma, “surgirá todo un nuevo universo narrativo que, aun estando conectado con la historia de Potter, podrá consumirse de forma independiente y creará a su alrededor su propio mundo multiplataforma” (Melle et al., 2017, p.18).

Para terminar, se destaca un último ejemplo transmedia, en esta ocasión un producto nacional: *La Peste*. Su universo transmedia cuenta con más de 350 minutos de contenido audiovisual repartidos en 8 plataformas: documentales interactivos, ficciones sonoras, webs colaborativas, rutas geolocalizadas, *cooking shows*, youtubers o *making of*, todos ellos disponibles en una página web pensada para todos los dispositivos

El funcionamiento transmedia de la serie es muy sencillo: el espectador ve un capítulo de *La Peste* y algo llama su atención; a través de todas estas plataformas podrá aumentar su conocimiento sobre el tema en cuestión, cuyos productos desarrollan aspectos como la vida secreta de la ciudad y sus costumbres, el recorrido por las salas de plató y de postproducción,

las recetas del siglo XVI, testimonios de historiadores y del equipo técnico de *La Peste*, etc. Esta experiencia transmedia expande la ficción, permitiendo la participación del espectador, además de promocionar la serie a través de distintas plataformas.

2.4- DOCUMENTAL INTERACTIVO

2.4.1.- DEFINICIÓN

El documental interactivo nace como meta-género de la narrativa transmedia, fruto del medio digital, en el momento en el que éste “se da cuenta que puede contener géneros audiovisuales tradicionales, pero con la interactividad como factor clave, novedosa y emergente (Gifreu, 2013, p.188). Actualmente, el documental interactivo se encuentra pendiente de exploración y es aquí donde Gifreu (2013) habla de una doble hibridación: “entre audiovisual -género documental- e interacción -medio digital interactivo-, y entre información -contenidos- y entretenimiento -interfaz navegable-” (Gifreu, 2013, p.300).

Además, Gifreu (2013) sitúa el nacimiento del documental interactivo en dos etapas: la primera, en 1980, para referirse al momento en el que aparece la tecnología y se constituye el medio; y la segunda, en 2008, que sirve de explosión del género, además de su consolidación, aún por producirse. Unido a esto, Gifreu (2013) divide en cuatro fases el nacimiento, la evolución y la consolidación del documental interactivo, las cuales conviene destacar:

- Aparición (1980-1990): para hablar del momento en el que nace el documental interactivo.
- Emergencia (1990-2000): centrado en la experimentación con distintos soportes.
- Constitución (2000-2010): etapa de consolidación y ampliación de los soportes de difusión.

- Diversificación (2010-Actualmente): para hablar de una posible institucionalización del documental interactivo.

Rodríguez y Molpeceres (2013) añaden también el nuevo papel que adquiere el usuario, quien ahora puede modificar la historia según su interés, convirtiéndose así en un receptor activo. Estas características obligan al autor a articular de distinta forma su producto, adaptándolo al soporte de Internet y a las nuevas necesidades del prosumidor.

La clásica estructura de presentación, nudo y desenlace, y la concepción lineal y cerrada de la narración, se ve alterada en el momento en el que la historia se ha de articular teniendo en cuenta las características fundamentales del soporte de Internet, esto es, la multimedialidad, la hipertextualidad y la interactividad. (Rodríguez y Molpeceres, 2013, p.250)

De esta forma, el webdoc debe ser pensado y creado desde sus inicios con el objetivo de provocar múltiples experiencias en el usuario. Para ello, se debe crear una sólida estructura, fundamentada en una gran variedad de caminos a tomar por parte del receptor, y con uno o varios finales; así, el usuario tendrá una cierta influencia en la historia, convirtiéndose en coautor de la obra. “La estructura del interactivo puede partir de una o de diferentes perspectivas, y puede terminar en un punto determinado para el autor, pero también admite una estructura multidesarrollo, que contemple diferentes recorridos y desenlaces” (Gifreu, 2013, p.300). Arnau establece dos divisiones para definir el nuevo papel interactivo del autor:

- “Pérdida de control por parte del director y regeneración del sistema”: el usuario dispone de nuevas modalidades de navegación y de interacción, y por ello, el autor “pierde el control sobre el flujo de su obra y el género adquiere connotaciones desconocidas”.
- “Rol asistencial del autor: ... la autoría se vuelve compartida y el director de la obra

cede el control del flujo lineal y no lineal” (Gifreu, 2013, p.304).

Sin embargo, el documental interactivo no se puede considerar una evolución del documental tradicional, ya que pese a construir su realidad en base a los mecanismos del documental convencional, utiliza nuevas modalidades de navegación y de interacción para dar forma a su narrativa (Gifreu, 2013, p.300). Por tanto, un webdoc es una plataforma interactiva -generalmente una página web-, con una interfaz gráfica cuyas señales son transformadas a través de links o hipervínculos, los cuales permiten navegar al usuario por el documental, pudiendo dar saltos en el tiempo o modificar su duración.

Con todo esto, se puede decir que el documental interactivo se encuentra en plena diversificación gracias a unos últimos años en los que la producción ha aumentado considerablemente con la aparición de proyectos, plataformas, empresas y en general, con la institucionalización del género interactivo, el cual empieza a ser sólido y estable (Gifreu, 2013, p.190-191).

2.4.2.- CLASIFICACIÓN Y TIPOLOGÍAS

Con el objetivo de establecer la mejor clasificación posible para estructurar el documental interactivo, se ha optado por seguir las aportaciones de Gifreu (2013), quien establece tres propuestas de clasificación según: la temática, el soporte y la interacción del usuario, mostrándose a continuación a modo resumen.

2.4.2.1.- CLASIFICACIÓN TEMÁTICA.

Gifreu (2013) se centra en el análisis de las producciones actuales y determina la existencia de cuatro categorías, todas ellas basadas en temas sociales y de denuncia.

- Ecología y medio ambiente: centrado en el cambio climático y en el agotamiento de los recursos naturales del ecosistema.

- Guerra y conflictos: para hablar de las guerras y conflictos internos que suceden en el planeta.
- Culturas urbanas: ligado al entorno que nos rodea y lo que sucede a nuestro alrededor en la vida urbana y en las ciudades en general.
- Historias personales: el autor interactivo es el que narra su propio discurso, ofreciendo su experiencia personal con respecto de algún tema al usuario. (Gifreu, 2013, p.408-409).

2.4.2.2.- CLASIFICACIÓN SEGÚN EL SOPORTE

Una de las principales diferencias del webdoc sobre el documental tradicional está en que el primero utiliza diversos soportes para transmitir la información y lograr así la interactividad. Gifreu (2013) destaca al navegador web como el más importante dentro de esta clasificación, ya que es el que más libertad de interacción da al usuario. Otros soportes destacados por Andreu serían los siguientes:

- CD-DVD ROM: para hablar de procesos interactivos fuera de línea.
- Televisión y cine: para crear un documental interactivo a partir de un documental lineal expuesto en la televisión o las salas de cine.
- Móvil: creando un documental interactivo para ser difundido a través de aplicaciones tecnológicas para móvil.
- Multiplataforma: para difundir un documental interactivo a través de diversos soportes. Es lo que se conoce como narrativa transmedia, fenómeno analizado anteriormente. (Gifreu, 2013, p.409-410)

2.4.2.3.- CLASIFICACIÓN SEGÚN LA INTERACCIÓN DEL USUARIO

En este apartado, el autor propone analizar el webdoc desde dos puntos de análisis distintos. En la primera propuesta se desarrollan ideas interesantes -y a nivel general- de otros autores, mientras que, en la segunda, Gifreu (2013) expone una clasificación original planteada como una evolución de la primera y que se basa en diferentes modalidades de navegación e interacción. Las primeras, centradas en la relación que hay entre el material audiovisual y el argumento interno, son las siguientes:

- Navegación partida: particiones por secuencias del documental interactivo.
- Navegación temporal: una o más líneas de tiempo simultaneas a partir de una metáfora cronológica.
- Navegación espacial: descripción de un escenario físico a partir de su recreación digital o que guarde relación con su contexto.
- Navegación testimonial: video o audio de los personajes entrevistados a los que se refiere el documental.
- Navegación ramificada: el interactor debe elegir un camino de manera obligatoria, y en ocasiones “puede ir implementada con un mapa interactivo” (García, 2015, p.271).
- Navegación hipertextual: contenido articulado y conectado a través de nodos y enlaces.
- Navegación preferencial: permite al usuario elegir “exposición secuencial y lineal, partida, etc” (García, 2015, p.272).
- Navegación audiovisual: referido al mecanismo de navegación basado en una barra situada en la parte inferior del video o a través de botones separados.
- Navegación sonora: reproductor de música o de webcast de audio.

- Navegación simulada-inmersiva: basada en los parámetros de simulación que proponen los videojuegos.

El resto de las modalidades se fundamentan en la presencia del interfaz, el cual permite crear un sistema de interacción para el proyecto audiovisual. Son las siguientes:

- Interacción con aplicaciones 2.0: “el interactor participa en el sistema pudiendo aportar su punto de vista o utilizando otras plataformas para comunicarse con el interactivo” (García, 2015, p.272).

- Interacción generativa: el usuario-interactor actúa como emisor de contenido y el director como filtrador de calidad. (Gifreu, 2013, p.411-412).

2.4.2.4.- ANÁLISIS DE WEBDOCS PRODUCIDOS EN ESPAÑA

Para seleccionar y analizar los documentales interactivos se han tenido en cuenta algunos factores como pueden ser la estructura narrativa, la forma en que se presenta la interfaz, que sean proyectos fundamentalmente nacionales, etc. Por otra parte, hay que destacar que hay una gran presencia de webdocs distribuidos en el Laboratorio de Innovación Audiovisual de RTVE al ser productos nacionales y que servirán de referencia de estudio. Como se nombra anteriormente, este proyecto interactivo está orientado a una futura venta, ya sea al ayuntamiento de Campo de Criptana o a alguna empresa privada o pública como puede ser el caso de RTVE y su Laboratorio de Innovación Audiovisual.

A continuación, se exponen los webdocs analizados en mayor profundidad para establecer una primera aproximación que permita elaborar la preproducción del webdoc “Entre gigantes: una propuesta de documental interactivo”.

- *Historias en el retrovisor* (2013, LAB RTVE)

Este documental interactivo nos permite, en primer lugar, seleccionar dos opciones: “ver reportaje” o “ver webdoc”. Esta técnica es seguida por casi todos los webdocs, de manera que el usuario puede visualizar el documental de manera lineal o fragmentada. Este análisis fragmentado es el que se refiere a la posibilidad de convertir al receptor en interactor, pudiendo elegir el contenido que desea ver y desechar aquel que no le llame la atención. Al seleccionar el modo interactivo aparecen diferentes modelos de coches que dan acceso al contenido distribuido en cuatro bloques. Cada uno de estos bloques disponen de información en diferentes formatos: vídeo, audio y texto.

El funcionamiento del webdoc es sencillo: seleccionas un bloque y se amplía el coche. A continuación, se abre la opción de seleccionar distintos botones, y dentro de cada uno tenemos dos pestañas distintas; una para el video y otra en el que se incluye un texto y un reproductor de audio.

Además de los modos documentales, tenemos otros bloques que permiten al usuario participar de forma directa para crear nuevo contenido. Esta opción permite enviar fotografías de nosotros mismos junto a coches de la época. A través del módulo “El coche de tu vida” se visualizan todas las fotos subidas por los usuarios, convirtiéndose en autores y formando parte del proyecto.

Por último, la interfaz cuenta con un apartado en la parte superior derecha reservado para las redes sociales. De esta forma, el usuario puede compartir la experiencia del webdoc con sus amigos.

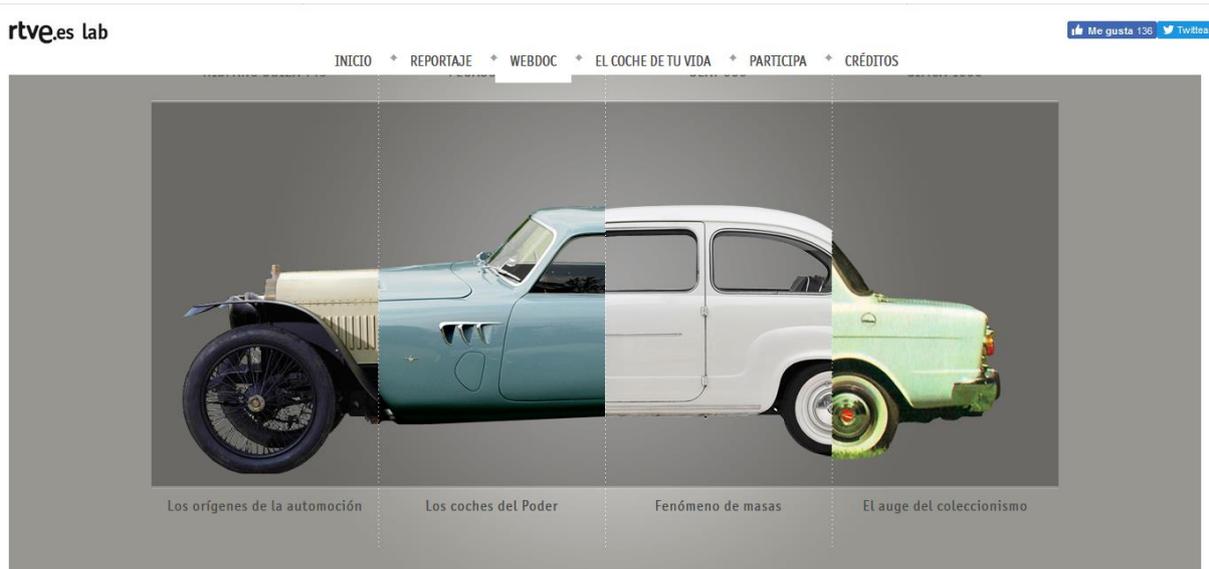


Figura 2: Interfaz del webdoc Historias en el retrovisor. Nota: Recuperado del LAB RTVE.



Figura 3: Interfaz del webdoc Historias en el retrovisor. Nota: Recuperado del LAB RTVE.

- *En el reino del plomo* (2013, LAB RTVE)

Este webdoc comienza con una breve introducción sobre el país de Honduras, con temas como la corrupción o la violencia, desarrollados durante el documental interactivo. A diferencia de lo que ocurre en la mayoría de los casos, con *El reino del plomo* no tenemos la opción de seleccionar el documental lineal o el no lineal por separado; al pulsar en el botón “entrar” se reproduce un documental, a simple vista tradicional. Sin embargo, la interfaz dispone de

distintos bloques, distribuidos en la parte inferior del video, junto a la barra temporal, que nos permiten avanzar en busca del contenido que nos interese. Además de esto, y también junto a la barra temporal, tenemos pequeños puntos que aportan información complementaria al video que se está reproduciendo en ese momento y que no sólo se recibe de manera textual, sino que podemos abrir un video secundario sobre ese contenido.

Otro aspecto muy interesante, es la creación del módulo “Conoce la historia de Ebed”. Ebed es un chico que cogió la moto de sus padres sin permiso para ver a una chica, pero no la encontró. Al volver a casa y encontrar a un grupo de militares trató de huir. A su padre le dijeron que lo vieron muerto en un callejón, pero su padre no se conformó. Este bloque muestra la habitación de Ebed mediante un pequeño dibujo, con ilustraciones en color para indicar que mediante el *click* del ratón se puede acceder al contenido. Cada enlace muestra un video, acompañado de un texto explicativo.



Figura 4: Interfaz del webdoc En el reino del plomo. Nota: Recuperado del LAB RTVE.

