

## **De las modalidades de representación a las modalidades de interacción en el documental multimedia interactivo. Un estudio exploratorio**

María Elena Bitonte\* y Liliana Beatriz Grigüelo\*\*

### **RESUMEN:**

Este trabajo se presenta como un estudio exploratorio que forma parte de una indagación sobre las nuevas formas que adoptó el cine documental en virtud de los cambios tecnológicos, sociales y culturales a los que estuvo sujeto desde finales del s.XX. Un examen del estado de situación deja ver la presencia de falsos documentales y mockumentales que se valen de la parodia, la ironía y el humor como alternativa potente de crítica a una tradición de lecturas y preceptivas anquilosadas. En trabajos anteriores nos dedicamos a identificar algunas características específicas de estos subgéneros, sus retomas y desvíos respecto del documental clásico y los renovados modos de participación que planteaban al enunciario. Siguiendo en esa línea, en esta ocasión, nos ocuparemos de otro subgénero alternativo, que emerge del campo de la convergencia digital: el documental multimedia interactivo.

Las modalidades de representación del documental tradicional y sus formas de validación fueron sistematizadas principalmente por Bill Nichols, (1991), *La Representación de la realidad* y (2010), *Introduction to documentary*. Bajo esta denominación se han estudiado, en la teoría y análisis cinematográfico, las distintas lógicas de representación de la realidad. Sin embargo, dadas las peculiaridades del documental interactivo, las publicaciones más recientes sobre el tema (Gaudenzi: 2013. *The Living Documentary: from representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary*, Gifreu: 2009/2010, "El documental interactivo. Una propuesta de modelo de análisis", Gifreu: 2011, "El documental multimedia interactivo como discurso de la no ficción interactiva), cuestionan los alcances de dicho modelo de análisis y prefieren en cambio, hablar

---

\* María Elena Bitonte es Magister en Comunicación y Cultura de la Universidad de Buenos Aires. E-mail: mariabitonte@hotmail.com

\*\* Liliana Beatriz Grigüelo es Profesora en Letras , Universidad de Buenos Aires. E-mail: lilianagri@yahoo.com.ar

de modalidades de interacción, poniendo el acento en lo relacional de esta nueva forma de documentar.

A partir de esta discusión, nuestro objetivo es esbozar una caracterización preliminar del nuevo emergente genérico, examinar la bibliografía específica sobre el tema y describir los espacios de participación e intervención que propone a un destinatario, que podríamos empezar a nombrar como co-enunciador.

**Palabras clave:** experiencia documental, interacción trasmediática, co-enunciador

## **Introducción**

Partiendo de Umberto Eco, un texto es (fue y será siempre) una máquina *perezosa* que necesita de la actividad de un lector para poder funcionar: “*generar un texto significa aplicar una estrategia que incluye las previsiones de los movimientos del otro*” (Eco, 1987:3) Pero ¿qué tipo de actividad es la que, según Eco, reclama el texto? Una actividad intelectual, que implica movimientos cooperativos, activos y conscientes. Todo texto instituye un lector, sin embargo: “*...prever el correspondiente Lector Modelo no significa sólo “esperar” que éste exista, sino también mover el texto para construirlo...*” (Eco, 1987:4)

Todo haría pensar, según esta concepción, que un texto siempre es un texto, más allá del soporte que fuera y que el papel del lector siempre fue interactivo. Entonces, ¿qué es lo que distingue la actividad que prevé el texto de papel de la del texto digital? La diferencia estriba en que mientras el texto en soporte papel actualiza diferentes (infinitas) lecturas *en la mente del sujeto*, el texto digital no sólo habilita la posibilidad de hacer diferentes lecturas sino que *él mismo cambia materialmente* en virtud de la interacción. Los textos digitales son “líquidos”<sup>i</sup> en tanto que son navegables y lo propio de la navegación es el ejercicio de una actividad física, antes que cognitiva, la cual modifica en su curso el texto de partida. Por lo tanto, podemos pensar:

texto clásico (papel) -> mismo texto – diferentes lecturas

texto digital (líquido) -> diferentes textos – diferentes lecturas

El principio de “interpretabilidad legitimable”<sup>ii</sup> de un texto clásico, se amplía hacia horizontes infinitos pero también impredecibles. Los documentales

multimedias interactivos son textos digitales que proveen un destinatario que en su andar, modifica el punto de partida. Trataremos de reflexionar sobre las derivaciones de estas lecturas, a partir de un corpus efectivamente atestiguado en línea.

