

TFM

DOCUNAP:

**CREACIÓN DE UN PROYECTO WEBDOC PARTICIPATIVO
PARA IMPULSAR EL COMPROMISO CÍVICO.**

**Presentado por Júlia Pérez Bretones
Tutor: Fernando Canet Centellas**

**Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Master en Producción Artística
Curso 2020-2021**

TIPOLOGÍA 4



**UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA**



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES



**MÀSTER en
PRODUCCION ARTÍSTICA**
Universitat Politècnica de València

Gracias a Carlos y Celia por haber sido las patas para que este proyecto caminara. Tanto por la ayuda técnica como la compañía.

Y, por supuesto a Fernando Canet.

RESUMEN

El proyecto propuesto tiene por objetivo la difusión de narrativas audiovisuales que tienen como propósito dar visibilidad a referentes en las luchas sociales. Además, se llevará a cabo la producción de una narrativa audiovisual como ejemplo de los contenidos que se quiere ofrecer a través de este proyecto de webdoc.

El principal objetivo que nos ocupa la creación de un documental interactivo que se irá nutriendo a través de la participación de otros creadores que quieran hacer visible sus propios referentes. De esta forma, la visibilidad que buscamos irá acompañada del objetivo de promover la conciencia social de los usuarios, siendo las piezas una herramienta para lograrlo.

La dinámica de la plataforma consiste en ser un espacio colaborativo en constante cambio, donde no solo se puede visitar el archivo de perfiles sino crearlos, de tal manera que se constituya una comunidad de creadores con todo ello.

Palabras clave: Participación cultural, proyectos colaborativos, referentes prosociales, narrativas audiovisuales

RESUM

El projecte proposat té com a objectiu la difusió de narratives audiovisuals que tenen com a propòsit donar visibilitat a referents de les lluites socials. A més, es durà a terme la producció d'una narrativa audiovisual com a exemple dels continguts que es volen oferir mitjançant aquest projecte de webdoc.

L'objectiu principal que ens preocupa és la creació d'un documental interactiu que s'anirà nodrint a través de la participació d'altres creadors que vulgen fer visibles els seus propis referents. D'aquesta manera, la visibilitat que busquem s'acompanyarà amb l'objectiu de promoure la consciència social dels espectadors, sent les peces una eina per aconseguir-la.

La dinàmica de la plataforma consisteix a ser un espai col·laboratiu en constant canvi, on no només es pot visitar el fitxer de perfils sinó crear-los, de tal manera que es cree una comunitat de creadors amb tot allò.

Paraules clau: Participació cultural, projectes col·laboratius, referents prosocials, narratives audiovisuals

ABSTRACT

The proposed project aims to disseminate audiovisual narratives whose purpose is to give visibility to referents in social struggles. In addition, the production of an audiovisual narrative will be carried out as an example of the content that is to be offered through this webdoc project.

The main objective that occupies us is the creation of an interactive documentary that will be nurtured through the participation of other creators who want to make their own references visible. In this way, the visibility we seek will be accompanied by the objective of promoting the social awareness of users, the pieces being a tool to achieve this.

The dynamics of the platform consists of being a collaborative space in constant change, where you can not only visit the file of profiles but also create them, in such a way that a community of creators is constituted with all this.

Keywords: Cultural participation, collaborative projects, prosocial referents, audiovisual narratives

INDICE

1. Introducción.....	7
2. Justificación.....	9
3. Objetivos.....	10
4. Metodología.....	11
4.1 Investigación teórica.....	11
4.2 Materialización de la teoría en práctica.....	12
5. Marco teórico.....	14
5.1 Plataformas on-line, características y posibilidades.....	14
5.1.1 La participación sociocultural en las plataformas digitales conectadas.....	14
5.1.2 Esfera pública virtual.....	15
5.1.3 Cultura digital y sus dinámicas participativas.....	16
5.1.4 La labor educativa y de concienciación.....	18
5.2 La plataforma webdoc como forma de participación cultural.....	23
5.2.1 Arte participativo en la red.....	20
5.2.2 La cocreación.....	22
5.2.3 Plataforma webdoc.....	24
5.2.4 Análisis de los contenidos.....	25
5.2.5 Puesta en práctica.....	27
6. Referentes.....	30
6.1 A short story of the highrise.....	31
6.2 Las Sinsombrero.....	36
6.3 1000 mujeres asesinadas.....	39
7. Marco práctico.....	44
7.1 DocuNap: La creación webdoc.....	44
7.1.1 Preproducción.....	44
7.1.1.1 Contexto artístico propio.....	44
7.1.1.2 Estudio previo y motivaciones del proyecto.....	44
7.1.1.3 Metodología y proceso de trabajo.....	46
7.1.2 Producción: Realización de la plataforma web.....	46
7.1.2.1 Creación del sitio web.....	47
7.1.2.2 Identidad gráfica.....	48
7.1.2.3 Diseño y desarrollo de la página web.....	51
7.1.3 Redes sociales del proyecto como medio de difusión.....	60
7.1.3.1 Creación de los perfiles.....	61

7.1.4 Modo de participación y creación de comunidad entre usuarios..	65
7.1.5 Conclusiones parciales.....	66
7.2 Creación de una pieza audiovisual como ejemplo: Retrato de Paquita Martín.....	68
7.2.1 Estudio previo, motivación y objetivos.....	68
7.2.2 Preproducción.....	69
7.2.3 Producción.....	69
7.2.4 Postproducción.....	71
7.2.4.1 Construcción de la estructura.....	71
7.2.4.2 Edición.....	72
7.2.5 Conclusiones parciales.....	75
8. Conclusiones.....	77
9. Fuentes referenciales.....	80
10. Índice de imágenes.....	84
11. Anexos.....	87

1. INTRODUCCIÓN

Este proyecto tiene como propósito la investigación teórica y práctica de la producción artística como forma de participación cultural con fines sociales.

Los capítulos presentados a lo largo del documento desarrollan el proceso de trabajo del proyecto, el objetivo del cual será la creación de una plataforma de difusión de materiales audiovisuales que promuevan la visibilidad de perfiles referentes en el campo de la lucha social. A su vez, también constará de la creación de un ejemplo de pieza por nuestra parte, y la adhesión de las primeras piezas que constituirán el espacio e irán dotando de contenido a nuestro proyecto de webdoc.

En este documento se presenta la investigación previa que ha sido realizada para saber cómo poder crear este tipo de proyectos. Para ello, profundizaremos en el proceso de estudio que ha sido realizado, revisando las experiencias teóricas y prácticas que se han tomado como referencia. Por otro lado, en este documento también consta la descripción y análisis de la realización práctica del mismo.

La motivación para la realización de este Trabajo Fin de Máster nace de la necesidad de emprender pasos hacia delante en la producción artística propia, la exploración de nuevos formatos y el aprendizaje de diferentes técnicas. De esta forma, este proyecto supone un avance en la práctica artística realizada hasta el momento, y continúa con la línea de trabajo emprendida en el grado, pero con el aporte de innovación necesario.

Hasta el momento, el trabajo propio ha versado en el ámbito de la producción documental, por lo que dar pasos hacia la exploración de nuevos formatos o lenguajes como es el webdoc, supone un paso adelante en el desarrollo personal de la práctica artística. Por otro lado, las temáticas sociales habían sido el *leitmotiv* de nuestras obras hasta el momento, por lo que desarrollar un webdoc que presente referentes mediante los que concienciar a los usuarios y reivindicar sus figuras es un objetivo coherente con las temáticas tratadas previamente. Además, el hecho de explorar el formato participativo, dotándolo de valores colectivos y apostando por la cocreación de las piezas artísticas, suponía poner en práctica los valores que queremos difundir.

Por lo tanto, en los siguientes capítulos se desarrollarán, principalmente, aproximaciones teóricas sobre la participación y sus diferentes funciones en la implicación cívica. Por ello, es imprescindible que reflexionemos sobre los media, las nuevas prácticas documentales y técnicas de cocreación artística, dado que el objetivo principal es plantear el arte y la cultura como

herramientas que inviten a la reflexión y al compromiso cívico.

Es imprescindible que conozcamos el funcionamiento de las nuevas formas de expresión y socialización para comprender las dinámicas actuales, por ello analizaremos el funcionamiento de las redes sociales y las diferentes plataformas y cómo los espectadores participan de sus dinámicas. Además, es importante el estudio del lenguaje de las imágenes en los media, debido a su papel fundamental en ellas y en la influencia en los espectadores.

En la presente memoria, por lo tanto, se desarrollará la investigación previa y la puesta en práctica de los objetivos del Trabajo Fin de Máster. Supondrá, la realización de un webdoc participativo, en el que se invite a a procesos de trabajo colaborativo y se reivindicquen referentes del campo de la lucha social. Además, se pretenderá caminar hacia una ampliación y proyección de futuro del trabajo realizado, asumiendo su potencialidad.

2. JUSTIFICACIÓN

Planteamos este epígrafe con el objetivo de contextualizar el presente Trabajo Fin de Máster en el recorrido artístico propio y con intención de plantear las motivaciones que han llevado a la producción de este trabajo.

En la realización del Grado en Bellas Artes nos especializamos en el campo de la expresión audiovisual, siendo tanto la imagen fija como en movimiento nuestra principal forma de expresión. Por lo que nuestra producción artística, tanto dentro como fuera del ámbito académico, ha estado centrada, casi exclusivamente, en la fotografía y en creaciones videográficas.

Posteriormente, fuimos detectando un estancamiento que respondía a la falta de innovación por nuestra parte. Hubo un punto de nuestra producción artística, donde nos asentamos en la forma de pieza documental estanca y lineal, que comenzó a ser repetitiva. Sucedió un proceso similar en tanto al contenido, ya que fuimos asumiendo las mismas temáticas sin aportar novedades y sin la necesaria motivación a la hora de emprender nuevos proyectos. Esto último nos preocupaba en gran medida, ya que comprendemos necesaria la actitud a la hora de trabajar en cada proyecto.