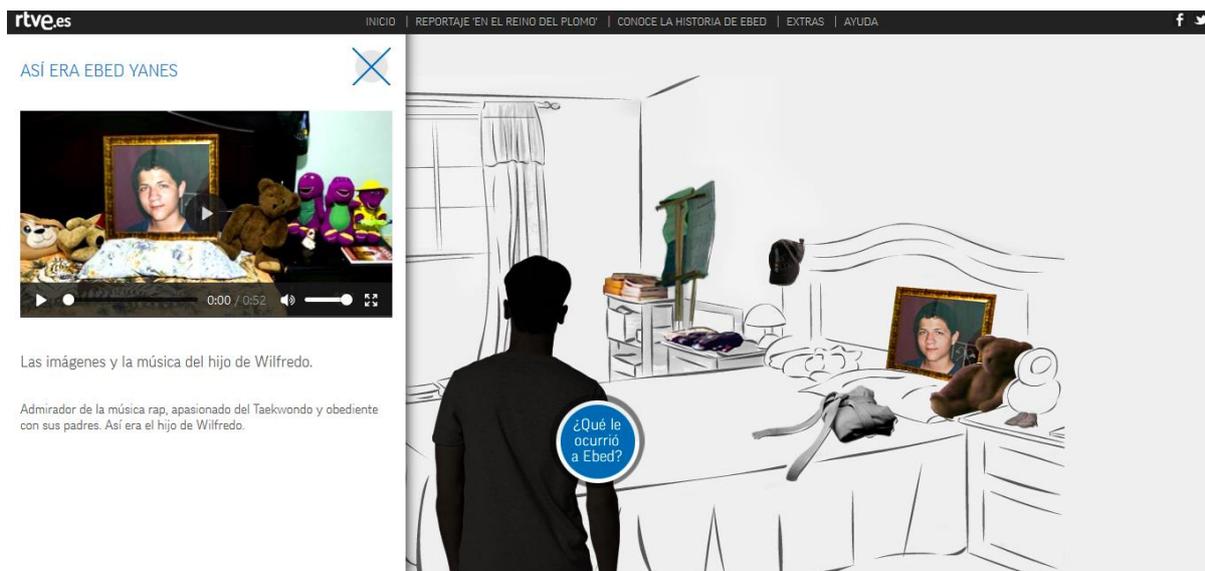


Figura 5: Interfaz del webdoc En el reino del plomo. Nota: Recuperado del LAB RTVE.

- *Cromosoma Cinco* (2013, LAB RTVE)

Cromosoma Cinco cuenta la historia de Andrea, una niña que nace prematura. Su madre, escribirá un libro personal con textos, dibujos y fotografías, y a partir de este contenido se creará el proyecto interactivo.

Este webdoc funciona por bloques, es decir, en el momento en el que reproduces el video comienza a visualizarse el primer bloque -en este caso “Naces”. En total consta de nueve bloques y se van reproduciendo automáticamente, a medida que termina cada uno de ellos. Durante la reproducción, se van abriendo ventanas con contenido extra sobre lo que se está visualizando. Esta información complementaria también se puede ver en el módulo “Contenidos extra”

Por otro lado, a diferencia de lo que ofrecen la mayoría de webdocs, este no permite pausar el video o avanzar en la línea del tiempo.

Un último módulo que destacar sería el situado en la parte superior del video: “Ver Little black book” en el que se muestran las ilustraciones que hizo la madre de Andrea en su libro

personal, y sobre las que se basa este documental interactivo.

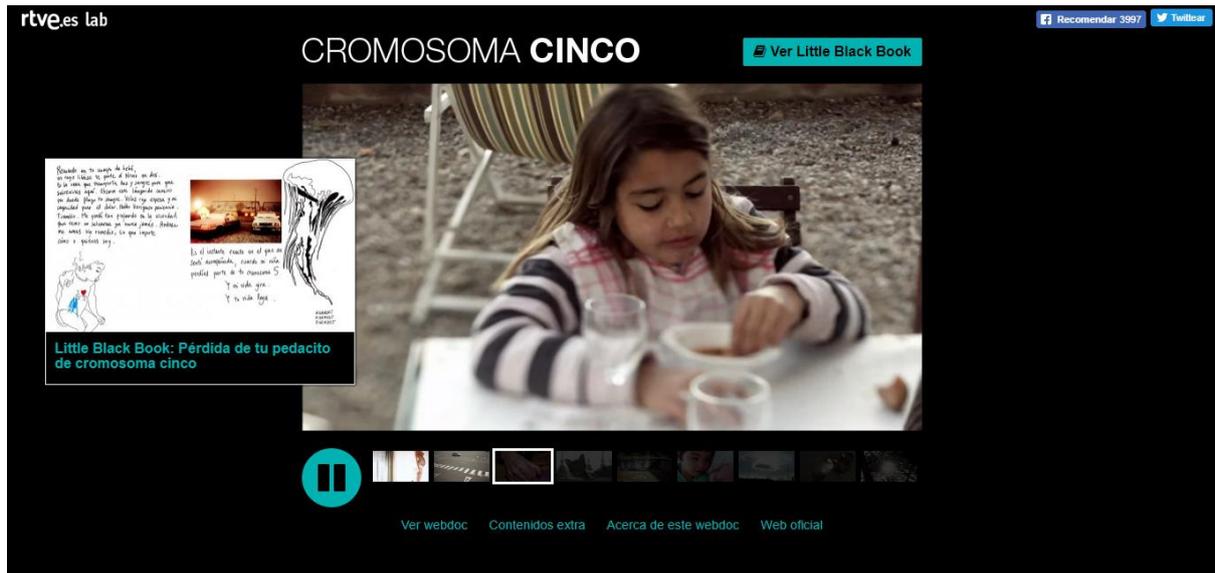


Figura 6: Interfaz del webdoc Cromosoma Cinco. Nota: Recuperado del LAB RTVE.

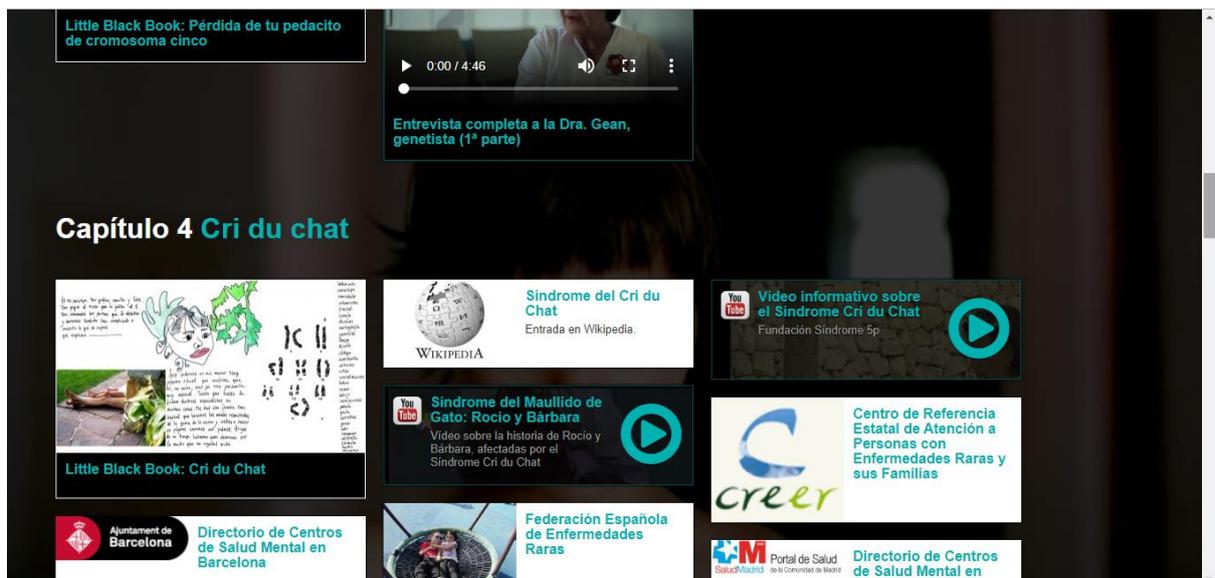


Figura 7: Interfaz del webdoc Cromosoma Cinco. Nota: Recuperado del LAB RTVE.

- *Fuera de Foco: Fotografos del World Press Photo 2013* (2013, LAB RTVE)

Este webdoc es totalmente diferente a los vistos hasta ahora. El contenido se muestra a partir del accionamiento de la barra de desplazamiento de la interfaz. De esta forma, el usuario visualiza a cada uno de los fotoperiodistas, pudiendo conocerlo a través de una fotografía y un texto descriptivo. A través del botón “Ver historia”, accedemos a un pequeño video

introdutorio en el que se muestran algunas de sus fotografías, y en la parte inferior se encuentra un enlace que nos redirige a una página de rtve. En esta página tenemos un audio, y supuestamente un video, pero este último actualmente parece ser que no se encuentra disponible.

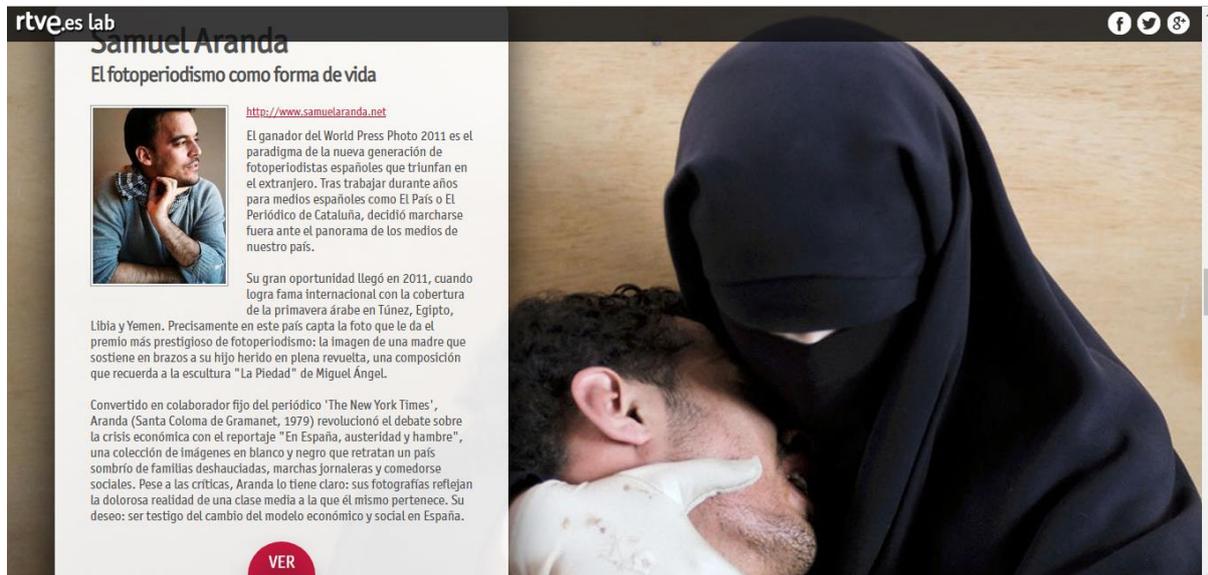


Figura 8: Interfaz del webdoc Fotógrafos del World Press Photo 2013. Nota: Recuperado del LAB RTVE.



Figura 9: Interfaz del webdoc Fotógrafos del World Press Photo 2013. Nota: Recuperado del LAB RTVE.

- *Ida y Vuelta* (2018, MOVISTAR+)

Este webdoc inicia con la aparición un video introductorio a vista de rata, el cual sólo se reproduce si el usuario decide darle al *play*. En la parte inferior tenemos otro botón que nos permite acceder al webdoc. Una vez pulsado, aparece una especie de mapa que simula el río en el que, a través de un barco, avanzamos por los distintos módulos de los que consta.

Dentro de cada módulo, además de poder desplazarnos con total libertad, podemos visualizar todo tipo de material: texto, fotografía, audio, video, e incluso documentos electrónicos que contienen partes del guion de la serie de *La Peste* o antiguas Ordenanzas de Sevilla.

Además, el mapa del río que aparecía al principio seguirá apareciendo durante todo el webdoc en la parte superior, aunque esta vez, cada uno de los módulos aparecerán simulados a través de puntos.



Figura 10: Interfaz del webdoc *Ida y Vuelta*. Nota: Recuperado de *La Ruta de la Peste*.

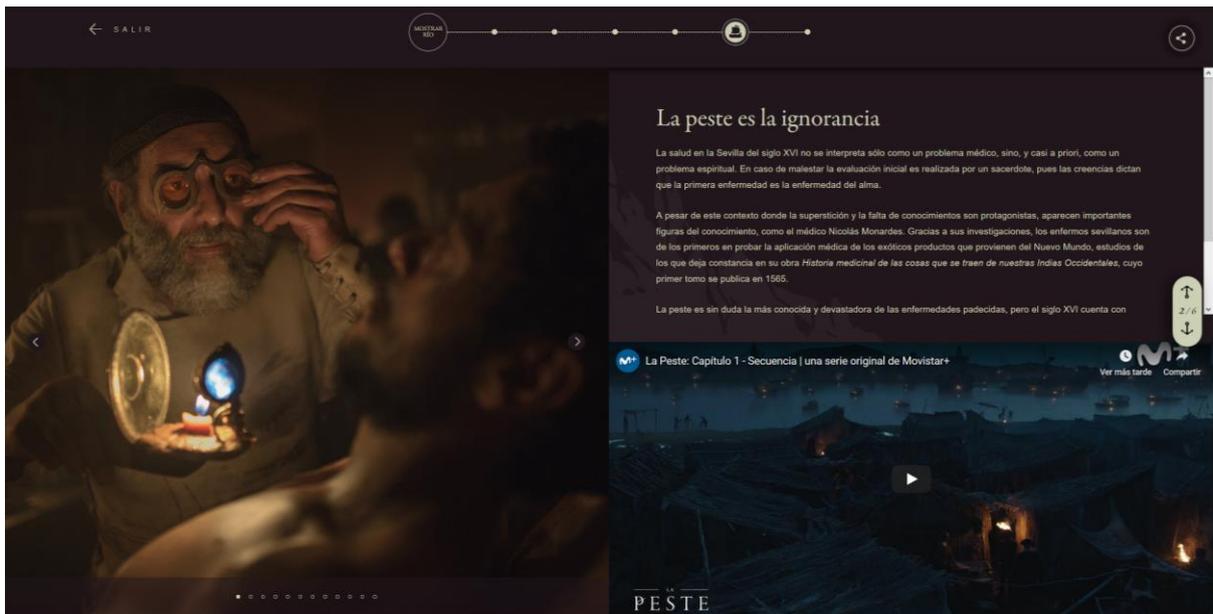


Figura 11: Interfaz del webdoc *Ida y Vuelta*. Nota: Recuperado de *La Ruta de la Peste*.

- *Sombras del progreso* (2012, Citilab)

Sombras del progreso es un documental interactivo que trata sobre la marca automovilística española SEAT, una empresa destacada durante los años de dictadura franquista. El webdoc comienza con un video introductorio que el usuario puede saltar si no desea verlo. Una vez dentro, podemos afirmar que tiene una interfaz muy intuitiva y atractiva, gracias al uso que se hace de la ilustración. A través de los dibujos, el usuario puede visualizar la cadena de montaje de los vehículos automovilísticos de la empresa SEAT.

En primer lugar, hay que decir que el webdoc dispone de cinco bloques diferentes, y cada uno de ellos consta de un video principal. Es necesario que el usuario reproduzca el video principal para poder visualizar los videos secundarios. El funcionamiento es el siguiente: el usuario observa el video principal, y entonces aparecen los protagonistas destacados en color sobre el blanco y negro del resto de elementos. De esta forma, el usuario puede seleccionar cada uno de los personajes para visualizar el video secundario.