### **Una experiencia documental**

En el presente año se solicitó a alumnos de Semiótica de los Medios II, Cátedra del Coto, Ciencias de la Comunicación (aproximadamente 70 alumnos de tres comisiones diferentes, reunidos en grupos de cuatro) que realizaran una búsqueda en los medios digitales, de documentales multimedia interactivos (DMI), con el fin de indagar el estado de situación del subgénero emergente y trabajar sobre un corpus. Previamente habían leído bibliografía relacionada con el documental tradicional: Nichols, Bill (1991), *La Representación de la realidad*, Cap. 1 y con el DMI: un artículo de Gifreu, Arnau (2011) "El documental multimedia interactivo como discurso de la no ficción interactiva". A estas lecturas se suman los textos de la cursada sobre enunciación audiovisual así como los que exploran la discursividad en las nuevas tecnologías (nociones de hipermedios, convergencia, cultura participativa). Las restricciones de búsqueda estuvieron orientadas a que el material encontrado tuviera las características estudiadas por los autores acerca del subgénero propuesto y que fuera en lengua española o que ofreciera la posibilidad de ser leído en nuestra lengua.

Algunas primeras observaciones exploratorias respecto del corpus sistematizado (quince DMI que se incorporan a la bibliografía), podrían referir al *lugar institucional de los realizadores*. En el documental tradicional la figura de autor/realizador corresponde a un sujeto que ejerce el control sobre el producto que se presenta al espectador. Esto significa que se hace cargo de la negociación con la porción del mundo que quiere mostrar, así como del grado de veracidad de los elementos probatorios que lo sustentan. La responsabilidad de esta representación plantea un problema ético que fue trabajado por variados autores. Estos realizadores, además, se mueven en un entorno con determinadas prácticas y lugares de circulación que en un principio fueron restringidos y marginales y luego ingresaron a las redes del cine comercial. Cuando este género de la

enunciación audiovisual, el documental, se incorpora al campo hipertextual, adquiere nuevas significaciones. La particularidad del corpus de los DMI encontrados radica en que la figura de realizador/autor se diluye y se desplaza hacia proyectos institucionales avalados en su mayor parte por instituciones académicas como la Universidad Nacional de La Plata (Bs. As., Argentina), la Universidad de Rosario (Sta. Fé, Argentina), la Universidad de VIC (España), la Universidad Autónoma de Barcelona (España), la Univ. De Ciencias Sociales (Monterrey-Méjico), la Univ. Carolina del Norte (EE UU); en menor medida organismos institucionales o gubernamentales: Ministerio de Cultura, Educación y deporte (España ), Agencia Nacional de Noticias jurídicas (Argentina), Dirección de Ayuda humanitaria de la Comisión Europea y en contadas ocasiones medios periodísticos (The Guardian, ArteTv y otros en co-producción). El marco de procedencia pasa entonces, de individuos a instituciones. El ámbito institucional de generación predominante es el académico que, entretejido con la pluralidad de encuentros del campo cibernético, postula cambios significativos en su discursividad.

El segundo aspecto al que nos vamos a referir es el relacionado con el modo de nombrar al objeto. *Documedia, proyecto de innovación aplicada, documental interactivo, multimedia y multiplataforma, documental trasmedia, docuweb, documental interactivo no lineal, proyecto documental, documental colaborativo, documental creativo*, son algunas de las expresiones utilizadas. En estas denominaciones están contempladas diversas características del subgénero. La referencia al vocablo *proyecto*, orienta a diversas significaciones. Por un lado, refiere a una experiencia concreta que se está probando desde hace varios años por algún organismo académico institucional (facultad, posgrado, master, etc.). Esta expresión también ilumina sobre el aspecto experimental característico de un momento histórico en el que se están definiendo los lineamientos del objeto a nivel multimedial. Por último, podemos decir que el concepto apunta en alguna medida a las estrategias textuales contempladas en la construcción tanto de un sujeto enunciadador como de un destinatario- co enunciadador. Es un *proyecto*, pues se presenta como un texto de código abierto que plantea diversos recorridos posibles y no un camino lineal. Otras expresiones enfatizan en la dinámica de la convergencia con los medios digitales, los hipertextos: *documental*