De esta forma, llegamos al Máster en Producción Artística con la voluntad y la necesidad de explorar nuevas vías de trabajo. Por ello, a lo largo del presente curso académico nos hemos centrado en apostar por nuevos aprendizajes y caminos que hasta el momento no habían sido emprendidos, tales como asignaturas alejadas de lo estrictamente audiovisual o realización de obras instalativas, entre otras.

Y así fue como llegamos al planteamiento del Trabajo Fin de Máster. La idea del proyecto que aquí se profundiza nace conjuntamente con Fernando Canet, nuestro tutor y quien fuera nuestro profesor en el primer cuatrimestre. Trabajando desde el inicio de forma conjunta, conseguimos materializar la conjunción de muchos elementos diferentes interesantes y voluntades puestas en común para plantear un proyecto que repondiera a las necesidades de evolucionar hacia nuevos horizontes teóricos y prácticos.

Por todo ello, nos adentramos en la idea y en la realización del proyecto que aquí presentamos, el cual nos suponía un reto en todas sus aristas, ya que ha sido una experiencia totalmente nueva y ha conseguido uno de los objetivos más grandes que nos planteábamos: dar un paso adelante en nuestra producción dotándonos de coherencia.

3. OBJETIVOS

A continuación, exponemos los diferentes objetivos que nos marcamos en el momento de plantear el proyecto, los cuales nos proponemos conseguir con la finalización del mismo. En ellos se plantean las claves a trazar en lo que a nuestro trabajo se refiere, lo que ha supuesto que sean las líneas principales a abordar durante el proceso de creación. Cabe destacar, y es imprescindible tenerlo en cuenta desde el inicio, que entre los diferentes objetivos existe una estrecha relación, en algunos casos de forma transversal, ya que se retroalimentan entre ellos.

- Llevar a cabo una investigación de carácter tanto teórico como práctico, comprendiendo la interrelación entre sí, y la necesidad de uno para que tuviera lugar el otro, como denominador común de todo el trabajo.
- Materializar la práctica artística como forma de participación cultural con fines sociales, haciendo que nuestro trabajo práctico se caracterice por la función cívica.
- Explorar las posibilidades de participación que nos ofrecen los nuevos medios, comprendiendo la esfera digital como un campo en el que experimentar con sus condiciones.
- Desarrollar un webdoc como plataforma de cocreación de narrativas audiovisuales prosociales. De esta forma, explorar el formato webdoc como paso al frente a partir de lo que habíamos realizado como práctica artística hasta el momento.
- Crear una comunidad con objetivos comunes a través de luchar por ellos mediante la creación artística de piezas audiovisuales. Dar visibilidad a perfiles referentes como medio para la concienciación social y elemento principal sobre quienes trabajar en la práctica artística.
- Avanzar en el lenguaje expresivo, buscando nuevas formas que aprovechen las posibilidades de los nuevos medios.
- Producir una pieza audiovisual como ejemplo de los potenciales contenidos del webdoc.
- Utilizar las diferentes herramientas y conocimientos de los que disponíamos para dotar de un carácter mucho más transversal al proyecto. Entendiendo esto como la aplicación de nuestro conocimiento en diferentes ramas artísticas nutriéndose entre sí para completar el Trabajo Fin de Máster.

4. METODOLOGÍA

Como ya hemos mencionado en los objetivos marcados previamente, un elemento imprescindible en nuestro proyecto ha sido la interrelación de la teoría y la práctica. Este hecho se comprendía desde el principio como necesario, ya que se precisaba de una relación dialéctica estrecha entre la investigación teórica y la producción práctica que hemos realizado.

A la hora de emprender nuestro trabajo entendimos que la realización de una investigación previa era imprescindible. Esto era necesario para poder elaborar correctamente la parte práctica, porque necesitábamos adquirir unas nociones y conocimientos específicos que nos permitieran conocer como materializar lo aprendido. Este proceso también nos ha ayudado a conocer e interiorizar mejor la teoría estudiada al ponerla en práctica y sacar unas conclusiones claras y precisas que poder materializar, a las cuales sólo hubieramos podido llegar mediante la puesta en práctica.



Figura 1. Mecanismo metodológico.

4.1 INVESTIGACIÓN TEÓRICA

Expondremos en primer lugar nuestra metodología de trabajo sobre la investigación teórica, que se basó desde el principio en una profunda búsqueda relacionada con el conocimiento que necesitábamos adquirir.

Desde un inicio teníamos en mente cuáles eran las motivaciones y objetivos del proyecto, y por consecuencia, qué queríamos investigar, porque de esta forma tendríamos las herramientas necesarias para materializar nuestra propuesta práctica. Debido a estas razones, esta fase partimos con una revisión de la literatura existente sobre la temática objeto de nuestro estudio.

En esta fase, pretendíamos afianzar ciertos conceptos y conocer las líneas de investigación existentes y la vigencia de las mismas. Así, generamos vínculos conceptuales entre los diferentes términos y campos de investigación, y comprobamos la interrelación de ciertos aspectos de la participación

con elementos de la práctica y las mejores opciones para llevarlas a cabo. Esto tuvo lugar gracias a artículos, capítulos de libro y libros de autores de referencia en nuestra temática. De esta forma, profundizando teóricamente en los objetivos y dinámicas que buscábamos, y por otro lado, en las formas de llevarlo a la práctica, pudimos ver cómo confluyen los términos para concluir en cómo materializar la plataforma donde elaborar el webdoc.

Seguidamente, una vez las bases teóricas y las ideas de qué trabajo realizar fueron sólidas, tuvo lugar la búsqueda de proyectos que pudieran servir de referentes que asumieran y fueran semejantes a los objetivos que teníamos marcados y que además, pusieran en práctica elementos teóricos como los que habíamos investigado previamente. Fue en esta fase en la que tuvimos conocimiento de autores, artistas, laboratorios audiovisuales y productoras que trabajan con principios similares a los que nosotros proponemos. Así, pudimos unir ambos niveles, la teoría con la práctica, analizar su interrelación y extraer los elementos de cada uno de ellos que consideramos interesante de cara a nuestra meta. Esto nos fué útil de cara a analizar cómo otros autores y autoras ponían en práctica esas líneas de conocimiento o esas intenciones que habíamos estado estudiando.

Por lo comentado, podemos afirmar rotundamente que la metodología que hemos ido siguiendo se ha basado en gran medida en interconectar conceptos, buscar los puntos de confluencia y analizar cómo materializarlos de la forma más eficiente posible.

4.2 MATERIALIZACIÓN DE LA TEORÍA EN PRÁCTICA

Posteriormente, en el proceso de producción, comenzamos a realizar bocetos sobre la obra a elaborar. Desde el principio se tuvo en cuenta que sería un proceso cambiante y nada definitivo, ya que en todo el proceso se está en continua mejora y contando con nuevas incursiones conforme el aprendizaje teórico avanza. Además, cabe dejar claro que también entendemos la práctica como proceso de investigación, y no solo exclusivamente la parte teórica.

Cuando pasamos a la fase de producción propia, teníamos claro que si nuestro objetivo era conseguir crear una comunidad y pensar desde lo colaborativo, debíamos entender que la metodología debía tener estas características de cara a la elaboración del trabajo, y pensar en lo común en todos los pasos que dábamos. Así es como pusimos en práctica lo que pretendíamos difundir y hacer llegar a los usuarios.

Por ello en la producción del webdoc, tuvimos como objetivo el establecer un espacio de encuentro, que permitiera esas relaciones basadas en esos

principios, que supusiera un espacio de relaciones horizontales, para poder conseguir los objetivos de plataforma de cocreación.

Para ser coherentes también, era imprescindible que formáramos parte activa del proyecto, no solo conformando y creando la plataforma y sus dinámicas, sino que también, lleváramos a cabo una inmersión como creadores. Teníamos que formar parte de él, experimentar la creación de una pieza y ser parte de la comunidad activa que presentara referentes. Por ello, también forma parte de este trabajo la realización de una pieza audiovisual que presenta a una referente social. Tomar el rol del usuario a quién invitamos era imprescindible para comprender las necesidades del proyecto.

Podemos afirmar que ha sido un proceso de retroalimentación entre la formación, la lectura, la búsqueda, la producción y el aprendizaje. Este funcionamiento ha sido básico para reconocer cómo realizar el proyecto debido a que precisaba de interconectar diferentes puntos de todos los campos mencionados, suponiendo una investigación constante.

5. MARCO TEÓRICO

En el presente epígrafe procedemos a abordar la conceptualización de la investigación teórica realizada para el proyecto. Este proceso ha sido configurado partiendo de los bloques temáticos a trabajar necesarios, en los cuales profundizaremos en los siguientes subepígrafes, para poder tener un bagaje y conocimiento previo de cara a saber desarrollar y conseguir los objetivos propuestos.

Cabe destacar que ha sido en mayor medida una investigación sobre una temática muy amplia y extensamente trabajada que, según hemos podido ver, está de actualidad. Además, hemos podido darnos cuenta de la gran cantidad de ámbitos, líneas discursivas y autores que trabajan sobre las temáticas que hemos investigado. Por todo ello, debemos finalmente reconocer que el análisis que realizamos a continuación ha sido acotado a nuestros intereses concretos, pero que el proceso de lectura e investigación nos ha hecho percatarnos de la gran cantidad de información de la que se dispone, hecho que nos ha ayudado a situar en un contexto global las temáticas que hemos trabajado.

Por ello, lo que pretendemos presentar a continuación, son los puntos en común de lo que hemos estudiado. De esta forma pretendemos conseguir un resultado completo y que suponga una innovación a las líneas de investigación que ayude a dar pasos adelante en este campo.

5.1 PLATAFORMAS *ON-LINE*, CARACTERÍSTICAS Y POSIBILIDADES

5.1.1 *La participación sociocultural en las plataformas digitales conectadas*

La sociedad tiene como tarea el hecho de educar por y para la justicia social, lo que significa el tener que preparar a las y los más jóvenes para que formen parte activa en la búsqueda de soluciones a los retos de los cuales son coetáneos, es decir, participar en sociedad. Esta definición acota perfectamente nuestras bases del proyecto y las principales intenciones que tenemos con nuestra práctica artística. Por ello es necesario que abordemos de forma profunda esa forma de participar en sociedad.