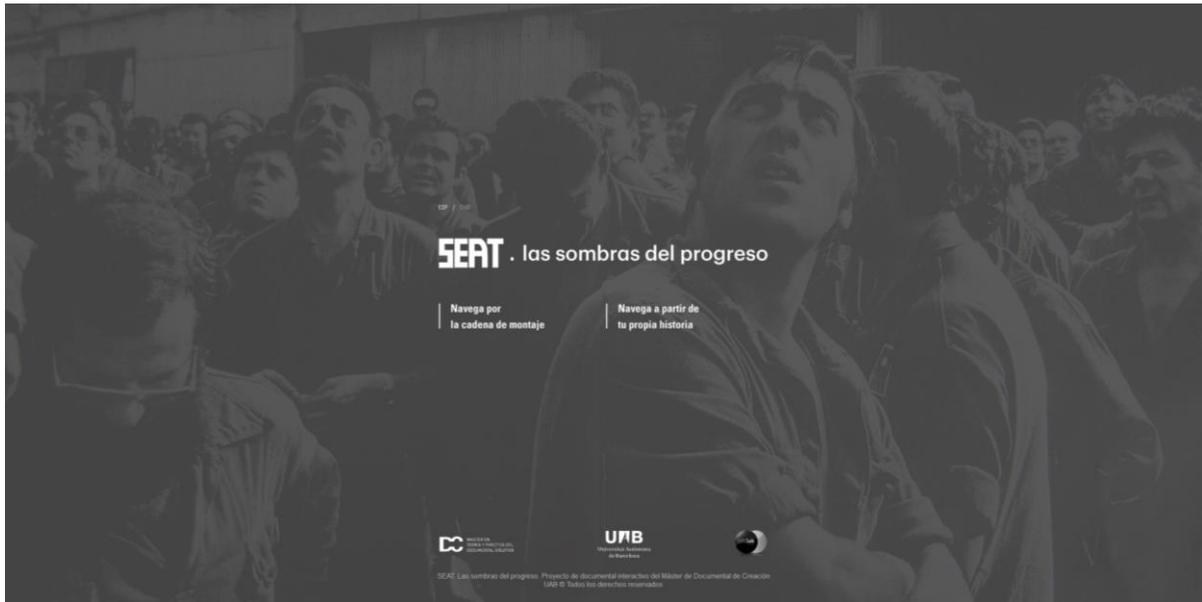


Figura 12: Interfaz del webdoc SEAT. Las shadows of progress. Nota: Recuperado de Sombras del progreso.



Figura 13: Interfaz del webdoc SEAT. Las shadows of progress. Nota: Rrecuperado de Sombras del progreso.

Tabla 3

Clasificación de los webdocs analizados siguiendo las indicaciones de Gifreu (2013)

TÍTULO	TEMÁTICA	SOPORTE	INTERACCIÓN
Historias en el retrovisor	Cultura urbana	Navegador web	Temporal Testimonial
En el reino del plomo	Guerra y conflictos	Navegador web	Espacial Temporal Testimonial
Cromosoma Cinco	Historias personales	Navegador web	Temporal Testimonial
Fotógrafos del World Press Photo	Guerra y conflictos	Navegador web	Testimonial
Ida y vuelta	Cultura urbana	Navegador web	Ramificada Testimonial
Sombras del progreso	Guerra y conflictos Cultura urbana Historias personales	Navegador web	Temporal Testimonial

Nota: Elaboración propia.

3. PREPRODUCCIÓN DEL WEBDOC “ENTRE GIGANTES: UNA PROPUESTA DE DOCUMENTAL INTERACTIVO”

3.1- HISTORIA DE CAMPO DE CRIPTANA

Campo de Criptana es una localidad de la provincia de Ciudad Real (Castilla La-Mancha). Por los restos arqueológicos encontrados se puede afirmar que el término municipal ha sido un área habitada desde el neolítico, pero esto no es lo que realmente nos interesa destacar para la realización del proyecto interactivo. La información histórica a tener en cuenta se centra en la

agricultura tradicional, -muy importante para esta localidad, en aspectos culturales, políticos y demográficos.

A continuación, se desglosan de forma cronológica los distintos acontecimientos que tuvieron lugar en el municipio desde el siglo XVI.

- SIGLO XVI

La localidad vivió un gran crecimiento en el siglo XVI, construyéndose una parte de los monumentos del municipio, junto con el comienzo de la producción de harina en sus molinos de viento.

Campo de Criptana se trata del único pueblo con tantos molinos de viento; con un total de 34, más que todos los demás pueblos de la comarca manchega. En la actualidad, consta de molinos; siendo 3 del siglo XVI; el resto apenas cuentan con un siglo de vida. Los molinos se encuentran repartidos por la ladera, al lado del pueblo, y están considerados Bien de Interés Cultural.

Por otro lado, teníamos a los molineros, que vivían en casas-cueva, las cuales eran construcciones excavadas en la roca, en la misma ladera de la Sierra de los Molinos. Algunas cuevas contaban con un almacén de grano que después se molía en los molinos de viento.

Además, también hay que destacar la figura de Cervantes, quien se inspiró en estos molinos para crear las aventuras de la literatura universal de Don Quijote de la Mancha, luchando contra los gigantes.

Otro edificio del siglo XVI es El Pósito, ampliado durante el reinado de Carlos III. Era la sede de un banco agrícola que prestaba grano a los agricultores como adelanto del año venidero. Su función era doble: realizar préstamos a los agricultores a través de especias, siendo reintegrados al año siguiente una vez recogida la cosecha, y regular el mercado del trigo con el

fin de evitar conflictos sociales.

A lo largo de este siglo también se construyó la Iglesia Parroquial, con el nombre de Nuestra Señora de la Asunción. El largo periodo de construcción provocó que estuviera compuesta de diferentes estilos artísticos, aunque principalmente era renacentista. El retablo del altar mayor era el elemento más importante para los criptanenses, hecho en los primeros años de la década de los 70 del siglo XVI.

La llegada de la Guerra Civil provoca la desaparición de la iglesia, la cual fue quemada en 1936. En 1958 se construye la iglesia actual, cuyo nombre se mantiene de la antigua.

- SIGLOS XVII / XVIII

En 1575 se superaban los 4.000 habitantes, cifra que a principios del siglo XVII se había incrementado hasta unos 5.000. Esta tendencia se invirtió de manera que en 1669 los criptanenses eran alrededor de 3.600, teniendo como motivos la peste y el hambre consecuencia de malas cosechas. El siglo XVIII fue de una recuperación lenta, llegándose hasta los 5.000 habitantes.

- SIGLO XIX

La localidad experimentó un considerable desarrollo ayudada por la pronta llegada del ferrocarril que la conectó con Madrid y con el puerto de Alicante. Campo de Criptana destacó por su agricultura tradicional mediterránea (olivo, cereal y, sobre todo, la vid) con el complemento de la ganadería lanar.

Durante la segunda mitad del siglo XIX, sufrió la crisis cerealista europea de la que salió reconvirtiendo gran parte de sus cultivos en viñedos. Esto, la marcó de manera importante ya que, la mayor necesidad de jornales necesarios para su cultivo ayudó a fijar e incrementar el número de habitantes a la vez que, también, se desarrolló un importante tejido industrial

(bodegas y fábricas de alcohol) en torno al procesamiento de la uva y en el que participaron inversores llegados de otras regiones de España. Tal situación favoreció el nacimiento de una burguesía local que, beneficiada por los efectos de la desamortización, afianza su poder económico.

- ANÁLISIS DEMOGRÁFICO

Tal y como se menciona en el apartado “Planteamiento inicial” de este documento, la localidad de Campo de Criptana ha experimentado durante los últimos años un descenso demográfico⁷ constante. En el año 2007, la población total era mayor de lo que es hoy en día. Los extranjeros y los más jóvenes, ante la falta de oportunidades, decidieron marcharse a otras ciudades. Esto, unido a una pérdida de natalidad ha provocado que Campo de Criptana se convierta en una población envejecida (actualmente, la diferencia entre nacimiento y mortalidad es negativa). En el año 2007, la mayoría de población se situaba en una edad comprendida entre los 20 y 49 años, mientras que hoy en día el número de población por edad se encuentra muy igualada. Con el análisis de los dos últimos años, 2017 y 2018, esta pérdida demográfica queda claramente manifestada, pues el número de personas con una edad comprendida entre 0 y 50 años desciende de manera elevada, mientras que el número de personas con 50 o más se suele mantener (subiendo o bajando en algunos casos).

3.2- GUION INTERACTIVO

Tras la investigación histórica de Campo de Criptana y el análisis de otros webdocs producidos en España, se procede a realizar la preproducción del documental interactivo partiendo en primer lugar del guion⁸. Hay que decir que este guion simplemente servirá de

⁷ Ver Anexo 2.

⁸ Ver Anexo 3.

estructura, pues en un documental se dan unas pautas, pero posteriormente todo depende de las respuestas que den los entrevistados. Para ello, se debe delimitar toda la información por bloques para que de esta forma se pueda facilitar la interacción por parte del usuario. Para ello, se ha decidido crear los siguientes bloques principales:

- Video introductorio
- Molinos de viento y casas cueva
- El Pósito y la iglesia
- Descenso demográfico
- La vid

De esta forma, una vez que el usuario visualiza el video de cada uno de estos bloques principales, se abren diferentes videos secundarios, los cuales el usuario puede visualizar o no.

Siguiendo los distintos tipos de estructuras interactivas expuestos por Gifreu (2014) a partir de Ryan (2005), se decide por desarrollar para el webdoc la estructura en modo “árbol”, en el que tenemos, en primer lugar, un nodo principal (video introductorio), y a partir de este se generan el resto de bloques de contenido principal, con la posibilidad de visualizar otros secundarios y terciarios una vez que se ha visualizado el contenido anterior. De esta forma, y siguiendo los bloques propuestos anteriormente, la estructura del webdoc “Entre gigantes: una propuesta de documental interactivo” sería lo que se muestra en la Figura 14:

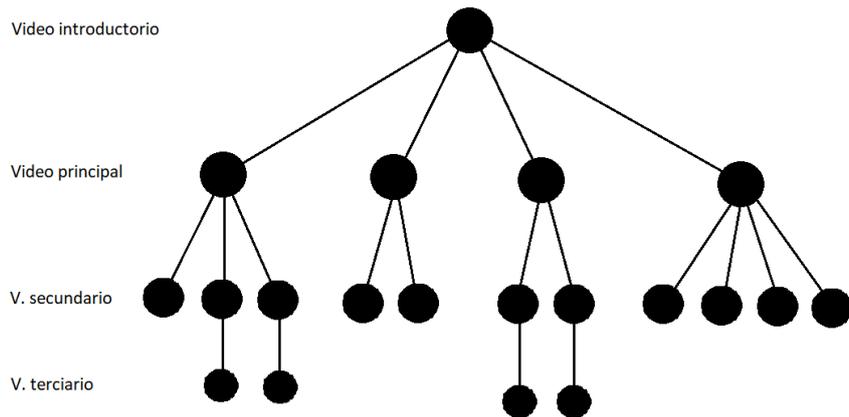


Figura 14: Estructura del webdoc. Nota. Realización propia

Una vez explicados los bloques principales, se procede a definir el esquema de navegación del webdoc. Cada bloque principal dispone de una serie de videos secundarios, los cuales se activan una vez que visualizamos el contenido obligatorio. Además de estos, también disponemos de otro contenido que se encuentra un escalón por debajo, los videos terciarios. Estos dependen de los secundarios, por lo que sólo podremos acceder en caso de tener interés en el video que le precede, pues lo que hacen es ampliar la información.



Figura 15: Representación del esquema de navegación del webdoc "Entre Gigantes". Nota: Realización propia.

3.3- PROPUESTA DE INTERFAZ

A la hora de elaborar la interfaz, se ha tenido en cuenta el funcionamiento interno de otros webdocs -analizados anteriormente-, destacando algunos rasgos como la utilización de una interfaz sencilla, atractiva y colaborativa. Para permitir esta colaboración, se decide crear bloques como “galería”, “artículos” y “responde”. En los dos primeros bloques, los usuarios pueden convertirse en autores del webdoc compartiendo fotografías antiguas/actuales de Campo de Criptana, o subiendo artículos de interés para cualquier vecino o turista de la localidad. A través del último bloque, el usuario puede responder cuestiones sobre información transmitida en el propio webdoc; si la respuesta es errónea, se tendrá la posibilidad de visualizar la parte en la que el entrevistado en el webdoc respondía sobre esta cuestión.

Una vez recopiladas todas estas ideas, se procede a crear unos primeros bocetos tanto de la página de inicio como de los bloques correspondientes al webdoc y al proyecto en general. Para ello, se han tenido en cuenta aspectos como la ubicación de los botones correspondientes a las redes sociales, siempre situadas en la parte superior-derecha en los webdocs estudiados, la posición del menú en la parte superior-central, y la utilización de un fondo gris oscuro.

Esto es el núcleo duro del webdoc *Entre gigantes: una propuesta de documental interactivo*, y posteriormente, en función de las necesidades que van surgiendo, se adapta el resto de la interfaz, siendo esta parte mucho más flexible.

A continuación, se muestra la propuesta de interfaz para el webdoc *Entre gigantes: una propuesta de documental interactivo*.



Figura 16: Interfaz del webdoc *Entre gigantes*. Página de inicio. Nota: Realización propia.

Descripción

Esta es la página de inicio del webdoc. Tanto esta, como las referidas a los bloques “El pósito y la iglesia”, “Molinos de viento y casas cueva”, “Descenso demográfico” y “Agricultura” utilizan una técnica de ilustración similar a la del cómic para hacerlas más atractivas.

En la parte superior-derecha tenemos las redes sociales, para compartir el webdoc con nuestros amigos digitales.

Justo debajo se encuentra el título, con una paleta de color similar a la del cielo en la parte inferior de la imagen.

En la parte central-inferior se encuentra el botón “Iniciar webdoc”, el cual permite al usuario entrar dentro del documental interactivo.

A continuación, tenemos los distintos bloques que componen el resto del proyecto.

Por último, en la parte inferior de la imagen tenemos los logotipos de la universidad, así como el referido al lugar sobre el que se pretende informar al usuario.



Figura 17: Interfaz del webdoc *Entre gigantes*. Página del bloque “Molinos de viento y casas cueva”. Nota: Realización propia.



Figura 18: Interfaz del webdoc *Entre gigantes*. Página del bloque “Molinos de viento y casas cueva”. Nota: Realización propia.

Descripción

Las páginas pertenecientes a la parte narrativa del webdoc como son “El pósito y la iglesia”, “Molinos de viento y casas cueva”, “Descenso demográfico” y “Agricultura” tienen la siguiente apariencia/funcionamiento:

- La imagen mantiene la iconografía de la página inicial.
- Aparece una capa de color negro con poca opacidad por delante y un botón de “reproducir”.
- A través del “click” de este botón se accede al video principal de este bloque.
- A continuación, se abre el video a través de una ventana con un funcionamiento similar al de YouTube.
- Una vez finaliza o cerramos el video, nos encontramos con la ilustración sin la capa por delante, y con partes de la imagen coloreadas en color verde.
- Este color verde indica la apertura de videos secundarios, los cuales solo se abren después de reproducir el video principal.

Además, hay que destacar otros aspectos: la colocación del menú en una posición diferente a la que aparecía en la página de inicio; la aparición de 5 puntos, todos del mismo tamaño salvo el que marca el bloque en el que nos encontramos; y los botones correspondientes a las redes sociales, esta vez con una presencia diferente, para que se incruste mejor en el color del fondo.