*multiplataforma, multimedia, trasmedia, colaborativo*. Finalmente, expresiones como *documental interactivo no lineal* reflejan uno de los rasgos fundamentales que lo distinguen de la modalidad interactiva en el documental clásico, donde la interacción se estructura en relación a un montaje probatorio con relaciones de causalidad. Aquí, la ruptura de la linealidad se especifica en las variadas rutas de navegación que se proponen. La experiencia *MetamentalDOC*, realizada en la Universidad de Granada en 2014, problematiza las diferentes nomenclaturas del género. Ya desde el título se manifiesta un juego que remite a variados significados: *meta* por tratarse de una metanarrativa, *mental* por su carácter reflexivo y *doc* por ser un documental.

Finalmente, abordaremos el aspecto de las *vías de navegación o trayectos* propuestos en el corpus. Una reflexión que merece este apartado refiere a la dualidad que plantean muchos de los DMI respecto de los modos de lectura. Éstos ofrecen dos vías de navegación posibles: la lineal y la interactiva. Pareciera entonces que se propone, desde la enunciación, dos construcciones de destinatario. Uno aferrado al modelo tradicional de espectador, a quien se configura para que realice operaciones de tipo cognitivas, incorporando el uso de la multiplicidad de materialidades que las nuevas tecnologías ofrecen. Realiza inferencias que vinculan el texto con el conocimiento previo sobre el género y sus expectativas motivacionales. La otra propuesta (interactiva) invita a la participación activa del interactor. Se lo estimula a vivir una experiencia documental en interacción con el medio. Gaudenzi (2009) plantea cuatro modos de aproximación: *conversacional, hipertextual, participativo y experiencial*, cada uno con su propia lógica interactiva. En los textos recorridos se manifiestan las diferentes ocurrencias. La pregunta que sobreviene entonces será: ¿por qué se mantienen en muchos textos los dos recorridos de lectura? ¿Las nuevas formas de navegación, debilitan o refuerzan el poder del contenido? ¿Se pierde eficacia persuasiva? Trataremos de profundizar en estos interrogantes.

### **El lugar del realizador-ayudante y el contrato con el co-enunciador**

Como ya hemos visto, el realizador del documental clásico ejerce un control sobre el mundo representado, al cual estructura a partir de un flujo de

pruebas orientadas a la resolución de problemas. Gifreu (2010) va a decir que el autor del documental multimedia interactivo, al perder el control del producto, pasa a configurarse en un *escenario asistencial* en relación con el interactor. Cambia entonces el contrato: no es una voz que sabe y orienta la historia, sino que es una voz que *asiste*, que guía caminos posibles para construir una nueva realidad en co-autoría con el interactor. Se rompe la fuerza persuasiva de un contrato pedagógico lineal para dar lugar a la emergencia de una subjetividad que se construye en la experiencia documental. El placer por el conocimiento revelado (epistefilia) se desvía hacia actividades de búsqueda de sensaciones, experiencias, sentimientos. Sin embargo, sobre este punto, hay lecturas diferentes.

Gifreu (2010:106) advierte sobre la pérdida de credibilidad que trae aparejado este deslizamiento: “...*El poder de la película para contar historias convincentes y enviar mensajes rotundos es esencial en el género documental interactivo como lo es también en el lineal...la autoría no es sólo un capricho que los directores de documentales quieren retener en relación a su trabajo para contar historias, sino que esta voz narrativa fuerte es lo que hace que los documentales sean tan convincentes...*”

Sandra Dickson (2009) hace referencia a posibles desvíos de interpretación, relacionados con la ausencia de control: “...*sin el contexto del documentalista existe la posibilidad de una mala interpretación de los materiales...*”