En primer lugar, debemos hacer mención a la cuestión de la lucha ideológica sobre la definición del concepto *participación* y sus variantes, para que podamos analizar correctamente su posición respecto a los media. El surgimiento de esta disyuntiva es la consecuencia de la redefinición de las funciones de las relaciones sociales en la actualidad. Este cambio, tiene implicaciones prácticas e ideológicas que requieren de una evolución y

redefinición en el vocabulario que nos permita distinguir los diferentes modos de participación, adaptándose a la realidad actual. De esta forma y para completar el análisis correctamente, debemos evaluar qué elementos están cambiando, ya que la participación no puede ser concebida como un concepto estanco en un momento donde las redes sociales tienen un papel amplificador de la acción humana, y como consecuencia, de las actividades participativas.

El concepto *participación* en un sentido abstracto, tiene relación con los procesos políticos democráticos, aun así, la calidad de los consensos que nacen de esos procesos participativos suele ser extrañamente cuestionada. Uno de los principales problemas con los discursos sobre la participación es que casi siempre es visto como algo que conlleva positividad y empoderamiento de forma intrínseca. Por ello es interesante mencionar la definición de participación de Nico Carpentier, que nos resulta muy ilustrativa sobre lo que estamos exponiendo: “La participación es un proceso político donde los implicados en las tomas de decisiones se posicionan entre ellos a través de relaciones de poder igualitarias.” (Carpentier, 2011, p. 16). Partiendo de esta definición, analizamos cómo se centra en dos términos fundamentales en tanto la definición y que además, nos resultan interesantes de cara a nuestro proyecto: *Proceso político e igualdad de condiciones*.

Como resultado, afirmamos que es necesario adaptar el concepto *participación* sin olvidar estas características a las nuevas esferas del espectro *on-line*. En este caso, las formas de interactividad de las que se dota internet hoy en día, facilitan los procesos de participación y pueden considerarse que cumplen muy bien esta función que menciona Carpentier. Por esta razón nos planteamos la creación artística relacionada con las plataformas web y las redes sociales.

5.1.2 Esfera pública virtual

Para poder ahondar en estos marcos donde nos movemos, debemos abordar la teoría de Habermas, ya que en su línea de pensamiento es muy importante el concepto de *esfera pública*, el cual es imprescindible a la hora de hablar de participación, y también en relación a nuestro objetivo de crear comunidad *on-line*. Habermas define la *esfera pública* como “Una parte de la vida social donde los asuntos del estado se discuten y debaten por gente establecida como público” (Habermas, 1964, p. 50).

Según McGuigan (2006) existe una división en dos tipos de *esfera pública* que responden a avances tecnológicos: La política y la literaria. En relación con la *esfera política* no nos centraremos en demasía, debido a que es la esfera clásica e institucional que conocemos del funcionamiento político, la cual no

nos interesa debido a que pretendemos crear una alternativa a la misma. En cambio, el concepto de *esfera pública literaria* es acuñado para hablar sobre una actividad cultural más amplia donde se incluye el compromiso con los medios y la cultura popular, como puede ser actualmente la creación de memes o videos parodia, los cuales se convierten en una forma importante de participación cultural. En este sentido, podemos comprender internet como una esfera pública virtual. Es por esta razón que nos interesa el espectro *on-line*, en el que se permite este nivel de debate y de interactividad en un lugar al que acceder desde cualquier parte, y que por consecuencia, permite acceder a cualquier persona.

Papacharissi (2009), por el contrario, destaca diferentes condiciones que reducen el potencial democrático que se da en la red respecto a la idea inicial de esfera pública. Pone como muestra de ello la naturaleza narcisista de la actuación política en ella, acabando en un fuerte individualismo, en usos selectivos de los medios digitales para las propuestas políticas o la forma de su uso comercial. Podemos encontrar puntos de discordia con esta afirmación, ya que en la esfera pública clásica, en los espacios de debate fuera de lo virtual, también se pueden dar estas problemáticas, por lo que no son dinámicas exclusivas de la esfera *on-line*, sino que podemos encontrarlas en cualquier espacio de expresión.

En esta línea, Papacharissi (2010) está de acuerdo con que internet puede no representar la idea tradicional de esfera pública, argumento que materialmente es correcto, pero que aun así no disminuye su significación política como espacio crucial de acciones democráticas y de decisión, como define Habermas. Además, por supuesto que somos conscientes que no representa esa idea tradicional porque en efecto, es diferente, y es debido a que es otro entorno con diferentes posibilidades. Tiene igualmente el potencial democrático pero con diferentes características y opciones.

Que la esfera pública virtual tenga características como la conectividad, inmediatez, la igualdad de oportunidades entre los usuarios y la multiplataformidad, entre otras, facilita el compromiso político por parte de grupos tradicionalmente poco comprometidos o ajenos a ello, que, gracias a sus nuevas formas, se han sentido implicados. Por lo que, con esto, se evidencia un factor importante: las redes sociales suponen en la actualidad un lugar de socialización para los jóvenes. Por lo que podemos sacar en claro la necesidad que tiene nuestro proyecto de establecer una plataforma *on-line* vinculada a las redes sociales.

5.1.3 Cultura digital y sus dinámicas participativas

Al existir un espacio donde compartir experiencias como es la esfera pública

virtual, se dan relaciones que responden a las dinámicas interactivas debido al objetivo que tienen estos espacios: ser lugares de encuentro. De esta situación surge la fusión entre el concepto de *cultura* (normas, valores o prácticas) y las tecnologías de comunicación. Al darse este espacio virtual de encuentro donde convergen las personas pero sin hacerlo físicamente, y donde, además, se buscan puntos en común, se produce que emerja una cultura digital propia.

En este contexto, y depende de cómo uno lo mire, la participación puede ser una acción online o un comportamiento, que a su vez puede ser entendido como participativo o no, debido a la cantidad de variables y nuevas situaciones a las que nos enfrentamos. En esta nueva situación hay dos formas de diferenciar la participación en las redes y los media, por sus dinámicas internas, que es interesante de analizar desde el enfoque de la implicación y los objetivos propios de nuestro proyecto:

Encontramos por un lado la *participación explícita*, que representa acciones motivadas de forma intrínseca en el ámbito social donde se comparte un grado de interacción, objetivos e intereses. Por otro lado, encontramos la *participación implícita*, que tiene lugar cuando los usuarios están participando sin conocimiento, conformando y expendiendo la información a la infraestructura en la que están presentes.

Aun así, es complicado definir y marcar los límites de ambas formas de participación, ya que la primera tiene unas connotaciones positivas, por la propia voluntad del usuario de formar parte, que la implícita no tiene. Por ello, debemos detectar cuando se hace de forma voluntaria, de forma explícita, porque será cuando el usuario esté queriendo formar parte y queriendo construir una comunidad con puntos en común, porque estaremos consiguiendo nuestros objetivos. De esta forma, buscaremos estrategias que construyan dinámicas voluntarias de participación.

Carpentier y Dahlgren (2011) afirman, en esa línea, que la participación está extremadamente relacionada con las lógicas de poder de decisión, sea la temática que sea, ya que la participación sin redistribución de poder es un proceso vacío y frustrante. Esta afirmación cobra sentido totalmente con las definiciones de participación que hemos ido analizando hasta el momento, y le otorga un sentido completo al hecho de tomar partido. Esto último, se une de forma estrecha a nuestro objetivo de crear una plataforma *on-line* con dinámicas participativas y de cocreación. El hecho de implicarse, formar parte, construir y tomar partido, se relaciona con el poder de decisión, con la concienciación que pretendemos construir y las voluntades de cambio social que queremos conseguir por parte de los usuarios. Esto deja claro que la esfera pública virtual es un lugar con potencial empoderante.

5.1.4 La labor educativa y de concienciación

Para poder abordar la raíz de la motivación de luchar por el cambio social y cómo atraer a la gente joven a esas luchas de forma digital, es imprescindible que dediquemos un espacio para hablar sobre la educación.

Sin la educación, sin un proceso formativo, sin unos aprendizajes mínimos es imposible que se den unas motivaciones que puedan desembocar en la implicación por luchas sociales. Sin educación no se pueden conocer las necesidades, deberes o derechos que tenemos como ciudadanos de una sociedad. La educación funciona y está planteada como un instrumento que se utiliza para facilitar la integración de la generación más joven en la lógica del sistema actual y ayudar a que se encuentre conformidad con él por parte de los más jóvenes. Aun así, existen procesos educativos, en los que se nos proporcionan herramientas y medios por los cuales nos podemos enfrentar de manera crítica y creativa a la realidad, y, por lo tanto, descubrir cómo participar en la transformación de nuestro mundo (Shaull, 1970, p.34).

En el proceso de la construcción de una sociedad se requiere del hallazgo de significados y direcciones comunes, proyectos colectivos o elementos que creen comunidad. Este modelo se conforma gracias a la educación, y se complementa con los esfuerzos para experimentar y desplegar esas herramientas que tienen como objetivo promover la participación democrática y la diversidad cultural. Por lo que podemos definir que las sociedades realmente democráticas son las que incluyen a su población en los procesos de decisión. Esto, nos remite a las definiciones de participación que hemos analizado previamente, por lo que vislumbramos la interrelación entre conceptos.

Habiendo abordado por un lado la educación y por otro la importancia de la interiorización de los procesos democráticos para definir el proyecto de sociedad que queremos, debemos aplicar los análisis a la actualidad y cómo trasladar todo al lenguaje de los medios. Debemos tener en cuenta que nos enfrentamos a desafíos sistémicos y estructurales propios del contexto actual, como puede ser el querer cambiar la forma en que operan las instituciones.