Figura 19: Interfaz del webdoc *Entre gigantes*. Página del bloque “El Pósito y La Iglesia”. *Nota:* Realización propia

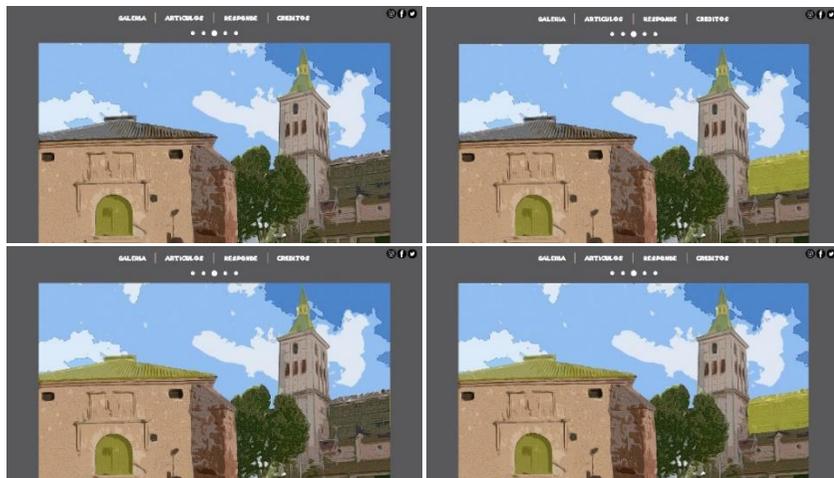


Figura 20: Interfaz del webdoc *Entre gigantes*. Página del bloque “El Pósito y La Iglesia”. *Nota:* Realización propia

Descripción

El bloque “El Pósito y La Iglesia” tiene el mismo funcionamiento que el anterior, solo que en este caso tenemos videos terciarios.

En las imágenes inferiores podemos observar cómo se vería la interfaz en caso de visualizar el video principal (primera imagen tras la principal). Podemos comprobar también cómo se colorea en amarillo la torre de la iglesia y la puerta de entrada de El pósito.

Una vez visto cualquier video secundario, se abriría el video terciario correspondiente a su predecesor. Para estos, las partes de la ilustración que se colorean serían el tejado de la iglesia y el de El pósito.

En cada una de estas partes coloreadas, el usuario puede pinchar para acceder al video correspondiente.



Figura 21: Interfaz del webdoc *Entre gigantes*. Página del bloque “Descenso demográfico”.
Nota: Realización propia.



Figura 22: Interfaz del webdoc *Entre gigantes*. Página del bloque “Descenso demográfico”.
Nota: Realización propia

Descripción

El bloque “Descenso demográfico” es similar a los anteriores. En este caso tan sólo tenemos videos secundarios que se corresponden a la parte de la imagen coloreada de color rojo.

En cada una de estas partes coloreadas, el usuario puede pinchar para acceder al video correspondiente.

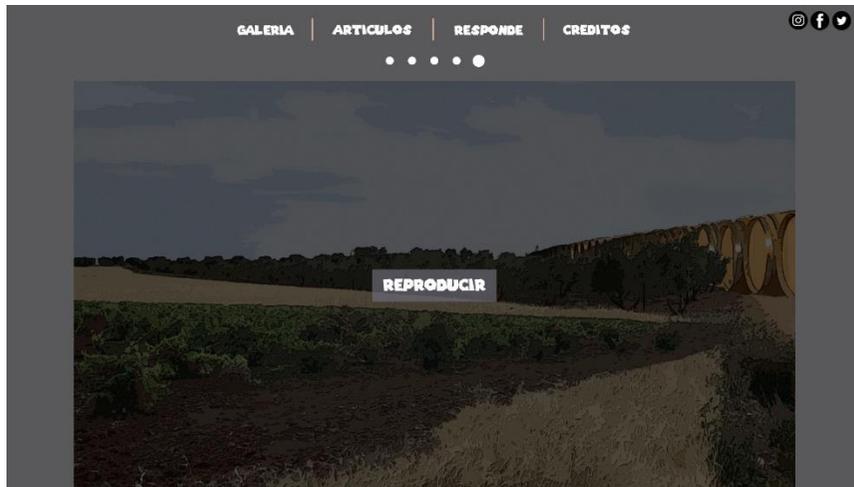


Figura 23: Interfaz del webdoc *Entre gigantes*. Página del bloque “Agricultura”.
Nota: Realización propia.

Descripción

El último bloque, llamado “Agricultura” dispone de videos secundarios y terciarios. En este caso, el color elegido para marcarlos ha sido el morado.



Figura 24: Interfaz del webdoc *Entre gigantes*. Página del bloque “Agricultura”.
Nota: Realización propia.

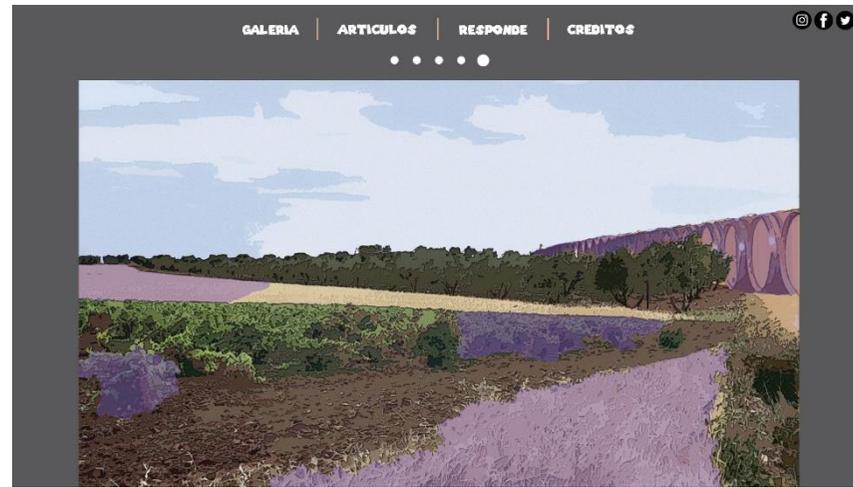




Figura 25: Interfaz del webdoc *Entre gigantes*. Página de la pestaña “Galería”.
Nota: Realización propia.

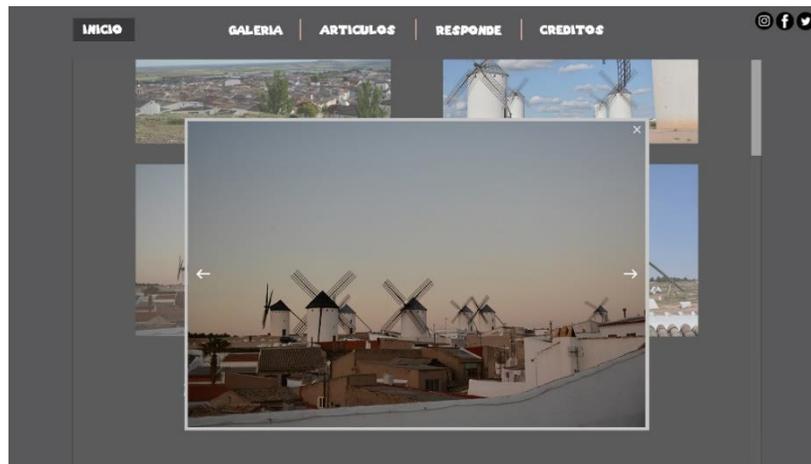


Figura 26: Interfaz del webdoc *Entre gigantes*. Página de la pestaña “Galería”.
Nota: Realización propia.

Descripción

La pestaña “Galería” funciona como su propio nombre indica. Se trata de una página que pretende mostrar a todos los usuarios fotografías de la localidad de Campo de Criptana, tanto antiguas como actuales.

El funcionamiento es muy sencillo. El usuario accede a través del menú situado en la página inicial (situado en la parte inferior) o a través del menú situado en la parte superior de la página una vez que estamos fuera del webdoc como tal.

De esta forma, el usuario puede visualizar todas las fotografías que han compartido otros navegantes. Es posible compartir tus propias fotografías contactando con el administrador de la página web y enviándole tu propuesta fotográfica.

Una vez que el administrador da por válidas tus fotografías, automáticamente se cuelgan en la página siendo a partir de ese momento visibles para todos.

Estas imágenes se visualizan a través de un recuadro blanco, pudiéndose cerrar a través de la x situada en la parte superior-derecha, o pasar de una fotografía a otra gracias a los botones con forma de flecha situados a ambos lados de la imagen.

Por último, hay que destacar la aparición de un nuevo botón: “Inicio”. A través de este botón, el usuario puede llegar a la página de inicio para acceder al webdoc, descartado del menú central.

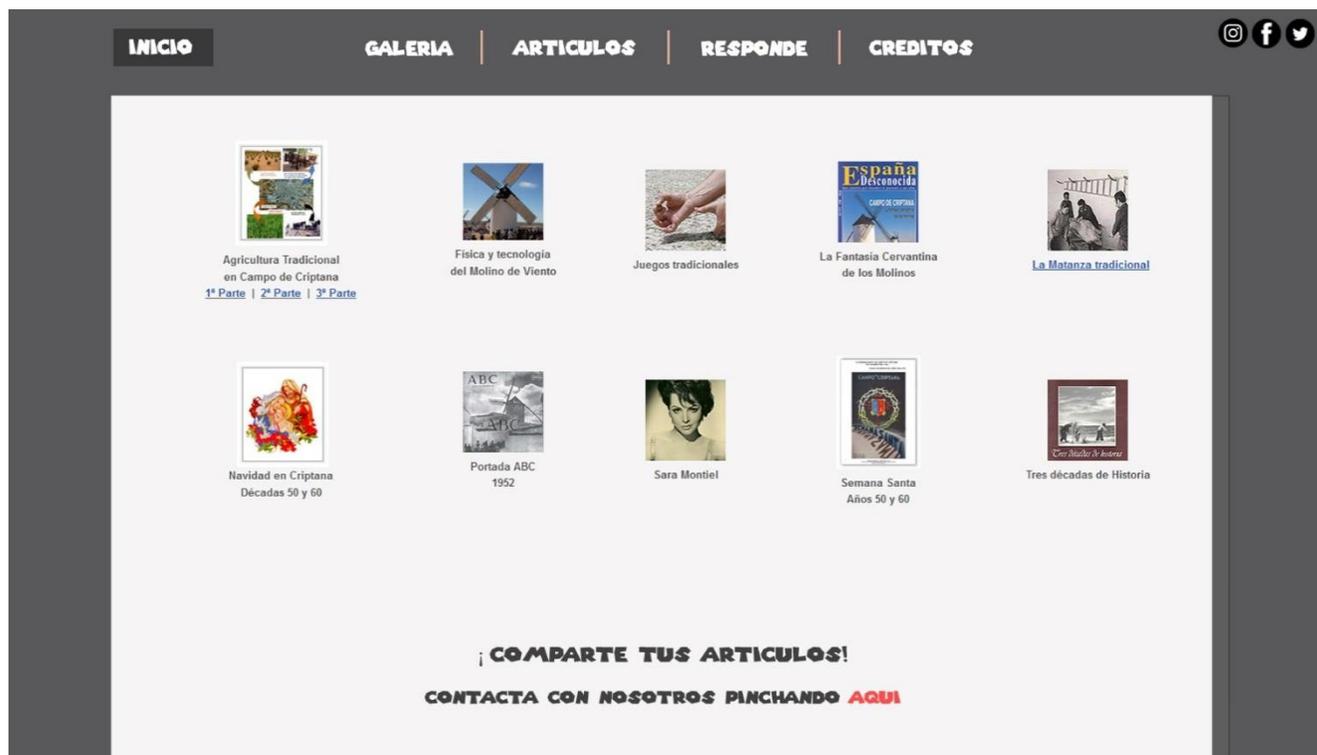


Figura 27: Interfaz del webdoc *Entre gigantes*. Página de la pestaña “Artículos”. Nota: Realización propia

Descripción

La pestaña “Artículos” se incorpora para facilitar el acceso de toda la información escrita que hay en la web, documentos de difícil acceso, pudiendo encontrarlos rápidamente a través del webdoc.

El funcionamiento es el mismo que el llevado a cabo en la pestaña “Galería”; el usuario contacta con el administrador del webdoc y, tras dar el visto bueno, se publica automáticamente.

De esta forma, podemos encontrar información complementaria a lo desarrollado durante el webdoc, además de ser más extensa.

Además de funcionar como vía de acceso, también se busca llegar a un mayor público; el espectador que esté interesado en la lectura accederá a esta página web para informarse sobre las noticias de la localidad. Así, se espera que al menos la mitad de estos usuarios se decida a visualizar el webdoc.



Descripción

“Responde” consiste en una especie de juego en el que el espectador responde a unas preguntas relacionadas con la narrativa del webdoc.

De esta forma, el usuario puede comprobar si ha adquirido la información correctamente.

En caso de error, automáticamente aparece un video (cortado del documental interactivo) que responde a esta pregunta.

Por otro lado, tenemos los botones “anterior” y “siguiente”, que permiten al usuario pasar de una pregunta a otra.

El resto del funcionamiento es exactamente igual al de las demás pestañas.

Figura 28: Interfaz del webdoc *Entre gigantes*. Página de la pestaña “Responde”. Nota: Realización propia

3.4-PRODUCCIÓN DEL WEBDOC

Una fase muy importante a la hora de plantear la realización de un proyecto audiovisual es la etapa de producción. Aquí se incluyen las hojas de desglose, el plan de trabajo, guion técnico, presupuesto, financiación, etc.

El webdoc *Entre gigantes*, al tratarse de un proyecto audiovisual de realización bastante sencilla, no incluirá guion técnico, por lo que las hojas de desglose no se harán por secuencias sino por entrevistas. Antes de crear estas hojas de desglose será necesario crear un desglose de indicadores⁹ para disponer, a través de una sola tabla, de todos los elementos necesarios para la grabación del documental interactivo, de manera que el productor tenga conocimiento de todos los personajes, el tipo de vestuario, el equipo técnico, los materiales, las localizaciones, el maquillaje, los vehículos (en caso de ser necesario) y otros posibles detalles que sean importantes para esa secuencia/entrevista.

Posteriormente, se elaboran las hojas de desglose¹⁰ por entrevista, incluyendo la información relevante de cada día: qué personajes aparecen, qué vestuario llevan, qué equipo técnico debe asistir, si se graba de día o de noche, en interior o exterior, etc.

Finalmente, con la creación del plan de rodaje¹¹, se busca calcular los días que serán necesarios para llevar a cabo el rodaje. Para ello, se debe buscar la mayor precisión posible, teniendo en cuenta aspectos como: localizaciones cercanas en una misma hoja de desglose, grabación de entrevistas a una misma persona en días consecutivos, las horas de rodaje de una jornada laboral, etc. Además, se tiene en cuenta que Francisco Valera reside en Madrid, por lo que sólo es posible rodar el día 6 (sábado) ya que entre semana no está en la localidad.

⁹ Ver Anexo 4

¹⁰ Ver Anexo 5

¹¹ Ver Anexo 6

3.5- SOFTWARE

Para crear el documental interactivo es necesario la utilización de software como klynt, popcorn o korsakow, los cuales permiten llevar a cabo este tipo de proyectos. Además de estos, se requieren conocimientos informáticos del lenguaje de la world wide web como html, actualmente en su quinta versión.

En este caso, el Trabajo Fin de Grado está orientado únicamente a la preproducción del webdoc, por lo que se creará una propuesta de interfaz a partir de la utilización de un programa de diseño gráfico como Adobe Photoshop CC 2019, para diseñar el apartado visual; el Adobe After Effects CC 2019, un programa de efectos de video que nos permitirá simular una posible utilización de la interfaz; y por último, el Adobe Premiere CC 2019, para unir todos los cortes creados anteriormente y generar el video definitivo. El producto final dará como resultado un video explicativo¹² del webdoc, que permitirá en el futuro atraer financiación y colaboradores para su producción.