Un trabajo en reconocimiento sobre el corpus identificado en el cuadro, nos permite ver ambas lecturas. Una de las preguntas disparadoras sobre la que los alumnos-internautas debían dar cuenta en relación al corpus seleccionado fue: *¿Las nuevas formas de navegación debilitan o refuerzan el poder del contenido?*

Algunas respuestas apuntan a lo expresado por Gaudenzi y Gifreu: por ejemplo en *Repensando Méjico (2011)* se observa que “*las vías de navegación propuestas y la interactividad que se manifiesta, determinan la disminución de la fuerza narrativa. Se va desdibujando el objetivo de pintar “otra ciudad”, distinta a la de las drogas y delincuencia que muestran los medios hegemónicos.*”<sup>iii</sup>

Otras, apuntan a dar cuenta del enriquecimiento que se observa a partir de la emergencia de la subjetividad en la experiencia documental. Tal es el caso de *Seat, las sombras del progreso(2013)*, documental de código abierto, donde el espectador ayuda a armar la historia a través de diferentes recorridos. El texto se

propone dar a conocer los atropellos y desigualdades de la época franquista a través de la vida de una fábrica de automóviles. Los interactores aportan sus recuerdos y estos son traspuestos a videos acompañados con imágenes de la época. “...El individuo realiza un recorrido experimental donde siente que es parte del documental y con su colaboración lo resignifica...”<sup>iv</sup>

En *En un chip multicolor: la vida de Neil Harbison (2011)* se registra la experiencia de un cyborg que no ve los colores e inventa un chip que permite percibirlos a través de la música. El DMI invita al interactor a experimentar el mundo sonocromático del personaje, proponiéndole hacer una composición musical que se asocia a los colores, de modo de vivenciar lo que siente el mismo. “...Es el usuario quien, a través de la escucha visualizada, construye su propio camino en la web, su propia melodía en el piano interactivo...en un aquí y ahora...dejando su subjetividad en la pantalla...”<sup>v</sup>

*Prison Valley(2010)* permite el recorrido por cárceles del Colorado (son trece prisiones). Los pasajeros deben identificarse con un carnet para entrar y salir de la misma y a la vez son albergados en un motel de la zona (cual visitantes auténticos) al cual van cada vez que deciden abandonar el recorrido por las cárceles. Si se convierten en usuarios también pueden ingresar a un foro y compartir experiencias. “El usuario aprende sobre el sistema penitenciario de los EEUU en un rol activo dentro de un sistema vivo...la credibilidad se mantiene ya que, al poder dialogar con los protagonistas, el usuario se relaciona y compromete con esa realidad”<sup>vi</sup>

Podemos observar que, los DMI que proponen mayor grado de interactividad, sobre todo experiencial, son los que impactaron más fuertemente sobre los internautas, quienes, al co-construir la experiencia, sintieron mayor compromiso y participación con el tema tratado. La realidad que le presenta el documental ya no le es lejana y ajena sino que la percibe cercana, propia y concreta.

No obstante será necesario considerar que “... si bien es evidente que el medio digital atrae a un público amplio, parece que deberá conservar un grado de autoría y una perspectiva clara, para que la experiencia del usuario se conecte con una buena comprensión del tema...” (Britain, 2009:8)

## **La interacción trasmediática: una cuestión corporal**

Gambarato y Alzamora (2014), retomando el pensamiento de Peirce, caracterizan las dinámicas trasmediáticas como una derivación de la semiosis en los medios, perspectiva que da cuenta de la incompletud del interpretante en sus acciones de pensamiento. Van a decir que "...comunicación y cognición resultan de la acción transformativa del signo". Éste desencadena mecanismos de razonamiento. La lógica pragmática de la semiosis peirceana conduce el flujo de los signos hacia un ideal de verdad. El interactor de los DMI se mueve en la red hipertextual intentando completar el conocimiento de su objeto.

Ahora bien, a los efectos del estudio que nos ocupa, resulta de especial interés la distinción que hace Peirce en 1906 en tres tipos de interpretantes: emocional, energético y lógico, en la medida en que pueden vincularse con las experiencias participativas del interactor del documental multimedia interactivo. El primero corresponde a los sentimientos provocados por el signo, el segundo a las reacciones y el tercero a los hábitos de interpretación que se van fijando en el proceso semiótico.