Todo ello converge en formas como el aprendizaje participativo, el cual puede entenderse como la re conceptualización de la educación como un proceso abierto, no jerárquico, colaborativo y de empoderamiento mediante un modelo bidireccional. El sistema de aprendizaje participativo invita a los miembros del mismo a formar parte de una comunidad y convirtiéndose en un sistema de negociación y colaboración horizontal.

El aprendizaje participativo, se basa en los siguientes principios básicos:

Creatividad, coaprendizaje, motivación y compromiso. Además, implica directamente la confianza en un ecosistema de aprendizaje que establece conexiones ricas entre el ámbito familiar, la escuela, la comunidad y el mundo (Reilly, Jenkins, Felt & Vartabedian, 2012, p. 5).

La idea principal que debemos extraer de los análisis anteriores y del concepto de educación participativa es que hablamos de un modelo educativo basado en contrastes: La educación como práctica de la libertad, en oposición a la educación como práctica de dominación.

Aun así, además de todo lo positivo que acabamos de destacar, no debemos olvidar analizar los aspectos negativos que constituyen una dificultad para la participación y el cambio social desde los media. El lenguaje inicial de la Web 2.0 parecía, en un inicio, que iba a abrir más espacio para la expresión colectiva y ofrecer más capacidad de respuesta a la opinión pública que algunas estructuras industriales anteriores. Pero no se debe olvidar, que, aunque sea una gran oportunidad y de apariencia abierta, como ya hemos analizado, los medios digitales siguen estando en manos de quienes tienen el poder sobre los medios tradicionales. El debate sobre cómo se puede aumentar la capacidad colectiva del público en la red es fundamental para los esfuerzos que se hacen por promover una cultura más participativa.

Para James Hay (2011), “Sería demasiado simplista apoyar que los blogs, la compra de fotografías y las redes sociales (es decir, la revolución de los medios) es la condición para una democracia reforzada, una política de base o (en términos de Joe Trippi) el ‘derrocamiento de todo’”. Y es que las nuevas plataformas y prácticas permiten potenciar formas de acción colectiva que son sencillas en un inicio de abordar, pero difíciles de mantener bajo un modelo de transmisión, y que tampoco se garantiza ningún resultado en particular. Además, hay muchas fuerzas que podrían desviar o derrotar los esfuerzos para utilizar estas herramientas con otros fines. No está de más recordar que desde los movimientos sociales se lucha a la contra, y forma parte de su propia naturaleza.

Aun teniendo en cuenta lo que acabamos de analizar, el compromiso social materializado en formas de cultura participativa sí aumenta la probabilidad de creación de otras formas de participación política. Es evidente que no hay nada en la cultura participativa que conduzca inevitablemente a resultados progresivos, pero esto no hará desaparecer todos los demás conflictos ideológicos. La lucha por una cultura más participativa tiene que ver con asegurar que el mayor número posible de personas tengan acceso a las plataformas y prácticas a través de las cuales llevar a cabo futuras luchas por la igualdad y la justicia social.

5.2 LA PLATAFORMA WEBDOC COMO FORMA DE PARTICIPACIÓN CULTURAL

5.2.1 *Arte participativo en la red*

Podemos decir a grandes rasgos que la tecnología es un factor igualador y que facilita la participación, tesis que hemos ido analizando a lo largo de las anteriores páginas.

Para adentrarnos en las técnicas que analizaremos, comenzaremos por hablar del arte y sus dinámicas. En el arte, el lugar empoderador de creación suele entenderse, tradicionalmente, que recae a nivel individual y no mediante las lógicas colectivas. Quizá porque el arte es una experiencia mucho más íntima y hay un individualismo inherente incrustado en el proceso de producción artístico -entendiendo de forma clásica al artista como un genio-, y de recepción -asimilando el papel del espectador como ser inerte que contempla-.

En el campo del arte, especialmente, la participación es un término muy general. El mero hecho de acudir a eventos culturales o museos se puede conceptualizar como participación, y, en el caso del ámbito digital, hay proyectos que se basan en la participación implícita que normalmente se definen como participativos -y realmente no lo son-. Aun así, más que una idiosincrasia semántica, utilizar el concepto simplemente por el hecho de acudir o por formar parte de un proyecto, impide el desarrollo de un diálogo mucho más productivo sobre los diferentes tipos y oportunidades posibles del término participación en el ámbito cultural.

Por otro lado, en la participación desde arte y la cultura *on-line*, es muy importante tener en mente que el artista va a seguir siendo el artista y los participantes no han sido empoderados por ellos mismos para serlo, su participación es limitada y predeterminada. Es imprescindible que analicemos este hecho si pretendemos emprender un proyecto con objetivos participativos utilizando una plataforma en la red, para ser conscientes de las reglas con las que se actúa.

Entrar en un proyecto artístico participativo es aceptar unos parámetros de una relación que uno no puede modificar, criticar o subvertir. Por lo que debemos ser consecuentes a la hora de utilizar los términos, ya que participación y colaboración, tienen diferencias por lo que a conceptualización y estructura se refiere. Por mucho que una pieza muestre elecciones de acción y compromiso y tenga características de interactividad, el diseño está preestablecido por quien lo ha iniciado. Y es que, aunque se haya ido evolucionando, sigue habiendo restos de la herencia del aura de la obra

única, esta forma de comprender el arte que hemos ido arrastrando a lo largo de los siglos. Esta faceta inaccesible y la presencia en el mercado capitalista, responde aún a ciertas dinámicas tradicionales que siguen asentadas.

Aun así, el hecho de preestablecer unas dinámicas y una idea de proyecto, no quita que pueda seguir siendo participativo, por lo que tendremos en cuenta este razonamiento de cara a nuestra producción.

En los campos de la historia del arte y la crítica, la participación se entiende bajo el prisma de relaciones estéticas. Bourriaud, introduce el concepto de *estéticas relacionales* como una forma artística que valora lo social sobre lo material. Él mismo define el arte relacional como “Un arte que toma como su horizonte teórico la esfera de las interacciones humanas y su contexto, en lugar de asumir un espacio simbólico independiente y privado” (Bourriaud, 1998, p.14). Es decir, valorar la experiencia de la interactividad por encima del objeto tangible, lo que nos lleva a concluir que el objetivo del arte participativo, por tanto, debería ser colapsar la distinción entre artista y audiencia, profesional y amateur, producción y recepción.

Las artes pueden proporcionar diferentes formas de permitir la participación, al tiempo que reflejan los beneficios cívicos y creativos que esos modelos pueden facilitar. Los artistas pueden correr riesgos de una manera en la que las organizaciones políticas, las corporaciones de medios o las instituciones educativas no pueden. En los sistemas políticos, las restricciones a la participación son relativamente estables y, a menudo, difíciles de desafiar, por esa misma razón, es imprescindible el papel que debe jugar el arte en estas situaciones: El arte está hecho para ser desafiado, cuestionado y reinventado. En el arte, el cambio es aplaudido como una fuerza revitalizante y, significativamente, esta revitalización se enmarca cada vez más en términos de oportunidades de participación y colaboración.

Jenkins y Carpentier (2013) defienden que “La cultura participativa, en un sentido absoluto, puede ser un objetivo utópico, significativo en la forma en que motiva nuestras luchas para lograrlo y proporciona criterios para medir lo que hemos logrado”. También Jenkins (2006) añadía lo siguiente sobre la importancia de la cultura participativa:

A participatory culture is one with relatively low barriers to artistic expression, and strong support for creating and sharing one’s work with others; its members believe that their contributions matter, and feel some degree of social connection to one another. (Jenkins, 2006, p.3).

En definitiva, puede ser el inicio de un contrapeso al sistema del arte como ha sido entendido hasta ahora, establecido por la élite adinerada que se apodera

y legitima el arte, el cual ha estado siempre a su servicio. Esta evolución es el resultado del ensanchamiento de las democracias, la creación de las clases medias, y la popularización del acceso a la cultura e información. A partir de las vanguardias es cuando los artistas empiezan a modular, y a conectarse con una realidad distinta, empiezan a acercarse a un público no elitista y se cambia el lenguaje. Ocurre entonces el proceso de la defeción de la forma y la desmaterialización de la obra de arte. Lo reproducible y la posesión del arte, comienzan a entenderse como algo simbólico, lo múltiple se enfoca en tanto a la necesidad de llegar a la mayor cantidad de gente.

El construccionismo sociocultural también requiere que estas herramientas beneficien a la comunidad colectiva, en lugar de atender solo las necesidades del creador individual (Kafai, 2006; Peppler & Kafai, 2007).

El arte plantea perspectivas de acercamiento a la realidad, no resuelve los problemas sino que nos coloca en el lugar preciso para poder atisbarlos. Por eso importante asimilar que la educación a través de las artes con medios digitales puede ser un elemento clave si lo construimos mediante unas bases claras y con objetivos concretos. La producción de medios culturalmente comprometidos se propone como un conjunto de herramientas que los medios producen y los instructores pueden utilizar para crear contenido prosocial eficaz. Los diferentes criterios que se requieren para la producción de este tipo de medios culturalmente relevantes deben ser, entre otros, tener métodos y teorías de instrucción, contar con contenido culturalmente consciente y apoyar a las habilidades de pensamiento crítico.

Peppler (2010) habla sobre el enfoque que debemos darles a las nuevas posibilidades que tenemos en nuestras manos: “Piense en las artes de los nuevos medios y sus técnicas, habilidades y conceptos como si se construyeran sobre conceptos e ideas tradicionales y los ampliarán” (Peppler, 2010, p.2125). Los medios digitales ofrecen a los artistas más métodos y recursos para elegir que las artes tradicionales, por lo que la naturaleza multimodal que los caracteriza permite crear experiencias que pueden incorporar todos estos nuevos métodos.

5.2.2 La cocreación

Para analizar correctamente la cocreación y las técnicas participativas que pretendemos investigar y utilizar para llevar a cabo nuestro proyecto, nos serviremos del estudio de Katerina Cizek y William Uricchio para el MIT llamado *Collective Wisdom* (Sabiduría colectiva). Es así como profundizaremos en esta forma de trabajar, tal y como hemos extraído de lo comentado anteriormente, para aplicar a nuestra práctica personal.