En caso de no encontrar oportunidades financieras o colaborativas, se optaría por adaptar el proyecto al modelo de interfaz de Klynt, un software de edición interactiva que consta de una versión para estudiantes de tan solo 60,00 €. Es una herramienta muy intuitiva y con muchas posibilidades de interacción, no sólo a través de links. Además, permite cargar psd para personalizar la interfaz generando un producto visualmente muy atractivo, aunque, eso sí, bastante simple. Se decide utilizar la versión de prueba de Klynt para simular una demo¹³ del documental interactivo y así poder hacerse una idea del funcionamiento a través de la interacción del usuario.

¹² Ver Anexo 7.

¹³ Ver Anexo 8.

3.6- PRESUPUESTO

A la hora de realizar el presupuesto¹⁴, el desglose de indicadores ha cobrado una gran importancia, ya que a partir de esta tabla se ha podido analizar al detalle cada una de las necesidades a presupuestar, -casos como el equipo técnico o algunos aspectos del equipamiento técnico.

La realización del presupuesto no ha sido una tarea fácil ya que se ha tenido que contabilizar todo el equipo de personas y de material necesario para la realización de este documental interactivo.

Se ha tratado de elaborar un presupuesto lo más real posible, teniendo en cuenta los salarios que, se supone, deben cobrar los miembros del equipo técnico, así como el precio estipulado por el alquiler del material. De esta forma, podemos dividir el presupuesto en diferentes bloques:

- Equipo artístico y humano

En este apartado tenemos a cada una de las personas entrevistadas, con un salario percibido de 00,00 € por hora trabajada. Esto se debe a que se trata de individuos que se implicarían con el webdoc, ya que se trata de un proyecto de expansión del patrimonio y la economía de la localidad, además de facilitar su autopromoción a partir de un producto que es innovador en la región de la mancha.

Por otro lado, también se incluye el equipo técnico, el cual dispone de un salario de 15,00 €/hora, salvo el director /productor, que percibe 20,00 €/hora. Ambos papeles se han unido ya que lo realizaría la misma persona (el autor del Trabajo Fin de Grado) y se han contabilizado 90 horas para realizar ambas tareas. Para el guionista, se ha presupuestado su labor por unidad,

¹⁴ Ver Anexo 9.

teniendo un valor de 300,00 €.

- Equipamiento técnico

En lo que respecta al equipamiento técnico, este se ha dividido en dos apartados: tangible e intangible. Forma parte del material tangible todo aquello que se puede tocar y del material intangible lo referido al software y el dominio, necesarios para montar las piezas, generar la interactividad y subir el webdoc a Internet.

Así, el presupuesto de lo intangible se sitúa tan solo en 160,78 €, ya que se utiliza la versión gratuita de DaVinci Resolve, el Filezilla (programa gratuito), el software Klynt para crear el documental interactivo (60,00 €) y por último, un dominio 1&1 (101,49 €) para poder publicarlo en la red.

El equipamiento tangible se sitúa en partidas situadas entre 5,50 € y 50,00 € por día alquilado, siendo la primera la grabadora Tascam DR-44WL, y la última el steadicam.

- Otros gastos

Además del presupuesto ya mencionado, se incluyen otros gastos por dietas (almuerzo de mediodía) y por compra de material como una libreta, bolígrafos, cinta adhesiva, toallitas desmaquillantes, vasos de plástico y refrescos. Para las dietas se estipula un gasto de 12,00 € por persona/día. Para realizar el cálculo, se han sumado (mirando el plan de rodaje) las personas que hay, tanto en el equipo técnico como en el equipo artístico durante cada día. La suma hace un total de 34 unidades, generando un precio final de 408,00 €. El resto de elementos conforman un gasto casi insignificante como pueden ser los 2,20 € de la libreta o los 1,50 € por cada uno de los refrescos.

4. CONCLUSIONES

La llegada de Internet ha favorecido el surgimiento de una nueva época en la que los medios tradicionales y los nuevos medios conviven rompiendo las barreras de espacio y tiempo. Cada vez se están produciendo más documentales interactivos gracias a la digitalización, pudiendo incluirse no sólo video, sino que además tenemos fotografía y audio que facilitan la interacción con el usuario, convirtiéndose estos en receptores activos, o como los hemos llamado en este Trabajo Final, *prosumidores*. Así, el usuario puede decidir el camino que va a tomar para ver el contenido, el orden de visualización, e incluso convertirse en creador de contenido; esto dependerá del grado de interacción del que disponga el documental interactivo en el que se encuentra inmerso.

La elaboración de un webdoc es gran desafío para su autor, pues, además de ofrecer muchas ventajas con respecto al documental tradicional -basado en la experiencia lineal-, también se deben tener en cuenta las características fundamentales del soporte de Internet: la multimedialidad, la hipertextualidad y la interactividad (Rodríguez y Molpeceres, 2013, p.250). El autor debe aportar originalidad e interactividad con la mayor creatividad posible, siempre y cuando no termine por crear un producto demasiado complejo, y generar múltiples experiencias en los receptores. Hoy en día, la sociedad recibe mucha información, por lo que no suele detenerse demasiado en diversos aspectos, y la tarea del autor reside en buscar este equilibrio, siendo capaz de fragmentar la información para atraer a todos los públicos. Cada vez se generan más relatos a través de Internet y las plataformas transmedia, ofreciendo al público la posibilidad de aumentar el mundo narrativo de su película, videojuego o serie favorita. Esta relación entre autor, contenido y usuario es viable gracias a las plataformas digitales y sus nuevas herramientas, que permiten dinamizar el contenido del producto haciéndole participe al actor más importante, el espectador.

Todas estas ventajas de confluencia entre autor y receptor, crearon en mí un gran interés, y tuve claro desde el principio que mi Trabajo Final de Grado debía ser la producción de un webdoc. Debo reconocer que mis expectativas iniciales eran demasiado ambiciosas, y pronto me di cuenta de que elaborar un documental interactivo no era tarea sencilla.

Para llevar a cabo la planificación del documental interactivo, era necesario comprender las características del medio audiovisual y del medio interactivo. Hecho esto, se pasó a buscar las necesidades del proyecto y el análisis de las formas de comunicación de webdocs producidos en España, para, posteriormente, plantear una propuesta creativa y comunicativa.

Con esto último se intentó plasmar la estética y la narrativa que el realizador quería obtener con la futura producción del documental interactivo. Para añadir mayor seguridad a esta futura creación interactiva se elaboraron otros puntos como el plan de rodaje, el video explicativo, la demo del webdoc y el presupuesto.

Dicho todo esto, considero que se han cumplido los objetivos marcados inicialmente, ya que, en primer lugar, se ha hecho un profundo análisis teórico hasta la llegada del medio interactivo y con este del webdoc, para posteriormente llegar a la parte práctica, en la que se ha elaborado la preproducción del documental interactivo *Entre gigantes*, siendo esta la idea inicial de mi presente trabajo

5. PERSPECTIVAS DE FUTURO

Una vez elaborado este Trabajo Final de Grado y debido a la enorme satisfacción obtenida, las líneas de futuro que se plantean son las siguientes:

- Grabación de todas las piezas del documental interactivo.
- Producción de una base sonora que se incluya durante el desarrollo de todo el webdoc.
- Posible inclusión de nuevos videos dentro de cada bloque; incluso creación de otros bloques que permitan ensalzar el patrimonio cultural de Campo de Criptana.
- Corrección de sonido y de color.
- Posible venta al Ayuntamiento de Campo de Criptana o al Lab RTVE.

BIBLIOGRAFÍA

Campo, J. (2015). Cine documental: tratamiento creativo (y político) de la realidad. *Cine Documental*, (11), 1-28. Recuperado de <http://revista.cinedocumental.com.ar/pdf/11/11-Art1.pdf>

Campo de Criptana: historia. *Mancha Norte: desarrollo e innovación*. Recuperado de <https://manchanorte.org/municipios/campo-de-criptana/historia-campo-de-criptana>

Campo de Criptana: en un lugar de la mancha. Biblioteca Pública. Recuperado de <http://www.bibliotecaspublicas.es/campodecriptana/infolocal.htm>

Cervantes, M. de. (2005). *El ingenioso Hidalgo Don Quijote de La Mancha*. Madrid, España: Editorial Espasa Calpe.

Deltell, L. (2006). El documental de ficción: entretenimiento y manifiesto. *La ética y el derecho en la producción y el consumo del entretenimiento*, 183-199. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2339661>

Descripción del entorno socioeconómico: demografía. (2007). *Agenda 21 Local de Campo de Criptana*. Recuperado de http://www.forosocialcriptana.com/IMG/pdf_7.DEMOGRAFIA.pdf

Dufuur, L. (2010) Tendencias actuales del cine-documental. *Revista de cine de la Biblioteca de la Facultad de Comunicación*, (6), 312-349. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3142370>

Escribano, F. Historia Local de Campo de Criptana. [blog] Recuperado de <http://historialocalcampodecriptana.blogspot.com/>

Flaherty, R. (1939). *La función del documental*. Recuperado de <http://www.bcnbib.gov.ar/uploads/TEXTOS%20Y%20MANIFIESTOS%20DEL%20DOCUMENTA1.pdf>

Foro-Ciudad: demografía de Campo de Criptana. (2018). Recuperado de <https://www.foro-ciudad.com/ciudad-real/campo-de-criptana/habitantes.html#Evolucion>

Fragoso, E. (2004). Un poco de historia de la Internet y la revista CONAMED en IMBIOMED. *Revista CONAMED*, 9 (1), 30-35. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4051749>

Ganga, R.M. (2004). Cambios y permanencias en el documental de la era digital. *Arte y nuevas tecnologías: X Congreso de la Asociación Española de Semiótica*, (10), 469-482. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=940380>

García, A. (2016). *Documental y narrativa transmedia. Estrategias creativas y modelos de producción*. (Tesis doctoral), Universidad de Sevilla, España.

Gaspar de Alba, R.E. (2006). Jean Rouch: El cine directo y la Antropología Visual. *Revista de la Universidad de México*, (32), 96-98. Recuperado de http://www.revistadelauniversidad.unam.mx/ojs_rum/index.php/rum/article/view/1104/2107

Grierson, J. (1998) Postulados del documental. *Ciencias de la Comunicación*. Recuperado de <http://www.catedras.fsoc.uba.ar/decarli/archivos/Te2tex.html>

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), Universidad Pompeu Fabra, Barcelona, España.

Gifreu, A. (2014). *El documental interactivo: evolución, caracterización y perspectivas de desarrollo*. Barcelona, España: Editorial UOC.

Giménez, M. T. (2018). *Narrativas transmedia*. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/324312852_Narrativas_transmedia

Jacobo, G. (2009). *El documental expandido: pantalla y espacio* (Tesis doctoral). Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=80866>

Jenkins, H. (2003). Transmedia Storytelling: Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling-. *MIT Technology Review*. Recuperado de <https://www.technologyreview.com/s/401760/transmedia-storytelling/>

Lamarca, M.J. (2007). *Hipertexto: el nuevo concepto de documento en la cultura de la imagen* (Tesis doctoral). Recuperado de <https://jenydreher.files.wordpress.com/2013/06/hipertexto-el-nuevo-concepto.pdf>

Landow, G. (1995). *Hipertexto: la convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*. Barcelona, España: Paidós Ibérica.

Martínez Montiel, J. (2009). Los inicios del cine documental y la antropología. *Cuadernos de documentación multimedia*, (20), 169-184. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3124530>

Melle, M., Pardo, A., Toural, C. y López, X. (2017). La dimensión transmedia de Harry Potter: rasgos de las extensiones canónicas. *Las comunicaciones en el nuevo paradigma de marketing. Experiencias, relevancia, engagement y personalización*, 15 (2), 1-24. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/ejemplar/464415>

Moreno, J (2012). *Cinematógrafo* [Mensaje en un blog]. Recuperado de <http://lumierecinematographe.blogspot.com/search?q=cinemat%C3%B3grafo>

Negroponte, N. (1995). *El mundo digital*. Barcelona, España: Ediciones B.

Nichols, B. (1997). *La representación de la realidad: cuestiones y conceptos sobre el documental*. Barcelona, España: Ediciones Paidós Ibérica, S.A.

Nichols, B. (2010). *Introducción al documental*. Coyoacán, México: Indiana Unity Press.

- Rabiger, M. (2005). *Dirección de documentales*. Leganés, España: Neografis, S.L.
- Ramos, J. (2015). Los molinos de Campo de Criptana (Ciudad Real). *Lugares con Historia*. Recuperado de <https://www.lugaresconhistoria.com/campo-criptana-ciudad-real>
- Roca, M. (2015). Matrix, emblema de la narrativa transmedia. *Mi narrativa digital*. Recuperado de <https://minarrativadigital.wordpress.com/2015/05/19/matrix-emblema-de-la-narrativa-transmedia/>
- Rodríguez, M. I., y Molpeceres, S. (2013) Los nuevos documentales interactivos: construcción discursiva de la realidad orientada al receptor activo. *Historia y Comunicación Social*, 18, 249-262. Recuperado de <https://scholar.google.es/citations?user=qwgEzIEAAAJ&hl=es>
- Rouch, J. (2014). *Cinema-Verité* [Mensaje en un blog]. Recuperado de <http://cinemaverite-cronicadeunverano.blogspot.com/2014/07/cinema-verite.html>
- Sánchez-Mesa, D. (ed.) (2019). Narrativas transmediales. *Las metamorfosis del relato en los nuevos medios digitales*. Barcelona, Gedisa, 11-32.
- Sánchez-Mesa, D., Aarseth, A., Pratten, R. y Scolari C.A. (2016). Transmedia (storytelling?): un estudio crítico polifónico. *Narrativas transmedia*, 18, 8-19. Recuperado de <https://artnodes.uoc.edu/198/volume/0/issue/18/>
- Scolari, C.A. (2013). *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*. Barcelona, España: Deusto S.A. Ediciones.
- Torre, M. de la. (2017). Narrador y narratorio en el cine documental transmedia. *Narrativas transmediales: teoría, historicidad de los medios comparados y close reading*, (28), 60-75. Recuperado de <https://papiro.unizar.es/ojs/index.php/tropelias/article/view/2057>
- Trigo, V. (2004). Historia y evolución de Internet. *Manual formativo de ACTA*, (33), 22-32. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5098592>

Valera, F. (2011). Agricultura tradicional en Campo de Criptana. Primera parte: aspectos generales. *Portal informativo, turístico y comercial de Campo de Criptana*. Recuperado de: <https://www.campodecriptana.info/component/tags/tag/historia>

Valera, F. (2012). Agricultura tradicional en Campo de Criptana. Segunda parte: el cultivo de la vid y la elaboración del vino. *Portal informativo, turístico y comercial de Campo de Criptana*. Recuperado de: <https://www.campodecriptana.info/component/tags/tag/historia>

Valera, F. (2014). Agricultura tradicional en Campo de Criptana. Tercera parte: el cultivo y recolección del trigo. *Portal informativo, turístico y comercial de Campo de Criptana*. Recuperado de: <https://www.campodecriptana.info/component/tags/tag/historia>

Valera, F. (2018). Principios físicos y tecnología del Molino de Viento. *Portal informativo, turístico y comercial de Campo de Criptana*. Recuperado de: <https://www.campodecriptana.info/component/tags/tag/historia>

Valera, F. (2007). Juegos infantiles tradicionales de Campo de Criptana. *Portal informativo, turístico y comercial de Campo de Criptana*. Recuperado de: <https://www.campodecriptana.info/component/tags/tag/historia>

Valera, F. (2006). La matanza del cerdo. *Portal informativo, turístico y comercial de Campo de Criptana*. Recuperado de: <https://www.campodecriptana.info/component/tags/tag/historia>

Wolf, M. J. (2012). *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*. New York, EEUU: Routledge.