El interactor se ve motivado, interpelado a través de emociones y sensaciones (interpretante emocional) que lo llevan a actuar en respuesta: se sumerge, prueba, acciona, interactúa, reacciona (interpretante energético), guiado por sus hábitos interpretativos (interpretante lógico).

Desde una perspectiva sociosemiótica, retomando el pensamiento de Peirce, Eliseo Verón analiza a los discursos en tanto atravesados por tres órdenes de constitución del sentido: el indicial, el icónico y el simbólico. El interactor del documental multimedia interactivo, motivado por los índices de la superficie textual, realiza determinadas operaciones a partir de las cuales experimenta sensaciones, experiencias, sentimientos. Es un cuerpo que se desliza en la convergencia digital, en contacto con un mundo virtual que lo interpela (a través de sonidos, imágenes, música, luces) pero que a la vez él vivencia, experimenta, siente, toca. Relaciones de contigüidad que se entretejen en una semiosis infinita.

Entendemos entonces que el orden predominante en la constitución del sentido en los DMI es el indicial. Mediante el deslizamiento desde un punto de

partida, se construye un enunciatario a quien se lo convoca a navegar en un recorrido librado al azar.

En suma, en términos semióticos, el DMI agrega a las operaciones terceras (intelectuales, dimensión de las reglas y el pensamiento), las operaciones segundas (acción, interacción), que son las dominantes (en el sentido de que sin ellas, el texto no procede).

### **A modo de conclusión**

Como hemos observado, la incorporación del género documental al espacio virtual determinó cambios significativos en el modo de representar la realidad. La lógica probatoria de la estructura lineal ponía en manos del autor/realizador la fuerza persuasiva del relato y en el espectador las operaciones cognitivas orientadas a comprender una historia. Este contrato pedagógico establecía dos roles claramente definidos. En el nuevo formato, el interactor vive una experiencia documental única que le permite abordar distintas realidades. La pérdida del control del cineasta trae como resultado la emergencia de la subjetividad en el interactor. El autor modelo del DMI ya no es el que orienta la lectura con un fin retórico sino quien asiste al interactor en el escenario virtual de la convergencia y lo invita a participar en él para co-construir una visión de realidad. El contrato cambia: el autor se convierte en el que asiste al interactor y éste en co-autor. Ya no se limita a *comprender* una historia sino a *reconstruirla* a partir de su búsqueda. El modo como percibe la realidad se vuelve, en la mayoría de los ejemplos trabajados, más rico y comprometido.

Siguiendo a Alzamora y Gambarato (2014) la incompletud del interpretante convoca a la negociación del sentido con el co-enunciador, la que se traduce en una transformación no imaginaria sino *material* del texto. Esta transformación hace del texto un objeto distinto cada vez, en cada lectura, en una semiosis infinita. Esto siempre ha sido así, tal como lo ilustraba formidablemente el libro de arena de la ficción borgeana, un libro infinito –como la arena– cuya página central no dejaba de duplicarse.

En esta misma línea de reflexión, otra diferencia sustancial entre la dinámica de la lectura en antiguos y nuevos medios es la transmedialidad. Las

autoras apuntan que los medios transmediáticos permiten asociar signos a la generación de nuevos interpretantes. Sin embargo no es esta la diferencia sustancial sino el hecho de que la transmedialidad permite asociar signos a la *circulación* de nuevos interpretantes. En este sentido, podríamos llamar al DMI, *documental de arena*.

En este desplazamiento hicimos referencia a la predominancia de las operaciones indiciales. El cuerpo del interactor se torna pleno al involucrarse en el proceso de aprendizaje en una semiosis infinita.

No obstante, la estrategia enunciativa del DMI no deja librado al azar absoluto las vías de navegación. En la mayoría de los proyectos encontrados se plantean dos rutas posibles, una vinculada con la linealidad y otra con la interactividad. El interactor pueda elegir entre ellas. Siempre hay un resguardo que hace que pueda seleccionar rutas menos inmersivas que otras, dependerá de hasta dónde quiere saber. En *Alma, hija de la violencia (2012)*, se pueden escuchar los hechos sangrientos en los que se vio involucrada la joven integrante de las maras guatemaltecas a través de su confesión, o entrar a los barrios, caminar por las calles y encontrar los cuerpos mutilados. En *Malvinas 30(2012)* se puede acceder a la línea de tiempo que da cuenta del desarrollo cronológico de los acontecimientos o vivir el día a día de un colimba simulando el tiempo real.