Tal y como comentan los autores en su estudio, la cocreación es un formato alternativo y que impugna a la unicidad de voces y procesos. Es un sistema que crea alternativas a la perspectiva de una sola autoría, y ofrece y hace aparecer un abanico de métodos y medios que desde la unicidad no se pueden experimentar. Los proyectos nacen desde un proceso diferenciado, y evolucionan desde las comunidades creadas, por lo que se hacen desde dentro, no para los usuarios, sino por ellos. Al ser realizado en el campo *on-line*, y como ya hemos señalado previamente, las diferencias entre creadores y audiencia acaban diluyéndose. Cabe destacar que se puede dar cocreación tanto en físico como de forma *on-line*, con condiciones y objetivos diferentes.

La cocreación va más allá de una propia disciplina, plantea la ética con la que se producen proyectos, cómo y por qué tienen lugar. De esta forma se centra en el método y su coherencia, ya que busca cambiar lo establecido y las normas utilizadas hasta el momento, un sistema igualitario, justo y democrático de creación. Este hecho favorece nuestro objetivo de trabajar de forma coherente con los valores que queremos transmitir, por lo que nos será importante tenerlo presente. Se plantean los proyectos con un sistema de trabajo coherente con sus objetivos de fomentar nuevas formas de estructuras narrativas, saliendo de las convencionales, de la narratividad, de la linealidad y el cierre al que se suele estar sometido.

Un elemento interesante de los proyectos basados en la cocreación y que nos interesa de cara a nuestro proyecto, es la capacitación, alfabetización y el acceso a las tecnologías complejas que son imprescindibles para la inclusión y la equidad (Cizek, Uricchio, 2019). Es interesante plantear un método de producción de proyectos que a la vez proporcione un acceso a la comunidad de usuarios a esas enseñanzas y aprendizajes, convirtiéndose incluso en su motor. Por otro lado, puede ayudar a que se asienten conceptos como la colectividad, confianza, comunidad, entre otros elementos relacionados con los espacios de encuentro públicos. Esta metodología de cocreación suele ser transdisciplinar, hecho que favorece la entrada a diferentes campos, motivando el conocimiento de nuevos territorios que deben explorarse, por lo que son potenciales motores de cambio.

Cabe tener en cuenta como elemento básico que en la cocreación no existen agendas preestablecidas, se rompen los marcos que podemos tener de forma preconcebida en estos aspectos, se fomenta la escucha y el diálogo.

Aun así, es necesario para el buen funcionamiento del desarrollo de los proyectos el hecho de detallar principios comunes básicos del mismo, debido a que se deben asentar ciertas bases necesarias para que ruede lo que se quiera producir. En mayor medida, esto es por el beneficio de la propia comunidad y del proyecto, ya que de esta forma sí se garantiza la existencia

de principios democráticos e igualitarios, debido a que todo participante sepa de antemano cómo son la toma de decisiones o principios del proyecto y se parta de la igualdad de condiciones. Este hecho está estrechamente unido a la voluntad que los proyectos cocreados buscan sobre el bienestar de los participantes, además de la creación de comunidad, su aprendizaje o concienciación, entre otros.

A su vez, en este tipo de metodología es imprescindible tener claro que la importancia del proceso de trabajo y de los resultados, son de relevancia equitativa, entendiendo que cada uno versa sobre un objetivo y tiene su propia importancia independiente.

5.2.3 Plataforma webdoc

El formato documental colaborativo abierto a la participación funciona como un conjunto de prácticas documentales interactivas. Aston, Gaudenzi y Rose (2017) sostienen que el potencial creativo nace de la colaboratividad, trabajando conjuntamente con la tecnología, los softwares y el formato web, ya que tiene la capacidad de generar diálogo. Y es que de esta forma se utiliza la tecnología para formar parte de la vida real directamente. Estos proyectos audiovisuales pueden darse en diferentes formatos, y materializarse de forma diferenciada por la gran posibilidad que ofrecen las aplicaciones, interfaces web o los dispositivos móviles.

Que se realicen de esta forma tiene relación con la creación de comunidad que hemos desarrollado previamente, ya que al no tener estructuras verticales a la hora de ser producidas, se busca una dinámica democrática e igualitaria, teniendo los usuarios papel de cocreadores a la vez que espectadores. Así, las prácticas tienen como objetivo incidir en las personas mediante la política, en la participación, el formato y lo que las posibilidades del espacio abierto proporcionan. Esta muestra de la innovación, al contrario que en los documentales tradicionales lineales, se dota de un encuentro en lo digital con lo abierto, proporcionando un papel de agente activo a la audiencia. Se defiende con esta innovación, el valor de la narración como un proceso.

Llegamos a un punto muy interesante, tras esta argumentación, que nos lleva a preguntarnos ya no sobre qué significa el documental, sino ¿Qué hace el documental?

Bill Nichols (2001) sugiere que el documental se dedica a contar historias sobre la colectividad y los espacios compartidos de nuestro mundo, por ello consideramos interesante qué ocurre cuando la audiencia se convierte en sujetos mismos que intervienen en el proceso. La obra tiene lugar mediante la interacción con los usuarios, y en algunas ocasiones, también existe la

posibilidad de involucrarse como creadores. Y estas son las estrategias que queremos adoptar a la hora de llevar a cabo nuestro trabajo, conseguir esa forma de ser parte de los proyectos.

Para que el compromiso se materialice como participación y, por lo tanto, dé lugar a la agencia cívica, debe haber alguna conexión con actividades prácticas y factibles, donde los ciudadanos puedan sentirse empoderados (Dahlgren, 2009, p. 80).

La historia del video participativo se remonta generalmente al Experimento de comunicación de la isla de Fogo. A finales de la década de 1960, la National Film Board de Canadá inició un programa en una parte remota de Terranova con el objetivo de utilizar la comunicación basada en películas para ayudar a una comunidad pobre y marginada destinada a una reubicación dirigida por el gobierno. Hoy ese programa se conoce como el Proceso Fogo. Donald Snowden fue pionero en el uso de películas como medio de comunicación entre los residentes de la isla y los funcionarios del gobierno en el contexto del reasentamiento propuesto de la población de la isla. El Proceso Fogo creó una plataforma visual abierta para el discurso sobre temas sociales y políticos. El proceso fue adoptado por agencias de desarrollo, entre otras, y aparecieron varias versiones del mismo en todo el mundo. Hoy en día, es ampliamente considerado como el proyecto que sentó el precedente para muchas iniciativas en la comunicación participativa impulsada por temas. El Proceso de Fogo fue también uno de los primeros casos de producción cinematográfica impulsada por procesos, en contraposición a la impulsada por productos (Crocker, 2003, p.128).

Este resultado de cooperación es tanto empoderador como emancipador, y es con la síntesis que debemos quedarnos. El empoderamiento a través de un ejercicio de participación comunitaria impulsado por el proceso es un principio fundamental de la tecnología en la actualidad.

5.2.4 Análisis de los contenidos

Adentrándonos a lo que significado e imágenes respecta, habiendo analizado más profundamente la forma del vídeo y documental participativo, abordaremos el concepto de la producción social de significado.

En el mundo actual, los jóvenes necesitan habilidades para generar contenido dentro de las redes sociales, espacio en el que mayormente socializan en la red. La producción social de significado es un término importante porque es más que una interpretación individual multiplicada; representa una diferencia cualitativa en las formas en las que tenemos experiencia cultural, y en ese sentido, representa un cambio profundo en cómo entendemos la

alfabetización digital, la cual es necesaria para comprender la dinámica de la socialización en el espacio *on-line*.

La cuestión de cómo y por qué algunas imágenes funcionan en los media y consiguen estar presentes en la esfera pública requiere de un profundo análisis, ya que pretendemos alcanzar ese objetivo. En primer lugar, debemos tener en cuenta que las imágenes que reflejan protestas están estrechamente relacionadas, lógicamente, con los intereses de la cultura de protesta y las nuevas formas de realizarla. Como ya hemos comentado, las nuevas plataformas y las redes sociales ofrecen unas herramientas poderosas para cambiar las formas de participación, que encajan perfectamente a su vez, con las nuevas formas de protesta que han ido surgiendo al calor de esa misma evolución.

En segundo lugar, es interesante profundizar en por qué funcionan mediáticamente ciertas imágenes y no solo eso, sino cómo se acaban convirtiendo en virales. El análisis de las imágenes de protesta puede ofrecer un entendimiento profundo de la dominación de las plataformas de redes sociales que no podemos pasar por alto, ya que son utilizadas técnicas particulares y estéticas concretas que nos pueden ayudar a revelar las ideas e intenciones primeras. Por ello, explorar el sentido simbólico y cómo son representadas nos ayuda a entenderlo mejor, por lo que está relacionado con el lenguaje visual, los nuevos medios y los repertorios de protesta. Esto es significativo ya que desde los movimientos sociales las imágenes que se escogen lo son para expresar sus objetivos como movimientos y llamar a la acción de los participantes de una forma en que las palabras no pueden conseguirlo, además de aportar rapidez y eficacia.

Estas prácticas tienen la capacidad de llamar la atención de la audiencia, subir al debate público ciertos temas, y como consecuencia, marcar agenda. De esta forma, las imágenes se convierten en simbólicas. Todo ello nos demuestra cómo de importante es tomarse en serio desde los movimientos sociales las formas en las que las imágenes pueden tener un impacto en las audiencias. Además, demuestra la importancia de que el contenido producido sea culturalmente consciente, ya que puede tener el poder de interrumpir la perpetuación de ciertas ideologías o estereotipos sociales en los medios.

En la producción de imágenes culturalmente relevantes es importante cumplir unos criterios que aseguren que se llega a los objetivos propuestos por parte de quien los crea. Por un lado, los productores de medios deben basarse en métodos y teorías de instrucción establecidos para determinar las consideraciones de diseño apropiadas para el formato de los medios que quieran publicar. En segundo lugar, en el caso de los contenidos por parte de

movimientos sociales como estamos hablando, es un elemento básico que el contenido que se genere sea culturalmente consciente. Debe ser preciso y respetuoso con todos los grupos a los que reivindica; y cuando sea posible, proporcionar múltiples perspectivas culturales, además de, reivindicar las habilidades de pensamiento crítico. El contenido debe incluir apoyo al desarrollo de las habilidades de pensamiento crítico y ayude a promover el autodescubrimiento positivo.