Zavala, D. (2010). *Documental Televisivo: La transformación del género documental*. (Tesis doctoral). Universidad de las Américas Puebla, Puebla, México.

FILMOGRAFÍA

Buñuel, L. (productor) y Buñuel, L. (director). (1929). *Un perro andaluz* [Cinta cinematográfica]. Francia: Luis Buñuel.

Flaherty, R. (productor) y Flaherty, R. (director). (1922). *Nanook, el esquimal* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Revillon Frères / Pathé Exchange.

Flaherty, R. (productor) y Flaherty, R. (director). (1926). *Moana* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Revillon Frères / Pathé Exchange.

Guerra, A. y Tito, J. (productores) y Guerín, J.L. (director). (2010). *Guest* [Cinta cinematográfica]. España: Versus Entertainment / Roxbury Pictures.

Heinrich, Andre (productor) y Marker, Chris (director). (1963). *Le Joli Mai*. [Cinta cinematográfica]. Francia: Sofracima.

Lumière, L. (productor) y Lumière, L. (director). (1895). *La salida de los obreros de la fábrica*. [Cinta cinematográfica]. Francia: Lumière.

Lumière, L. (productor) y Lumière, L. (director). (1896). *Riña de niños*. [Cinta cinematográfica]. Francia: Lumière.

Méliès, G. (productor) y Méliès, G. (director). (1902). *Viaje a la Luna*. [Cinta cinematográfica]. Francia: Star Film.

Porter, E. (productor) y Porter, E. (director). (1903). *Vida de un bombero americano*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Edison Manufacturing Company.

Rodakiewicz, H. (productor) y Steiner, R. y Van Dyke, W. (directores). (1939) *The city*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: American Documentary Films Inc. / American Institute of Planners

Rouch, J. (productor) y Rouch, J (director). (1961) *La pirámide humana*. [Cinta cinematográfica]. Francia: Les Films de la Pléiade

Stéphane, N (productor) y Rossif, F. (director). (1963). *Morir en Madrid*. [Cinta cinematográfica]. Francia: Ancinex.

Urban, C (productor) y Méliès, G. (director). (1902). *La Coronación del Rey Eduardo VII*. [Cinta cinematográfica]. Francia: Star-Film / Warwick Trading Company.

Varda. A. (productor) y Varda. A. (director). (1978). *Daguerréotypes*. [Cinta cinematográfica]. Francia: Ciné Tamaris / Institut National de l'Audiovisuel (INA) / Zweites Deutsches Fernsehen (ZDF)

Vertov, D. (productor) y Vertov, D. (director). (1929). *El hombre de la cámara*. [Cinta cinematográfica]. Unión Soviética: VUFKU.

PROYECTOS INTERACTIVOS

Figueira, M. y Gifreu, A. (directores). (2011). *MetamentalDOC*. [Documental interactivo].

España. Recuperado de <http://www.metamentaldoc.com/>

Villacorta, A. (director). (2013). *Historias en el retrovisor*. [Documental interactivo]. España:

Lab RTVE. Recuperado de <http://lab.rtve.es/retrovisor/>

Mora, T. *En el reino del plomo*. [Documental interactivo]. España: Lab RTVE. Recuperado de

<http://lab.rtve.es/en-el-reino-del-plomo/index.html>

Pram, L. y Ripoll, M. *Cromosoma Cinco*. [Documental interactivo]. España: Lab RTVE.

Recuperado de <http://www.rtve.es/cromosomacinco/>

Fuera de Foco: Fotógrafos del World Press Photo 2013. [Documental interactivo]. España:

Lab RTVE. Recuperado de <http://lab.rtve.es/fotografos-world-press-photo-2013/>

Sombras del progreso [Documental interactivo]. Máster en Documental Crativo UAB.

Barcelona (España): Citilab. Recuperado de <https://uab->

[documentalcreativo.es/sombrasdelprogreso/](https://uab-documentalcreativo.es/sombrasdelprogreso/)

Ida y vuelta [Documental interactivo]. La Peste. España: Movistar +. Recuperado de

<https://www.larutadelapeste.com/ida-y-vuelta>

ANEXOS

ANEXO 1

Tabla 4

Cualidades específicas de los modos del documental

Cualidad	Expositivo	Poético	Observacional	Participativo	Reflexivo	Expresivo
Una alternativa a	Ficción/exposición	Ficción/exposición	La oratoria clásica y la expresión poética	Observación pasiva y oratoria clásica	Representación realista que ignora el proceso formal de representación del	Formas empíricas factuales o abstractas de conocimiento
Limitada por	Didactismo	Abstracciones formales que pierden contacto con la realidad histórica	Lo que ocurre frente a la cámara	Puede ceder el control y el punto de vista a los demás	Una sensación incrementada de abstracción formal	El punto de vista o la visión personal puede pasar a ser privada
Trata el conocimiento como	Ideas, conceptos o perspectivas desencamadas o abstractas	Afectivo, un nuevo modo de ver y comprender el mundo	Un sentido tácito de lo que aprendemos gracias a mirar, escuchar y hacer inferencias respecto a la conducta de los demás.	Lo que aprendemos de las interacciones personales; lo que la gente dice y hace cuando es confrontada por los demás.	Contextual. Siempre enmarcado por restricciones institucionales y los supuestos personales, que pueden ser cambiados.	Encarnado. Emotivo y ubicado. Lo que aprendemos del encuentro directo, experiencial, a partir de expertos o libros.
Sonido	Discontinuo. Usa imágenes de tiempo y lugares diferentes.	Expresivo. Utilizado para crear un patrón y ritmo.	Ligado a la imagen por la grabación sincrónica. El cineasta cede el control para registrar lo que se dice y	Hace hincapié en el discurso entre el cineasta y el sujeto, especialmente en entrevistas.	Puede meta comunicar acerca de cómo tiene lugar la comunicación. Trata sobre hablar de algo.	Se basa en la voz del documentalista para organizar la película; hace hincapié en las formas

			escucha.				testimoniales del diálogo.
Tiempo y espacio	Expresivo y cognitivo, completamente bajo el control del cineasta; sin relación con la imagen a la que da soporte; a menudo con voz en off.	Discontinuo. Utiliza imágenes que construyen una atmósfera o patrón sin una mirada plena respecto a su proximidad original.	Continuo. Una fuerte sensación de continuidad, que une las palabras y acciones de los sujetos de toma en toma.	Continuo. Puede interconectar un tiempo y espacios presentes con un tiempo pasado.	Contextualizado. Llama la atención respecto a cómo el tiempo y espacio pueden ser manipulados por sistemas de continuidad o discontinuidad.	Varía de acuerdo con los objetivos expresivos. Puede estilizar el tiempo y el espacio para enfatizar su dimensión emocional.	
Preocupaciones éticas	Exactitud histórica y verificabilidad; justa representación de los demás, evita hacer de la gente víctimas indefensas.	Uso de gente, lugares y cosas reales, sin preocuparse por su identidad individual. Puede distorsionar o exagerar para causar efectos estéticos.	La observación pasiva de actividad peligrosa, dañina o ilegal puede llevar a serias dificultades para los sujetos.	Manipula o incita a los demás para que se confiesen o actúen de maneras de las que pueden arrepentirse.	Usa o abusa de los sujetos para hacer preguntas que son las del cineasta, y no de los sujetos.	Grado de honestidad y autoescrutinio versus autoengaño; falsa representación o distorsión de los problemas más amplios.	
Una voz caracterizada por	La oratoria clásica en busca de la verdad y tratando de informar y conmover al público.	Un deseo expresivo de dar nuevas formas y perspectivas al mundo representado.	Paciencia, modestia, humildad. Un deseo de permitir que el público decida por sí mismo.	Compromiso, una inversión fuerte en el encuentro con los demás.	Autocuestionante. Una voz de duda, aun una duda radical sobre la certidumbre o la estabilidad del conocimiento.	Un orador muy personal, comprometido en ir tras la verdad de lo que se siente experimentar el mundo de una cierta manera.	

Nota: Realización propia a partir de Nichols (2010).

ANEXO 2. Análisis demográfico de la localidad de Campo de Criptana.

Tabla 5

Población en Campo de Criptana en el año 2007

EDAD	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
0-4	381	272	653
5-9	379	357	736
10-14	424	375	799
15-19	464	547	921
20-24	658	525	1.183
25-29	691	562	1.253
30-34	670	535	1.205
35-39	576	490	1.066
40-44	602	522	1.124
45-49	522	529	1.051
50-54	403	351	754
55-59	342	359	701
60-64	316	327	643
65-69	267	334	601
70-74	307	360	667
75-79	285	352	637
80-84	173	251	424
85 y más	129	247	376
TOTAL	7.589	7.205	14.794

Nota: Realización propia a partir de Foro Social de Campo de Criptana

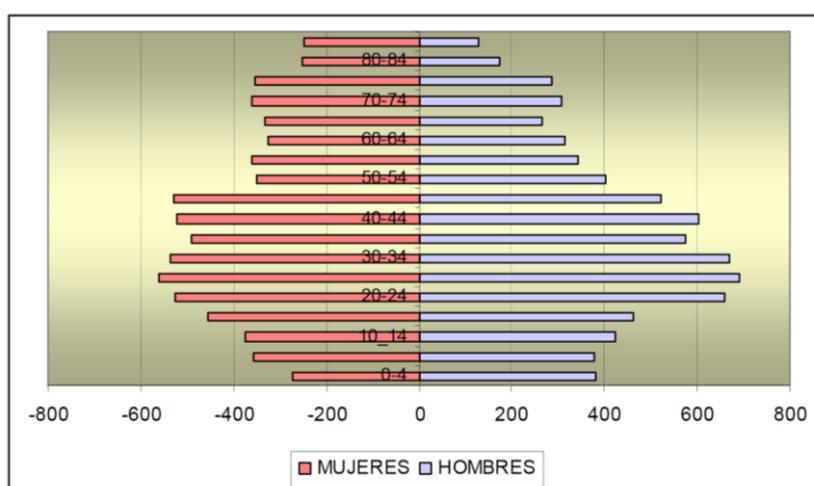


Figura 29: Representación gráfica de la Tabla 3. *Nota:* recuperado de Foro Social de Campo de Criptana

Tabla 6

Población en Campo de Criptana en el año 2018

EDAD	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
0-4	300	298	589
5-9	372	326	698
10-14	355	335	690
15-19	369	356	725
20-24	407	378	785
25-29	418	406	824
30-34	462	399	861
35-39	510	463	973
40-44	548	472	1.020
45-49	480	457	937
50-54	528	506	1.034
55-59	478	519	997
60-64	365	345	710
65-69	320	358	678
70-74	286	305	591
75-79	221	300	521
80-84	185	285	470
85 y más	176	318	494
TOTAL	6.780	6.817	13.597

Nota: Realización propia a partir de Foro-Ciudad.

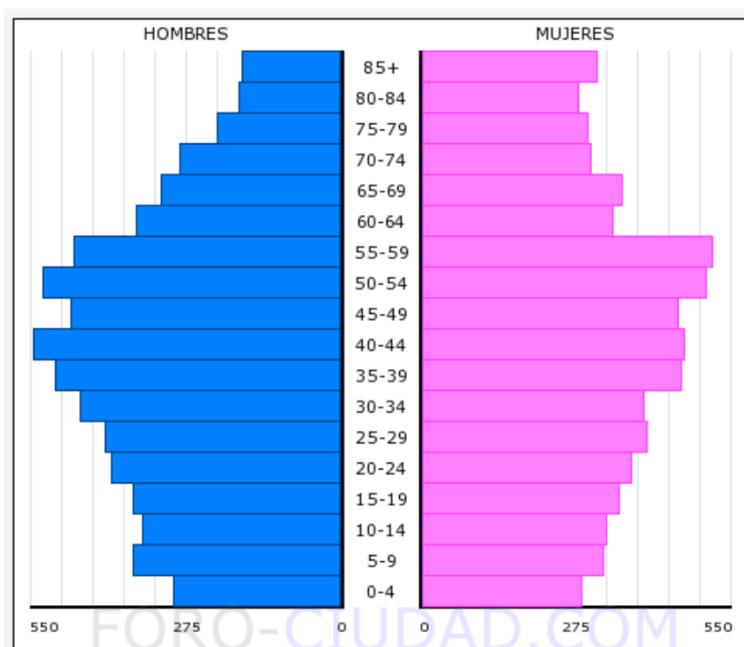


Figura 30: Representación gráfica de la Tabla 4. *Nota:* Recuperado de Foro-Ciudad

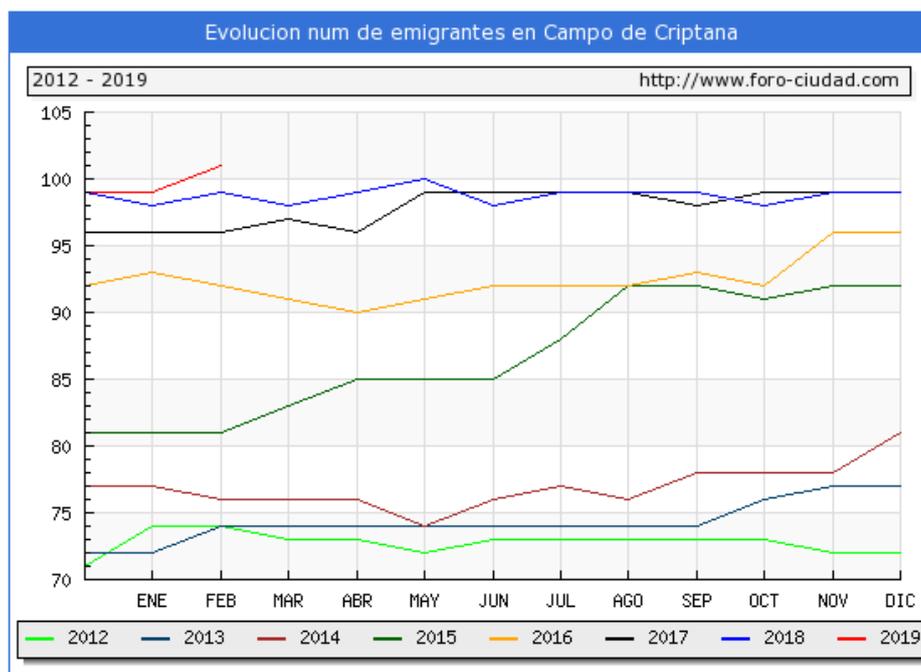


Figura 31: Representación gráfica de la evolución del número de emigrantes en Campo de Criptana entre 2012-2019. Nota: Recuperado de Foro-Ciudad.

Tabla 7

Evolución, nacimientos y defunciones entre 1996-2007

AÑO	NACIMIENTOS	FALLECIDOS	DIFERENCIA
2017	108	162	-54
2016	103	125	-22
2015	115	145	-30
2014	124	132	-8
2013	132	121	11
2012	143	157	-14
2011	150	131	19
2010	144	119	25
2009	170	138	32
2008	166	136	30
2007	167	139	28
2006	165	130	35
2005	126	141	-15

Nota: Recuperado de Foro-Ciudad.

ANEXO 3. Guion.

Tabla 8

Video introductorio del webdoc Entre Gigantes. Bloque 1

BLOQUE 1: VIDEO INTRODUCTORIO	
LOCALIZACIÓN	Campo de Criptana
ENTREVISTADOS	Julia Ucendo (voz en off)
DESCRIPCIÓN DEL VIDEO	Planos aéreos, sobre trípode o sobre steadicam de los distintos monumentos y lugares de la localidad (Sierra de los Molinos, Plaza Mayor, Bodegas, Cerro de la Virgen de Criptana, Ermita de San Isidro, Ermita del Cristo de Villajos, lugares del campo con viñedos, olivos o cereal...) acompañados de música de fondo y una voz en off para poner en contexto al espectador.