Los DMI surgen en el campo virtual alrededor de los años 80 conjuntamente con las narrativas transmediáticas y con los videojuegos. Muchos de los textos trabajados apelan a actividades propias de este último. La función lúdica propuesta a través de la interacción, no determina que se pierda de vista el objetivo didáctico del documental tradicional. El riesgo analizado, sin embargo, es la pérdida de credibilidad.

En los últimos años aparece en el escenario transmediático un nuevo emergente que, al igual que el DMI, intenta dar cuenta de la realidad pero lo hace a través del juego. Son los llamados "juegos documentales": los participantes son llevados a vivir las experiencias de diferentes actores sociales con el fin de comprender esas historias. Una nueva estrategia enunciativa se pone en juego en el terreno de la discursividad mediática. El DMI deberá reacomodar su posicionamiento y redefinir un contrato.

<sup>i</sup> (cfr. Bauman, Zygmunt (2010). Modernidad líquida. Buenos Aires, FCE)

<sup>ii</sup> (cfr. Eco, Umberto, *Lector in fabula*, Barcelona, Lumen, 1987)

<sup>iii</sup> Alumnos de Semiótica 2, cátedra del Coto

<sup>iv</sup> Alumnos de Semiótica 2, cátedra del Coto

<sup>v</sup> Alumnos de Semiótica 2, cátedra del Coto

<sup>vi</sup> Alumnos de Semiótica 2, cátedra del Coto

## Bibliografía

- Bauman, Zygmunt (2010). Modernidad líquida. Buenos Aires, FCE)
- Bitonte, María Elena y Grigüelo, Liliana (2011): “De la enunciación lingüística a la comprensión del lenguaje audiovisual. Una punta sobre enunciación”. Material de *Semiótica de los Medios*, Cátedra del Coto. Buenos Aires: Facultad de Ciencias Sociales, UBA. <http://semiotica2a.sociales.uba.ar/>
- Bitonte, María Elena y Grigüelo, Liliana (2013): “Formas de retomas retóricas en el lenguaje audiovisual: el caso del falso documental”, en Actas II Coloquio Nacional de Retórica y el I Congreso Internacional de Retórica e Interdisciplina, Ciudad de Mendoza , Argentina
- Bitonte, María Elena y Grigüelo, Liliana (en prensa): *¿Documentar o mockumentar? Procedimientos paródicos en Construcción de una ciudad y Los Rubios*, en del Coto, María Rosa y Varela, Graciela: Medios y retomas: reescrituras y encuentros textuales, Biblos
- Britain (2009): Raising Reality to the Mythic on the Web: The Future of Interactive Documentary Film. North Carolina: Elon University.
- Eco, Umberto (1987) *Lector in Fabula*, Barcelona, Lumen 1987
- Gambarato y Alzamora (2014), “La semiótica peirceana y las dinámicas transmediáticas. La potencialidad comunicacional del modelo semiótico” en OCULA 15, [www.ocula.it](http://www.ocula.it) (traducción María Elena Bitonte)
- Gaudenzi (2009): Digital interactive documentary: from representing reality to cocreating reality [trabajo de investigación]. Londres: University of London. Centre for Cultural Studies (CCS) of Goldsmiths.
- Gifreu, Arnau (2010): “El documental interactivo, una propuesta de modelo de análisis”, Universitat Pompeu Fabra: Barcelona