En esa línea, Fisch (2004), sostiene que cuando el contenido educativo es distinto de la narrativa mediante la que se está trasladando, ambos aspectos compiten por los recursos limitados de la percepción de los espectadores, lo que dificulta la comprensión y retención del contenido educativo. En cambio, cuando el contenido instructivo se entrelaza con el contenido narrativo y se incluye como una parte vital de la historia, los dos procesos de comprensión se vuelven cooperativos y el contenido educativo se comprende y retiene más fácilmente. Por lo que cuanto menos se separen la historia y el diseño de interacción, mejor será el resultado final, y es que debe ser un elemento esencial el hecho de dotar de coherencia contenido y continente.

5.2.5 Puesta en práctica

Llegados a este punto, debemos ir acotando las propuestas y respuestas que como *prosumidores* podemos dar actualmente.

A la hora de producir y pensar en los contenidos debemos recordar bajo qué condiciones participamos en la red. Las empresas son dueñas de las plataformas donde podemos emprender estos proyectos, entienden la participación como algo que pueden iniciar y detener, canalizar y desviar, mercantilizar y comercializar, a su antojo, potenciando que el derecho a participar en la cultura se de en sus propios términos, cuando y donde lo deseen. Aun así, y como hemos comentado páginas atrás, no se diferencia de forma contundente de los medios tradicionales, ni por ello debemos no actuar en estos espacios. Es mucho más útil tratar de identificar y resolver conflictos y contradicciones que podrían impedirle alcanzar a la cultura auto gestionada todo su potencial.

Aun con todo, podemos ver cómo las nuevas tecnologías y sus características participativas han sido incluidas en todas las aristas de la sociedad actual por sus características positivas: Los movimientos sociales de base de todo el mundo han adoptado la informática en red como tecnología y como modelo de relaciones sociales, y por lo tanto, lo han adoptado como herramienta clave para sus luchas. Por otro lado, artistas de alto perfil han experimentado con diversas formas de procesos de diseño participativo o *crowdsourcing*. También se ha puesto en práctica el aprendizaje conectado para asegurar

que los jóvenes adquieran las habilidades necesarias para una participación significativa. Y, por el lado de la industria del entretenimiento, se profundiza más en las nociones sobre el compromiso de la audiencia y la participación de los fans más profundamente en sus lógicas y prácticas.

Llegamos, entonces, al punto de la paradoja: estar presente en las redes es mercantilizar tus acciones. Y es que estas, mercantilizan nuestros perfiles, y no hay que olvidar que la mercantilización es también una forma de explotación, además, realizada de una forma discreta por parte de las grandes multinacionales. No se puede evitar toparse con diferentes contradicciones, porque no debemos quedarnos sin representación. Aun así, la influencia de los consumidores participativos en el proceso de producción es cada vez mayor, como la facilitación de regímenes de control basados en el seguimiento. A menudo, operan al servicio de lógicas neoliberales que fragmentan al público en categorías demográficas explotables y ven el consumo como una práctica altamente individualizada. En definitiva, es necesario ser sinceros y saber cómo es el funcionamiento de los espacios en los que vamos a actuar, para comprender las fuerzas y debilidades con las que se puede contar.

Se subestiman las barreras para lograr lo que vemos como el potencial de cambio transformador emergente a medida que el público ha ganado un mayor control sobre los medios de producción y circulación cultural. Lo que debería impulsar la reforma de los medios debería ser una lucha de múltiples frentes, enfocada a la ampliación del acceso y las habilidades necesarias para una participación significativa por parte de la gente, luchando contra la creciente concentración de medios corporativos.

“La lección de las nuevas tecnologías de los medios es la misma que lo ocurrido con la imprenta, la radio y la televisión: cada uno es rápidamente dominado y centralizado por las corporaciones monopolistas, independientemente de su potencial de distribución múltiple. Cada una depende de una contribución masiva de la Tierra y los trabajadores, pero que acaba convirtiéndose en negocio.” (Richard Maxwell & Toby Miller, 2011, p. 594)

Una de las herramientas que puede comenzar a dar un cambio, y que debemos comprender como imprescindible para que se cumpla todo lo que aquí abordamos, y tal y cómo analizábamos anteriormente, es la educación. Volvemos a hablar de ella ya que es en el campo de la educación donde se debe alentar a los jóvenes usuarios a identificarse como creadores y a empoderarles a participar en actividades que beneficien a sus comunidades, que puedan desarrollar una iniciativa para aprender e inventar nuevas experiencias mediáticas. Necesitamos a educadores con habilidades artísticas, habilidades técnicas y experiencia en la enseñanza para ayudar a los estudiantes a desarrollar identidades de creadores, a pensar críticamente

sobre técnicas, artísticas, y temas socioculturales. Debemos reflexionar críticamente sobre los espacios educativos de artes de medios digitales actuales porque esos entornos reflejan con demasiada frecuencia los efectos del neoliberalismo en sus contenidos, respondiendo a las lógicas que hemos analizado sobre las empresas. Los espacios de artes de los media necesitan pedagogías que insistan en que los artistas piensen críticamente sobre las influencias de la sociedad en la producción de medios, consumo, acceso y recepción. Vasudevan y Hill (2008) creen que a medida que los jóvenes desarrollan su facilidad con las nuevas tecnologías, geografías y modos comunicativos, también deben crecer y expandirse sus espacios de educación para adaptarse a esta evolución. En definitiva, los artistas, estudiantes e instructores deben tomar conciencia de las influencias sociales y educativas del arte, así como de los comportamientos excluyentes que ocurren dentro de sus espacios de producción. Y es que este tipo de comunidades siguen estando compuestas predominantemente por quienes tienen acceso a una formación.

Es importante empezar a cultivar experiencias de arte digital que permitan a los jóvenes creadores tener herramientas y recursos para ayudarlos a combatir los estereotipos y prejuicios, cultivar habilidades de pensamiento crítico que inspire en su obra de arte y hacer espacio para que su creatividad florezca sin obligarlos a comprometer su unicidad. Nuestra sociedad necesita establecer espacios de producción verdaderamente igualitarios que fomenten el desarrollo de creadores con el deseo y la experiencia para hacer productos mediáticos, obras de arte y experiencias que logren metas colectivas. El arte se crea a menudo para desafiar varios aspectos de la sociedad y cuestionar los objetivos y roles de “ideas e imágenes previas” (Freedman, 2007, p.204).

Para finalizar, se pretende remarcar que lo que hemos hecho a lo largo de este análisis es identificar mecanismos que permitan luchar por un cambio social desde el arte y la cultura participativa. Es una forma de ir averiguando cómo trabajar de forma cooperativa, dónde puede tener lugar y qué papel podemos jugar. En definitiva: empoderar la cultura y darle el valor que realmente tiene. Hacia este sentido es hacia dónde queremos conducir nuestra producción en el proyecto, incluyendo todas las conclusiones e ideas que hemos ido detallando a lo largo de todo este marco teórico, que nos ha aproximado al objetivo de hacer un proyecto de cocreación audiovisual con unos principios sólidos.

6. REFERENTES

El proceso de estudio de proyectos que trabajan el formato webdoc y el uso de plataformas *on-line* con el objetivo de concienciar o potenciar la participación por parte de los usuarios fue un proceso imprescindible en el desarrollo de este trabajo.

En primer lugar, cabe explicar que previamente a la investigación realizada para la elaboración del Trabajo Fin de Máster, prácticamente se desconocía la mayor parte de obras, artistas o proyectos, por lo que se descubrieron a lo largo de esta investigación. Por esta razón, podemos afirmar que ha sido un proceso muy positivo al haber descubierto una esfera artística muy interesante. Por otro lado, que esto tuviera lugar nos condujo a pensar que este tipo de creaciones no están tan impulsadas ni tienen el reconocimiento que deberían. A su vez, sacamos en claro que estos tipo de formatos no son tan estudiados o tenidos en cuenta en el ámbito académico como los más tradicionales.

El profundo proceso de investigación de referentes era imprescindible para obtener pautas sobre cómo realizar nuestro propio proyecto, ya que ha sido nuestra primera experiencia con estos medios y técnicas. La fase de investigación dio comienzo partiendo de que todo lo que debíamos investigar debía estar en internet, ya que el requisito indispensable de los proyectos de los que pretendíamos tomar como ejemplo, fuera que utilizaran las nuevas tecnologías y medios en línea para desarrollarse.

En el siguiente subepígrafe, pasamos a exponer los diferentes referentes que tomamos para el proyecto. Hemos partido de un gran conjunto de proyectos, de los cuales han sido seleccionados finalmente los más afines al nuestro, y que, por tanto, pasamos a analizar en profundidad. Además, estos cumplen unos requisitos concretos de formato, objetivos, capacidad de participación, interactividad o un buen diseño web, que especificaremos en sus apartados correspondientes. Se han querido mostrar ejemplos muy diferentes entre sí, para destacar que en temáticas diferentes y formatos diferentes, existen soluciones a tener en cuenta y una gran diversidad de formatos y técnicas.

A continuación, describiremos las características que definen a cada uno de los proyectos, qué objetivos tienen, cómo invitan a la participación y forman comunidad o, en definitiva, qué puntos fuertes hemos podido destacar y extraer.

6.1 A SHORT STORY OF THE HIGHRISE

El primer referente que presentamos es *A short story of the highrise*, cuya traducción al castellano es *Una breve historia de los rascacielos*, Dirigido por Katerina Cizek y coproducido por Op-Docs, la editorial New York Times y la National Film Board de Canadá en el año 2013. Este proyecto se presenta como un documental interactivo que tiene el objetivo de resumir los años de historia de la llamada “vida vertical” de Nueva York, la construcción de grandes edificaciones, el proceso de urbanización de la vida y las diferentes problemáticas derivadas de la misma en esta ciudad.