Nota: Realización propia.

Tabla 9

Guion del webdoc Entre gigantes. Bloque 2

BLOQUE 2: MOLINOS DE VIENTO Y CASAS CUEVA	
LOCALIZACIÓN	Campo de Criptana. Sierra de los Molinos de Viento. Juan Bautista: molinero de Campo de Criptana.
ENTREVISTADOS	Francisco Escribano: exprofesor de Geografía e Historia y Cronista oficial de la villa de Campo de Criptana. Andrés Escribano: artista del óleo y la escultura. Exposición “Japoneses en busca del Quijote”. Julia Ucendo (voz en off)
DESCRIPCIÓN VIDEO PRINCIPAL	Se trata de hablar sobre la historia de los molinos de viento y de las casas cueva: - Cuándo se construyeron. - Cuántos molinos había. - Para qué se utilizaban. *La narración se llevará a cabo con voz en off incluyendo imágenes de archivo. - Funcionamiento del molino. - Forma de vivir de los molineros en las casas cueva.
DESCRIPCIÓN VIDEOS SECUNDARIOS	- Influencia del escritor Miguel de Cervantes y las aventuras de Don Quijote de la Mancha en los molinos de viento. - Utilidad que se le da a la sierra y a los molinos de viento: eventos, museos, turismo, etc.

Nota: Realización propia.

Tabla 10

Guion del webdoc Entre gigantes. Bloque 3

BLOQUE 3: EL PÓSITO Y LA IGLESIA

LOCALIZACIÓN	Campo de Criptana. Plaza Mayor. Victoria Blázquez: trabajadora de la oficina de turismo.
ENTREVISTADOS	Francisco Escribano: exprofesor de Geografía e Historia y Cronista oficial de la villa de Campo de Criptana. Julia Ucendo (voz en off)
DESCRIPCIÓN VIDEO PRINCIPAL	Se trata de hablar sobre la construcción en el siglo XVI de muchos monumentos que posteriormente serían históricos para la localidad. *La narración se llevará a cabo con voz en off incluyendo imágenes de archivo.
DESCRIPCIÓN VIDEOS SECUNDARIOS	- Construcción de la antigua iglesia, junto a su quemamiento con motivo de la guerra civil. - Construcción de El Pósito y para qué servía (banco agrícola).
DESCRIPCIÓN VIDEOS Terciarios	- Construcción de la actual iglesia en 1958 y las similitudes/diferencias con la anterior. - El Pósito. Reforma y uso actual (museo).

Nota: Realización propia.

Tabla 11

Guion del webdoc Entre gigantes. Bloque 4

BLOQUE 4: DESCENSO DEMOGRÁFICO

LOCALIZACIÓN	Campo de Criptana. Ermita de la Virgen de Criptana.
ENTREVISTADOS	Francisco Escribano: exprofesor de Geografía e Historia y Cronista oficial de la villa de Campo de Criptana. Julia Ucendo (voz en off)
DESCRIPCIÓN VIDEO PRINCIPAL	Se trata de hablar sobre la pérdida demográfica de la localidad, como consecuencia de las malas cosechas y la peste durante el siglo XVII. *La narración se llevará a cabo con voz en off incluyendo imágenes de archivo.
DESCRIPCIÓN VIDEOS SECUNDARIOS	- Malas cosechas: la peste y el hambre. - Lenta recuperación de la localidad durante el siglo XVIII.

Nota: Realización propia

Tabla 12

Guion del webdoc Entre gigantes. Bloque 5

BLOQUE 5: AGRICULTURA	
LOCALIZACIÓN	Campo de Criptana. Viñedos (campo).
ENTREVISTADOS	Francisco Valera: ciudadano de Campo de Criptana activo en la creación de documentos sobre temas históricos como la agricultura y juegos tradicionales. Francisco Escribano: exprofesor de Geografía e Historia y Cronista oficial de la villa de Campo de Criptana. Alejandro Fernández: propietario de la Bodega El Vínculo. Luis Javier Vela: joven agricultor de Campo de Criptana. Julia Ucendo (voz en off)
DESCRIPCIÓN VIDEO PRINCIPAL	Se trata de hablar sobre la evolución que experimentó la localidad con la llegada del ferrocarril y sobre todo, con la agricultura tradicional (olivo, cereal y vid) complementada con la ganadería lanar. *La narración se llevará a cabo con voz en off incluyendo imágenes de archivo.
DESCRIPCIÓN VIDEOS SECUNDARIOS	- La crisis del cereal favorece en el desarrollo de la vid. - Funcionamiento de la agricultura tradicional en la vid. - Funcionamiento de la agricultura tradicional en el cereal.
DESCRIPCIÓN VIDEOS TERCARIOS	- Creación de nuevos empleos y aparición de industrias (bodegas y fábricas de alcohol) en torno al procesamiento de la uva. Aparecen inversores de otras regiones y una burguesía local. - Funcionamiento de la agricultura actual en la vid.

Nota: Realización propia

ANEXO 4. Desglose de indicadores.

Tabla 13

Indicadores de Personajes.

PERSONAJES		
ID	NOMBRE	DESCRIPCIÓN
FRE	Francisco Escribano	Exprofesor de Geografía e Historia.
FRV	Francisco Valera	Ciudadano de Campo de Criptana.
JBA	Juan Bautista	Molinero de Campo de Criptana.
VIC	Victoria Blázquez	Trabajadora de la oficina de turismo.
ALE	Alejandro Fernández	Propietario de la Bodega El Vínculo.
AND	Andrés Escribano	Artista del óleo y la escultura.
LJA	Luis Javier Vela	Joven agricultor de Campo de Criptana.

Nota: Realización propia.

Tabla 14

Indicadores de Vestuario.

VESTUARIO		
ID	NOMBRE	DESCRIPCIÓN
VFE	Vestuario Francisco Escribano	Vestuario acordado previamente.
VFE2	Vestuario 2 Francisco Escribano	Vestuario acordado previamente.
VFV	Francisco Valera	Vestuario acordado previamente.
VJB	Juan Bautista	Vestuario acordado previamente.
VVI	Victoria Blázquez	Vestuario acordado previamente.
VAL	Alejandro Fernández	Vestuario acordado previamente.
VAN	Andrés Escribano	Vestuario acordado previamente.
VLJ	Luis Javier Vela	Vestuario acordado previamente.

Nota: Realización propia.

Tabla 15*Indicadores de Equipo Técnico.*

EQUIPO TÉCNICO		
ID	NOMBRE	DESCRIPCIÓN
DIR	Director del webdoc	Borja Utrilla
DFO	Director de fotografía	Aún por determinar
TSO	Técnico de sonido	Aún por determinar

Nota: Realización propia**Tabla 16***Indicadores de Materiales.*

MATERIALES		
ID	NOMBRE	DESCRIPCIÓN
EGR	Equipo de grabación	Compuesto por: Reflex Canon EOS 6D + objetivos (24mm / 24-105mm) + tarjeta SD 64GB + baterías de sustitución + trípode + slider + steadicam + claqueta
EIL	Equipo de iluminación	Compuesto por 2 focos led
ESO	Equipo de sonido	Compuesto por grabadora Tascam, micrófono de Cañón Rode, pértiga

Nota: Realización propia**Tabla 17***Indicadores de Localizaciones.*

LOCALIZACIONES		
ID	NOMBRE	DESCRIPCIÓN
MOL	Molinos de Viento	Sierra de los Molinos de Viento. Campo de Criptana
CMA	Restaurante Cueva La Martina	Sierra de los Molinos de Viento. Campo de Criptana
CCU	Casas cueva	Sierra de los Molinos de Viento. Campo de Criptana
IGL	Iglesia	Plaza Mayor. Campo de Criptana
POS	El Pósito	Plaza Mayor. Campo de Criptana
VIR	Ermita de la Virgen de	Cerro de la Ermita de la

	Criptana	Virgen de Criptana.
VIÑ	Viñedos	Campo de Criptana
COC	Cocero	Campo. Campo de Criptana
BOD	Bodega El Vínculo	Campo de Criptana

Nota: Realización propia

Tabla 18

Indicadores de Maquillaje.

MAQUILLAJE		
ID	NOMBRE	DESCRIPCIÓN
MAQ	Maquillaje sencillo	Maquillaje para evitar brillos y colorete

Nota: Realización propia

ANEXO 5. Hojas de desglose.

Bloque 2: “Molinos de viento y casas cueva”. Entrevista a Juan Bautista, sobre el funcionamiento del molino de viento.

DÍA O NOCHE: DÍA

INT O EXT: INT/EXT

Tabla 19

Hoja de desglose 01 del webdoc Entre Gigantes.

PERSONAJES JBA	VESTUARIO VJB	EQUIPO TÉCNICO DIR DFO TSO
MATERIALES EGR EIL ESO		MAQUILLAJE MAQ
		VEHÍCULOS
LOCALIZACIONES MOL	OTROS	

Nota: Realización propia.

Bloque 2: “Molinos de viento y casas cueva”. Entrevista a Juan Bautista, sobre la utilidad que se le da a la sierra y a los molinos de viento en la actualidad.

DÍA O NOCHE: DÍA

INT O EXT: EXT

Tabla 20

Hoja de desglose 02 del webdoc Entre Gigantes.

<p>PERSONAJES</p> <p>JBA</p>	<p>VESTUARIO</p> <p>VJB</p>	<p>EQUIPO TÉCNICO</p> <p>DIR DFO TSO</p>
<p>MATERIALES</p> <p>EGR EIL ESO</p>		<p>MAQUILLAJE</p> <p>MAQ</p>
<p>LOCALIZACIONES</p> <p>MOL</p>		<p>VEHÍCULOS</p> <p>OTROS</p>

Nota: Realización propia.

Bloque 2: “Molinos de viento y casas cueva”. Entrevista a Francisco Escribano, sobre el modo de vida de los molineros en las casas cueva.

DÍA O NOCHE: DÍA

INT O EXT: INT/EXT

Tabla 21

Hoja de desglose 03 del webdoc Entre Gigantes.

PERSONAJES FRE	VESTUARIO VFE	EQUIPO TÉCNICO DIR DFO TSO
MATERIALES EGR EIL ESO		MAQUILLAJE MAQ
		VEHÍCULOS
LOCALIZACIONES CCU	OTROS	

Nota: Realización propia.

Bloque 2: “Molinos de viento y casas cueva”. Entrevista a Andrés Escribano, sobre la influencia de Miguel de Cervantes y las aventuras de don Quijote de la Mancha.

DÍA O NOCHE: DÍA

INT O EXT: INT/EXT

Tabla 22

Hoja de desglose 04 del webdoc Entre Gigantes.

<p>PERSONAJES</p> <p>AND</p>	<p>VESTUARIO</p> <p>VAN</p>	<p>EQUIPO TÉCNICO</p> <p>DIR DFO TSO</p>
<p>MATERIALES</p> <p>EGR EIL ESO</p>		<p>MAQUILLAJE</p> <p>MAQ</p>
<p>LOCALIZACIONES</p> <p>CMA</p>		<p>VEHÍCULOS</p> <p>OTROS</p>

Nota: Realización propia.

Bloque 3: “La Iglesia y El Pósito”. Entrevista a Francisco Escribano, sobre la construcción de la antigua iglesia y su quemamiento.

DÍA O NOCHE: DÍA

INT O EXT: INT

Tabla 23

Hoja de desglose 05 del webdoc Entre Gigantes.

<p>PERSONAJES</p> <p>FRE</p>	<p>VESTUARIO</p> <p>VFE</p>	<p>EQUIPO TÉCNICO</p> <p>DIR DFO TSO</p>
<p>MATERIALES</p> <p>EGR EIL ESO</p>		<p>MAQUILLAJE</p> <p>MAQ</p>
<p>LOCALIZACIONES</p> <p>IGL</p>		<p>VEHÍCULOS</p> <p>OTROS</p>

Nota: Realización propia.

Bloque 3: “La Iglesia y El Pósito”. Entrevista a Francisco Escribano, sobre la construcción de El Pósito y el uso que se le daba.

DÍA O NOCHE: DÍA

INT O EXT: INT

Tabla 24

Hoja de desglose 06 del webdoc Entre Gigantes.

PERSONAJES FRE	VESTUARIO VFE	EQUIPO TÉCNICO DIR DFO TSO
MATERIALES EGR EIL ESO		MAQUILLAJE MAQ
		VEHÍCULOS
LOCALIZACIONES POS	OTROS	

Nota: Realización propia.

Bloque 3: “La Iglesia y El Pósito”. Entrevista a Andrés Escribano, sobre la construcción de la actual iglesia en 1958.

DÍA O NOCHE: DÍA

INT O EXT: INT/EXT

Tabla 25

Hoja de desglose 07 del webdoc Entre Gigantes.

<p>PERSONAJES</p> <p>FRE</p>	<p>VESTUARIO</p> <p>VFE2</p>	<p>EQUIPO TÉCNICO</p> <p>DIR DFO TSO</p>
<p>MATERIALES</p> <p>EGR EIL ESO</p>		<p>MAQUILLAJE</p> <p>MAQ</p>
<p>LOCALIZACIONES</p> <p>IGL</p>		<p>VEHÍCULOS</p>
<p>OTROS</p>		

Nota: Realización propia.

Bloque 3: “La Iglesia y El Pósito”. Entrevista a Victoria Blázquez, sobre la reforma de El Pósito y el uso actual.

DÍA O NOCHE: DÍA

INT O EXT: INT/EXT

Tabla 26

Hoja de desglose 08 del webdoc Entre Gigantes.

PERSONAJES VIC	VESTUARIO VVI	EQUIPO TÉCNICO DIR DFO TSO
MATERIALES EGR EIL ESO		MAQUILLAJE MAQ
		VEHÍCULOS
LOCALIZACIONES POS	OTROS	

Nota: Realización propia.

Bloque 4. Entrevista a Francisco Escribano, sobre las malas cosechas, provocando la llegada de la peste y el hambre.

DÍA O NOCHE: DÍA

INT O EXT: INT/EXT

Tabla 27

Hoja de desglose 09 del webdoc Entre Gigantes.

<p>PERSONAJES</p> <p>FRE</p>	<p>VESTUARIO</p> <p>VFE</p>	<p>EQUIPO TÉCNICO</p> <p>DIR DFO TSO</p>
<p>MATERIALES</p> <p>EGR EIL ESO</p>		<p>MAQUILLAJE</p> <p>MAQ</p>
<p>LOCALIZACIONES</p> <p>VIR</p>		<p>VEHÍCULOS</p> <p>OTROS</p>

Nota: Realización propia.

Bloque 4. Entrevista a Francisco Escribano, sobre la lenta recuperación de la localidad durante el siglo XVIII.

DÍA O NOCHE: DÍA

INT O EXT: INT/EXT

Tabla 28

Hoja de desglose 10 del webdoc Entre Gigantes.

<p>PERSONAJES</p> <p>FRE</p>	<p>VESTUARIO</p> <p>VFE2</p>	<p>EQUIPO TÉCNICO</p> <p>DIR DFO TSO</p>
<p>MATERIALES</p> <p>EGR EIL ESO</p>		<p>MAQUILLAJE</p> <p>MAQ</p>
<p>LOCALIZACIONES</p> <p>VIR</p>		<p>VEHÍCULOS</p> <p>OTROS</p>

Nota: Realización propia.

Bloque 5: “Agricultura”. Entrevista a Francisco Escribano, sobre la crisis del cereal en favor del desarrollo de la vid.

DÍA O NOCHE: DÍA

INT O EXT: EXT

Tabla 29

Hoja de desglose 11 del webdoc Entre Gigantes.