- Gifreu, Arnau (2011) “El documental multimedia interactivo como discurso de la no ficción interactiva. Por una propuesta de definición y categorización del nuevo género emergente”, en *Hipertext.net*. Universitat Pompeu Fabra: Barcelona.
- Gifreu, Arnau (2013): *El documental interactivo como nuevo género audiovisual. Estudio de la aparición del nuevo género, aproximación a su definición y propuesta de taxonomía y de un modelo de análisis a efectos de evaluación, diseño y producción*. Tesis doctoral en Comunicación Social. Selección de Fragmentos. Barcelona: Universitat Pompeu Fabra.
- Grigüelo, Liliana (en prensa): *Estrategias enunciativas de la parodia en Balnearios (2002) de Mariano Llinás*, en del Coto, María Rosa y Varela, Graciela: Medios y retomas: reescrituras y encuentros textuales, Biblos
- Nichols, Bill (1997): “Modalidades documentales de representación”, en *La representación de la realidad. Cuestiones y conceptos sobre el documental*. Barcelona: Paidós.
- Peirce, Charles Sanders (1987): *Obra Lógico-Semiótica*. Madrid: Taurus
- Rocha Alonso, Amparo (2008): “De lo indicial, lo icónico y lo simbólico en las manifestaciones del sentido”. Material de *Semiótica de los Medios*, Cátedra Prof. Del Coto, Buenos Aires: Facultad de Ciencias Sociales, UBA. <http://www.catedras.fsoc.uba.ar/delcoto/textos/De%20lo%20indicial.doc>
- Verón, Eliseo (1993 [1988]): “El cuerpo reencontrado”, en *La semiosis social. Fragmentos de una teoría de la discursividad*. Barcelona: Gedisa.

### **Corpus de documentales multimedias interactivos**

- Irigaray Fernando, *Vibrato: Escuela orquesta del barrio Ludueña*, <http://www.unr.edu.ar/resources/documedia/vibrato/vibrato.htm> Argentina, Universidad de Rosario, 2008
- Irigaray, Fernando, *Calles Perdidas*, <http://www.documedia.com.ar/callesperdidas/#home>, Argentina, Universidad de Rosario, 2013

- 
- Irigaray, Fernando, *Mujeres en venta*, <http://www.documedia.com.ar/mujeres/index.html> Argentina, Universidad de Rosario, 2015
  - Gifreu Castells, *En un chip multicolor: la vida de Neil Harbison*, [www.xipmulticolor.com/es/chip-multicolor-documental-interactivo-y-multimedia-juego-interactivo-neil-harbisson.html](http://www.xipmulticolor.com/es/chip-multicolor-documental-interactivo-y-multimedia-juego-interactivo-neil-harbisson.html) Universidad de VIC, España, 2011
  - IES Puerta Bonita, *Jóvenes frente al cambio climático*, <http://jovenesfrentealcambioclimatico.com/> Ministerio de Cultura, Educación y deporte, España, 2011
  - Panetta, Francesca, *A global guide for the First World War*, <http://www.theguardian.com/world/ng-interactive/2014/jul/23/a-global-guide-to-the-first-world-war-interactive-documentary>, Gran Bretaña, 2014
  - Martí, Ferrán y otros, *Seat, las sombras del progreso*, <http://www.sombrasdelprogreso.com/>, UAB: Master en documental creativo, Barcelona, España, 2013
  - Blasco, Campos, Figueira, Gifreu, *MetamentalDOC*, <http://www.metamentaldoc.com/> Universidad de Granada, España, 2014
  - Alarcón, Cristian, *El Especial (juez Eugenio Zaffaroni)*, <http://zaffaroni.infojusnoticias.gov.ar/> Agencia Nacional de Noticias jurídicas, Buenos Aires, Argentina, 2014
  - Alumnos de la Escuela de Humanidades y Cs. Sociales de Monterrey, Méjico y Universidad de Carolina del Norte, Chapel Hill *Repensando México*, <http://reframingmexico.org/es>, Méjico, 2011
  - Ruffini, Andrea, *Chaco-Py*, <http://www.chaco-py.com/#CHACO-PY> Paraguay, 2011 hasta ahora (archivo móvil, en crecimiento)
  - Dufresne y Brault, *Prison Valley*, <http://prisonvalley.arte.tv/?lang=en> Upián y Arte tv, EEUU, 2010
  - Liuzzi, López y otros, *Malvinas 30*, <http://www.malvinastreinta.com.ar/>, Fac. de Periodismo y Comunicación, Universidad Nacional de La Plata, Buenos Aires, 2012
  - Dewever-Plana y Fouguère, *Alma, hija de la violencia*, 2012