El documental está organizado en cuatro piezas en forma de cortos: *Mud, Concrete, Glass y Home*, (traducidos como *Barro, Concreción, Vidrio y Casa*). Las tres primeras piezas fueron realizadas con material audiovisual de archivo inédito de la revista New York Times, lo que supone uno de los grandes valores de este trabajo. En cambio, el último de ellos está conformado con imágenes enviadas por los usuarios, por lo que es la pieza donde encontraremos las acciones participativas.

En lo que respecta al formato, se nos presenta en una web en la que directamente al entrar en la misma, encontramos la interfaz principal del webdoc. Esto se traduce en que el espectador se sumerge directamente en el mismo, sin buscar ningún otro apartado, directamente es invitado a hacer click para empezar a visualizar. Por esta razón afirmamos que encontramos las intenciones de interactividad desde el principio, ya que como usuarios podemos elegir el capítulo, para poder comenzar debemos hacer una acción para deslizar o comenzará cuando lo deseemos.



Figura 2. Pantalla de inicio de 'A short History of the Highrise'.

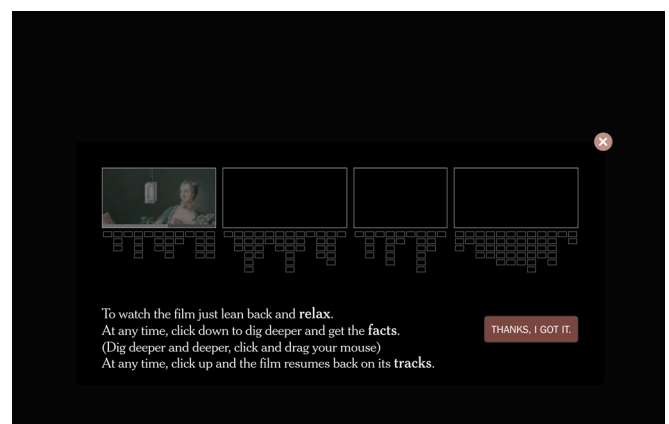


Figura 3. Selección de capítulos de 'A short History of the Highrise'.

En lo que respecta al desarrollo de la historia, se nos presenta a modo de cuento, mediante una narración similar a una historia infantil, y se apoya de animaciones y dibujos, además de las fotografías de archivo, para ilustrar lo que se nos va narrando de forma simultánea a la voz en off, por lo que es de

gran ayuda para una correcta la comprensión de la historia, ya que consigue con estas herramientas ser muy didáctico. Por ello, cada uno de los cortos se nos presenta de forma que pretenden simular un capítulo diferente del cuento, haciéndonos ver que estamos ante un relato interactivo. Se ponen en práctica herramientas como el uso de ritmos en el desarrollo de la historia, las animaciones o la interactividad, las cuales son claves para tener una experiencia muy completa de visionado al archivo fotográfico del NY Times que nos presentan, debido a que consigue trazar una relación de cercanía entre las fotografías y el usuario.

Por lo que respecta a los contenidos, trata de realizar una síntesis histórica sobre cómo evoluciona la ciudad de Nueva York y de enmarcarnos en su contexto histórico en cada una de las épocas. Cada uno de los capítulos nos presenta y ayuda a explorar la historia y la evolución de los bloques de pisos y las comunidades que en ellos habitan.

En el reproductor de cada uno de los capítulos, podemos ver como la línea de tiempo está dividida por partes, y en cada uno de esos segmentos podemos leer el título de cada uno donde se nos aclara a los espectadores la temática principal. Cada vez que visualizamos una de esas partes, podemos investigar más sobre la temática tratada en concreto gracias a una opción que nos aparece en la parte inferior de la pantalla llamada "Explora", la cual nos ofrece una ampliación de información. Esa información se nos presenta en forma de animaciones creadas a partir de fotografías, en las que puedes explorar mediante movimientos interactivos, elementos animados o desplegados, donde según lo que seleccionemos, podemos leer la información adicional que nos proporcionan. Gracias a este tipo de detalles consiguen una experiencia de usuario muy completa y el mantenimiento de la atención del público gracias a cada uno de los detalles.

Además, la experiencia interactiva que nos proporciona *A Short History of the Highrise* permite a los usuarios explorar profundamente en los temas tratados en cada pieza con material adicional, textos o miniaturas, además del contenido extra que hemos descrito en el anterior párrafo. Además, todo lo que queramos investigar debe ser mediante el uso de comandos y movimientos de pantalla que deben ser realizados por el espectador, lo que implica también una atención y movimiento extra, que potencia la acción y no solo la reacción.



Figura 4. Ilustraciones de la experiencia interactiva de 'A short History of the Highrise'.



Figura 5. Detalle de ilustración de la experiencia interactiva de 'A short History of the Highrise'.

El último capítulo, *Home* (Hogar), es el que tiene como temática principal la participación, ya que esta última parte del webdoc está conformada por fotografías enviadas por el público, en lugar de ser mediante archivo histórico como los tres capítulos anteriores. Home nos permite finalizar el visionado del documental con imágenes de la realidad actual de lo que previamente se ha narrado en el documental, haciéndonos sentir parte de la historia a quienes vemos este último capítulo porque podemos empatizar con quienes salen en las fotografías, que son personas anónimas como podría ser el propio espectador. De esta forma se nos hace partícipes de la narración ya que todos tenemos una vida ligada a la historia de las ciudades, todos podemos poner ejemplos del hogar, y, sobre todo, del tipo de vida que se ha construido en un sistema así. En este apartado, cada vez que vemos en pantalla una fotografía podemos averiguar más sobre ella deslizando hacia abajo, y, además, podemos adquirir más información escrita por el usuario o usuaria que envió la foto, ya que nos muestra su nombre, ciudad, y el texto que enviaron adjunto a la fotografía. Ahí reside el poder empático con los espectadores, las fotografías de esta última parte cuentan la historia de todos, y de cómo vivimos en la sociedad actual.

Por otro lado, además del proyecto documental, debemos profundizar en el proyecto web, que no solo es una herramienta de difusión para el mismo, sino que cuenta con un apartado llamado "Tus historias de vida en las alturas". Este apartado pretende ser una suerte de galería virtual de fotografías sobre las experiencias de vida de la gente bajo este modelo de vivienda. Estas contribuciones son la cuarta parte del documental, que además de conformar el corto, podemos ver en este apartado a modo de exposición virtual. En ella, está dividida por continentes y temas, y seleccionando uno de ellos puedes centrar la atención a cada una de las categorías que el espectador seleccione. Estas fotografías fueron enviadas por los lectores del NY Times cuando se comenzaba a gestar el proyecto, por lo que esa participación actualmente no sigue en activo.



Figura 6. Captura de pantalla del apartado participativo.

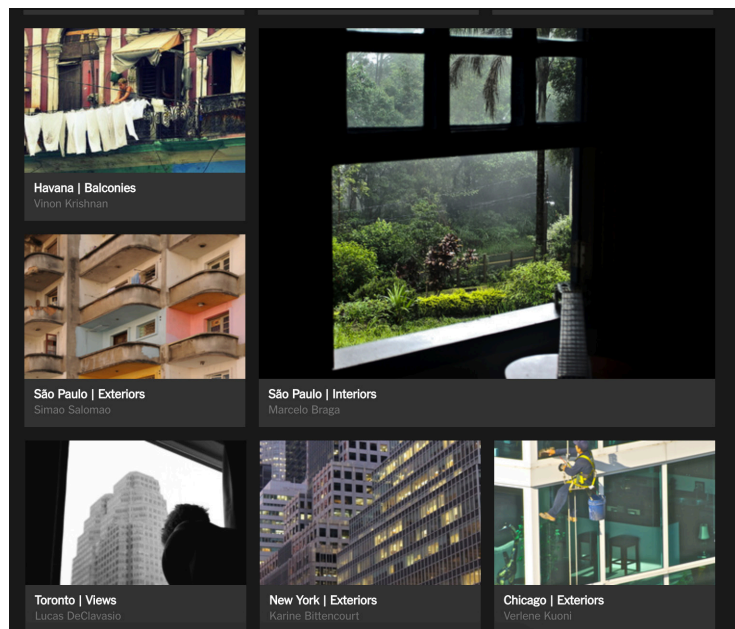


Figura 7. Captura de pantalla de las categorías del apartadoparticipativo.

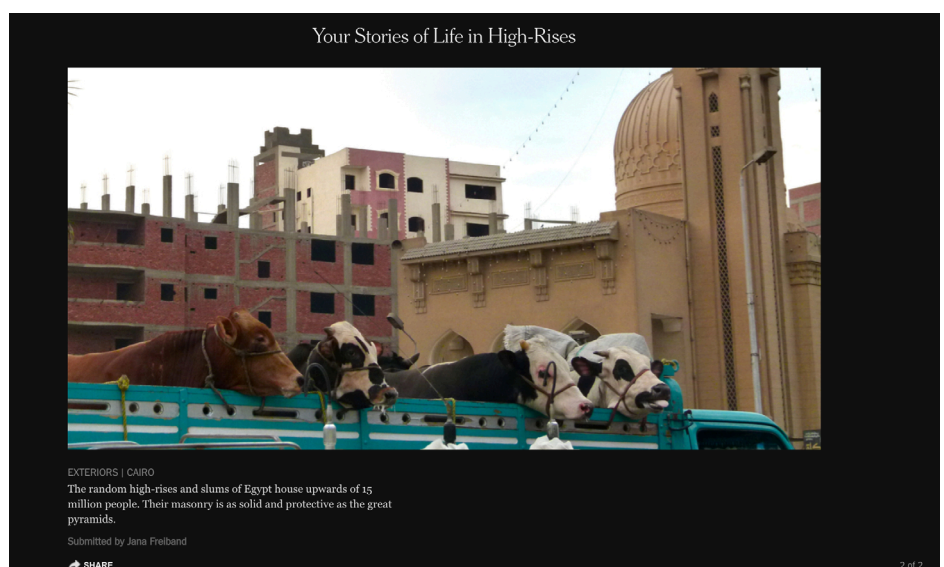


Figura 8. Entrada de una fotografía enviada por un usuario.