<p>PERSONAJES</p> <p>FRE</p>	<p>VESTUARIO</p> <p>VFE2</p>	<p>EQUIPO TÉCNICO</p> <p>DIR DFO TSO</p>
<p>MATERIALES</p> <p>EGR EIL ESO</p>		<p>MAQUILLAJE</p> <p>MAQ</p>
<p>LOCALIZACIONES</p> <p>VIÑ</p>		<p>VEHÍCULOS</p> <p>OTROS</p>

Nota: Realización propia.

Bloque 5: “Agricultura”. Entrevista a Francisco Valera, sobre el funcionamiento de la agricultura tradicional en la vid.

DÍA O NOCHE: DÍA

INT O EXT: INT/EXT

Tabla 30

Hoja de desglose 12 del webdoc Entre Gigantes.

<p>PERSONAJES</p> <p>FRV</p>	<p>VESTUARIO</p> <p>VFV1</p>	<p>EQUIPO TÉCNICO</p> <p>DIR DFO TSO</p>
<p>MATERIALES</p> <p>EGR EIL ESO</p>		<p>MAQUILLAJE</p> <p>MAQ</p>
<p>LOCALIZACIONES</p> <p>COC</p>		<p>VEHÍCULOS</p> <p>OTROS</p>

Nota: Realización propia.

Bloque 5: “Agricultura”. Entrevista a Francisco Valera, sobre el funcionamiento de la agricultura tradicional en el cereal.

DÍA O NOCHE: DÍA

INT O EXT: INT/EXT

Tabla 31

Hoja de desglose 13 del webdoc Entre Gigantes.

<p>PERSONAJES</p> <p>FRV</p>	<p>VESTUARIO</p> <p>VFV2</p>	<p>EQUIPO TÉCNICO</p> <p>DIR DFO TSO</p>
<p>MATERIALES</p> <p>EGR EIL ESO</p>		<p>MAQUILLAJE</p> <p>MAQ</p>
<p>LOCALIZACIONES</p> <p>COC</p>		<p>VEHÍCULOS</p> <p>OTROS</p>

Nota: Realización propia.

Bloque 5: “Agricultura”. Entrevista a Alejandro Fernández, sobre la aparición de industrias en torno al procesamiento de la uva.

DÍA O NOCHE: DÍA

INT O EXT: INT/EXT

Tabla 32

Hoja de desglose 14 del webdoc Entre Gigantes.

<p>PERSONAJES</p> <p>ALE</p>	<p>VESTUARIO</p> <p>VAL</p>	<p>EQUIPO TÉCNICO</p> <p>DIR DFO TSO</p>
<p>MATERIALES</p> <p>EGR EIL ESO</p>		<p>MAQUILLAJE</p> <p>MAQ</p>
<p>LOCALIZACIONES</p> <p>BOD</p>		<p>VEHÍCULOS</p> <p>OTROS</p>

Nota: Realización propia.

Bloque 5: “Agricultura”. Entrevista a Luis Javier Vela, sobre el funcionamiento de la agricultura actual en la vid.

DÍA O NOCHE: DÍA

INT O EXT: EXT

Tabla 33

Hoja de desglose 15 del webdoc Entre Gigantes.

<p>PERSONAJES</p> <p>LJA</p>	<p>VESTUARIO</p> <p>VLJ</p>	<p>EQUIPO TÉCNICO</p> <p>DIR DFO TSO</p>
<p>MATERIALES</p> <p>EGR EIL ESO</p>		<p>MAQUILLAJE</p> <p>MAQ</p>
<p>LOCALIZACIONES</p> <p>VIÑ</p>		<p>VEHÍCULOS</p> <p>OTROS</p>

Nota: Realización propia.

ANEXO 6. Plan de rodaje.

Tabla 34

Desglose del plan de rodaje del webdoc Entre Gigantes.

PLAN DE RODAJE								
DÍA	Nº HOJA DE DESGLOSE	PERSONAJES	VESTUARIO	EQ. TÉCNICO	MATERIALES	MAQUILLAJE	VEHÍCULOS	LOC.
1	1 2	JBA	VJB	DIR DFO TSO	EGR EIL ESO	MAQ		MOL
2	3 4	FRE AND	VFE VAN	DIR DFO TSO	EGR EIL ESO	MAQ		CCU CMA
3	5 11	FRE	VFE1 VFE2	DIR DFO TSO	EGR EIL ESO	MAQ		IGL VIÑ
4	6 7	FRE	VFE1 VFE2	DIR DFO TSO	EGR EIL ESO	MAQ		POS IGL
5	9 10	FRE	VFE1 VFE2	DIR DFO TSO	EGR EIL ESO	MAQ		VIR
6	12 13	FVA	VFV1 VFV2	DIR DFO TSO	EGR EIL ESO	MAQ		COC
7								
8	14 15	ALE LJA	VAL VLJ	DIR DFO TSO	EGR EIL ESO	MAQ		BOD VIÑ
9	8	VIC	VVI	DIR DFO TSO	EGR EIL ESO	MAQ		POS

Nota: Realización propia.

ANEXO 7. Video explicativo

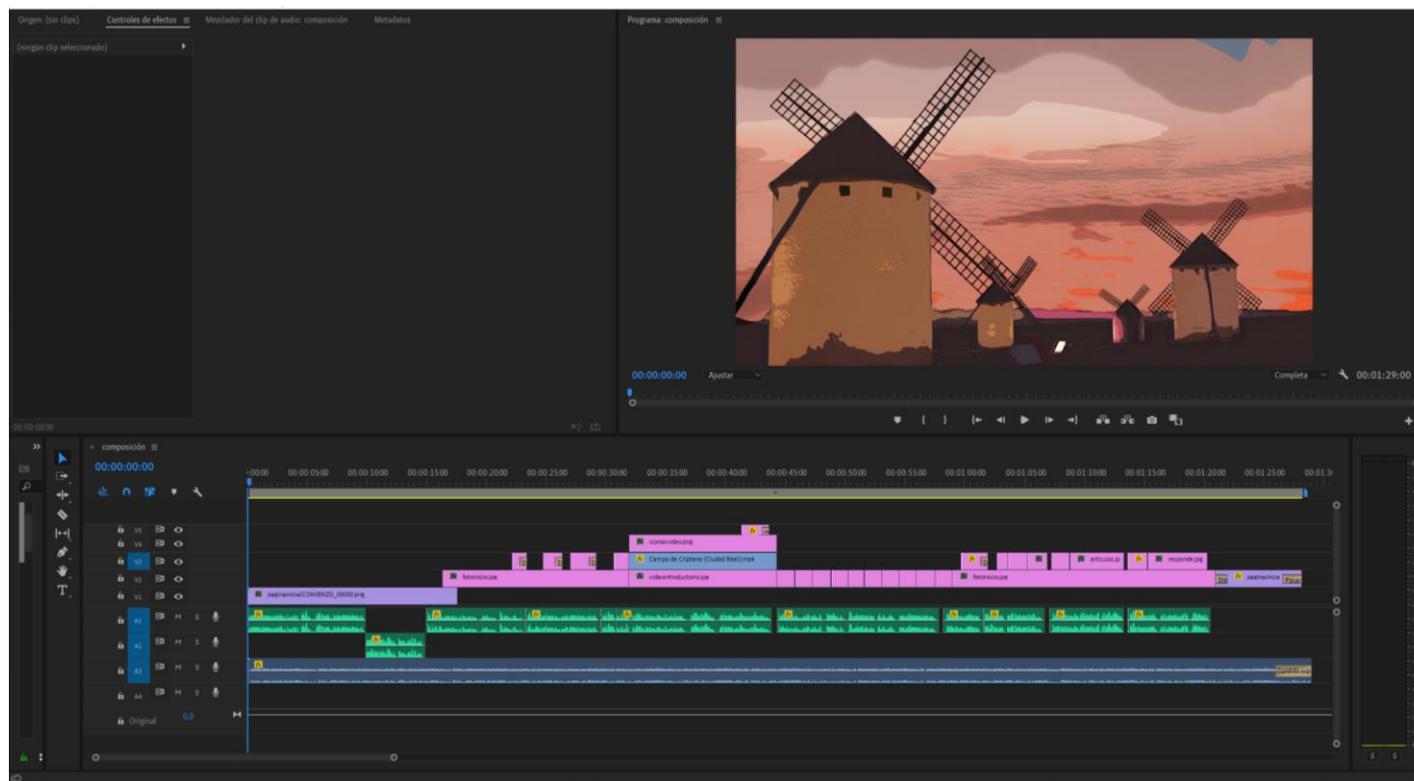


Figura 32: Representación gráfica del video explicativo del webdoc en el software de edición Adobe Premiere CC 2019.

Enlace del video explicativo: <https://youtu.be/ydbqedoIr7o>

Enlace del video teaser: <https://www.youtube.com/watch?v=WLQxVpqPrdY>

ANEXO 8. Demo webdoc

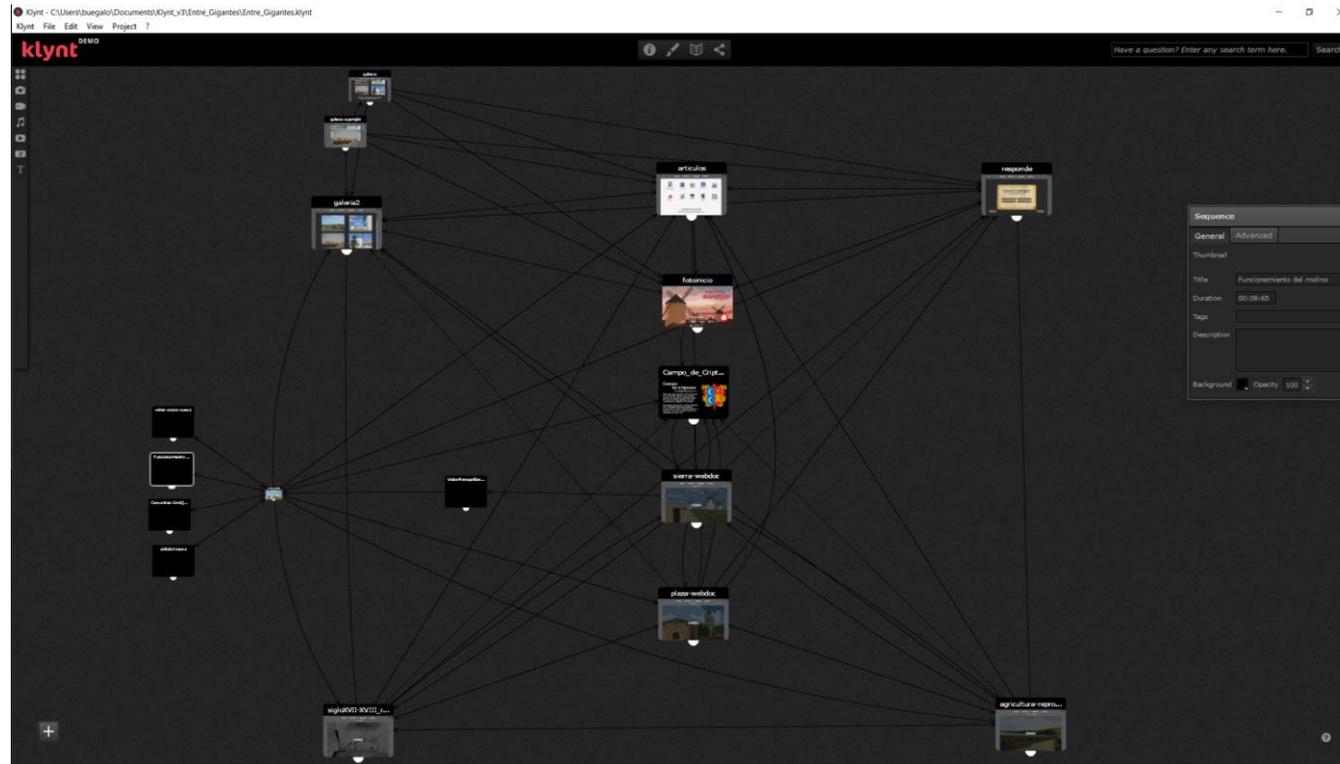


Figura 33: Representación gráfica de la demo del webdoc en el software de edición interactiva Klynt 3.5.

Enlace de descarga de la demo: <https://mega.nz/#!/ouQUhICa!x5k9kta3B-swPmaAxFROVqt7X17EPD1Ok20egIhA9eM>

ANEXO 9. Presupuesto

Tabla 35

Presupuesto del webdoc Entre Gigantes

PRESUPUESTO			
CONCEPTO	CANTIDAD	COSTE UNITARIO	TOTAL
EQUIPO ARTÍSTICO			
Francisco Escribano	28 horas	00,00 €	00,00 €
Francisco Valera	8 horas	00,00 €	00,00 €
Juan Bautista	8 horas	00,00 €	00,00 €
Victoria Blázquez	4 horas	00,00 €	00,00 €
Andrés Escribano	4 horas	00,00 €	00,00 €
Luis Javier Vela	4 horas	00,00 €	00,00 €
Alejandro Fernández	4 horas	00,00 €	00,00 €
TOTAL, EQUIPO ARTÍSTICO			00,00 €
EQUIPO TÉCNICO			
Guionista	1 unidad	300,00 €	300,00 €
Director / productor	90 horas	20,00 €	1.800,00 €
Director fotografía	60 horas	15,00 €	900,00 €
Técnico de sonido	60 horas	15,00 €	900,00 €
Voz en off	2 horas	20,00 €	40,00 €
Montador visual	20 horas	15,00 €	300,00 €
Postproducción sonora	20 horas	15,00 €	300,00 €
Etalonador	10 horas	15,00 €	150,00 €
Diseñador interactiv.	30 horas	15,00 €	450,00 €
TOTAL, EQUIPO TÉCNICO			5.140,00 €
EQUIPAMIENTO TÉCNICO			

TANGIBLE

Cámara Canon EOS 6D + Objetivos (24mm / 24-105mm) + tarjeta 64GB	1 unidad (8 días)	46,00 €	368,00 €
Trípode	1 unidad (8 días)	12,00 €	96,00 €
Slider	1 unidad (8 días)	11,00 €	88,00 €
Steadycam	1 unidad (8 días)	50,00 €	400,00 €
Micrófono de cañón Rode + pértiga	1 unidad (8 días)	13,00 €	104,00 €
Grabadora Tascam DR- 44WL	1 unidad (8 días)	5,50 €	44,00 €
Claqueta	1 unidad (8 días)	12,00 €	96,00 €
Ordenador de edición y montaje	1 unidad (8 días)	50,00 €	400,00 €
Foco led	2 unidades (8 días)	12,50 €	200,00 €

TOTAL, EQUIPAMIENTO *TANGIBLE*

1.596,00 €

INTANGIBLE

DaVinci Resolve (versión gratuita)	1 unidad	0,00 €	0,00 €
Klynt	1 unidad	60,00 €	59,29 €
Filezilla	1 unidad	0,00 €	0,00 €
Dominio 1&1	1 unidad	101,49 €	101,49 €

TOTAL, EQUIPAMIENTO INTANGIBLE

160,78 €

OTROS GASTOS

Localizaciones	9 unidades	00,00 €	00,00 €
Dietas	34 unidades	12,00 €	408,00 €
Libreta	1	2,20 €	2,20 €
Bolígrafos	1 (5 uds)	2,50 €	2,50 €

Cinta adhesiva	2	4,00 €	8,00 €
Toallitas desmaquillantes	2	1,00 €	2,00 €
Vasos de plástico	1 (50 uds)	1,05 €	1,05 €
Refrescos	15	1,50 €	22,50 €
TOTAL, OTROS GASTOS			446,25 €
TOTAL, PRESUPUESTO			7.343,03 €

Nota: Realización propia.