La web también cuenta con un apartado de comentarios, donde invitan a los espectadores a dejar su opinión sobre el proyecto realizado y, de esta forma, potenciar el diálogo y debate entre los usuarios del proyecto.

Por otro lado, existe un apartado de información donde explican al usuario el funcionamiento del proyecto, de la web y del documental, por si en lugar de explorar mediante el modo usuario o la intuición, se prefiere tener una explicación concreta del uso proporcionada por los creadores.

Los aprendizajes después de haber investigado sobre *A Short History of the Highrise* se concentran, en mayor medida, sobre la forma que tiene este proyecto de mostrar los elementos enviados por los usuarios, en este caso, las fotografías. Para ello han precisado de una web muy bien construida y muy sencilla, contando exclusivamente con cuatro apartados, lo que facilita la experiencia del usuario en la página y supone un espacio muy intuitivo. Por ello, también extraemos la conclusión de que el sitio web que realicemos para el webdoc debe ser muy sencillo e intuitivo para el usuario. Por ello prestaremos atención tanto en no sobrecargar de información, como en sintetizar el contenido que queremos mostrar.

Su forma de potenciar la participación consistió en hacer un llamamiento a que los espectadores enviaran sus experiencias de vida en edificios de grandes alturas alrededor del mundo. Así han podido crear comunidad, haciendo ver que se puede tener ese denominador común entre ciudadanos de diferentes realidades y partes del mundo. Consiguieron hacer empatizar a la gente destacando el modo de vida que tenemos hoy en día. Además, la forma de mostrar las fotografías en una galería virtual que podemos visitar según continentes o temas en concreto, hace que la experiencia de visionado también pase por el filtro que el espectador desee. Por ello tendremos en cuenta este tipo de muestra de las piezas para nuestro proyecto, ya que consideramos importante que se clasifiquen las piezas por categorías y diferentes espacios en la muestra virtual que pretendemos realizar.

En definitiva, podemos concluir con que *A Short History of the Highrise* ha sido un referente clave y muy importante para nuestro proyecto, ya que sobre todo en forma como en invitación a la participación nos han enseñado grandes lecciones. Además, ha sido galardonado con el *World Press Photo* en la categoría de «*Interactive documentaries*», por lo que, de forma profesional, podemos decir que está teniendo una gran relevancia

Enlace al proyecto: <https://www.nytimes.com/projects/2013/high-rise/index.html>

6.2 LAS SINSOMBRERO

Este primer webdoc que pasaremos a analizar como referente está dirigido por Tània Balló, Manuel Jimenez Núñez y Serrana Torres, además, está producido por Radio Televisión Española.

La temática y el objetivo de este proyecto es recuperar, divulgar y perpetuar el legado de las mujeres olvidadas de la primera mitad del siglo XX. Por ello, utiliza como eje principal el ejemplo de las mujeres de la Generación del 27, para ponerlas como referentes de mujeres ocultadas por la historia, queriendo reivindicar su obra, acciones y en definitiva su amplio legado, ya que son imprescindibles para comprender la cultura española, aunque nunca se las haya reivindicado o estudiado.

Esta iniciativa fue aprobada en abril de 2013, y el documental fue emitido el 15 de octubre de 2015 en la 2 de TVE, consiguiendo una audiencia de 250.000 espectadores. Las Sinsombrero se ha convertido en uno de los documentales más vistos en el servicio a la carta que proporciona TVE en línea. Los primeros meses que estuvo disponible en la plataforma superó los 25.000 visionados.

Las Sinsombrero es un proyecto muy completo que utiliza diferentes formatos y plataformas: cuenta con documental propio, proyecto *transmedia* y *webdoc*. Está realizado por el laboratorio de innovación audiovisual de RTVE, un departamento dentro de la corporación creado en 2011, donde exploran nuevas formas de narrativa audiovisual usando internet como única plataforma.

Para conseguir ese objetivo, el proyecto consta de diferentes herramientas: el documental sobre las mujeres de la Generación del 27, que consta de una hora de duración y fue emitido y respaldado por Televisión Española. En el documental se relata quienes fueron de forma detallada cada una de las mujeres, su vida, su obra artística y qué papel tuvieron en la historia.

Por otro lado, contamos con la página web donde se aloja el webdoc. La página fue lanzada en junio de 2015 desde el dominio de televisión española. Durante el primer año de actividad de la web fue visitada por más de 45.000 usuarios, teniendo un tiempo de permanencia en la página superior a 10 minutos. Esta plataforma web tiene como principal objetivo la difusión del documental de forma interactiva, ya que el usuario puede ir indagando sobre la vida de estas mujeres. Esto es lo que transforma el documental en webdoc porque rompe esa unicidad de la pieza, desgranando, y dotando de autonomía y poder de decisión en el visionado al usuario. Además, la web tiene diferentes apartados desde los que podemos conocer el resto de acciones

#DocumentalTV LSS1

En esta pieza audiovisual se tratarán las vidas de nuestras protagonistas, las artistas pertenecientes a la Generación del 27, y se las contextualizará en la época que vivieron.



Figura 9. Cartel del documental *Las Sinsombrero*.

que se han hecho para el proyecto, que a continuación desarrollaremos. De esta forma, la web aglutina y es un denominador común para conocer todo lo realizado sobre Las Sinsombrero. Cabe destacar el target de usuario, de 18 a 35 años, siendo el principal al que se pretendía dirigir el proyecto (Datos ofrecidos por RTVE).



Figura 10. Captura del inicio de la web de Las Sinsombrero.

El papel de las redes sociales es muy importante en el proyecto que estamos analizando y no solo porque se tengan perfiles en las principales redes sociales y se utilice como herramienta de difusión. También las consideramos imprescindibles porque en ellas se desarrolla el proceso de *storytelling* al que se invita a realizar los usuarios y quienes visionen el proyecto: Si publicamos en una red social la biografía y una fotografía de alguna mujer que queramos reivindicar de esa época, automáticamente se añade a un apartado de la web de Las Sinsombrero si añadimos el hashtag #misinsombrero. De esta forma, en el apartado de participación de la web podremos visionar todos los perfiles anónimos de mujeres que han sido reivindicados por las redes sociales de los usuarios. Así, este proyecto invita a la participación ciudadana activa aportando perfiles, no solo a que visionemos el documental, también pretende que alcemos nuestra voz. Esta iniciativa de difusión, iniciada en 2014, ha sido el mayor altavoz del proyecto, ya que la campaña #misinsombrero ha alcanzado más de 1000 participaciones.

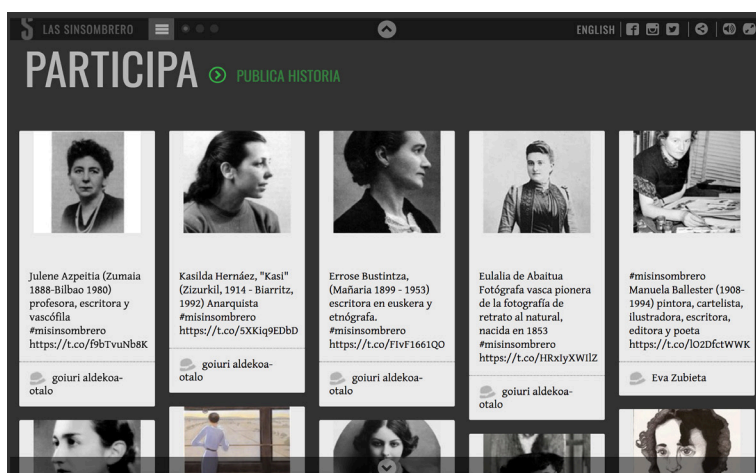


Figura 11. Captura del apartado de participación de Las Sinsombrero.

Por otro lado, la planificación de una actividad planificada por redes sociales fue otra de las claves del éxito de esta propuesta. Ya que, si analizamos los perfiles de Las Sinsombrero en Facebook, Instagram y Twitter, podemos ver que su actividad y forma de visibilizarse en ellas está muy estudiada y cuidada, siguiendo una línea gráfica al detalle, teniendo una actividad periódica e interactuando con los seguidores.

Otra de las acciones fue configurar un proyecto educativo alrededor de la figura de las mujeres de la Generación del 27. Fue realizado de forma conjunta por el equipo de producción del proyecto transmedia con el CNIIE (Centro Nacional de Investigación e Innovación Educativa, del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte). El proyecto educativo fue presentado en 2016 y los primeros 10 días superó las 8.000 visitas en el sitio web. Esta unidad didáctica estaba enfocada a la comunidad educativa y tuvo un gran recibimiento por parte de la misma, ya que incluso el Ministerio de Educación lo incluyó en el temario del curso académico 2016-2017 en 2º de Bachillerato y 4º de la ESO.

Por último, otro de los pilares fue la edición del libro Las Sinsombrero por el grupo Planeta, el cual también afianzaba el proyecto transmedia. La autora fue Tània Balló, la también directora del webdoc y del documental. De esta forma se recogía en formato libro el ejercicio de recuperación de la memoria de las mujeres de la Generación del 27.

Aterrizando en este punto todo lo analizado y descrito, podemos extraer las conclusiones sobre nuestra experiencia con Las Sinsombrero y qué elementos nos han sido de utilidad a la hora de ser referencia para nuestro proyecto.

En primer lugar, nos ha sido muy útil ver el planteamiento del sitio web. la forma de presentar el proyecto en la página nos ha podido orientar sobre qué tipo de estructura escoger, aunque también hay elementos repetidos entre apartados y en ocasiones cometen fallos de estructura donde se pierde el usuario. Por esa razón también tendremos en cuenta el hecho de hacer una estructura clara y sencilla en la plataforma.

En relación al planteamiento y presentación del webdoc, nos pareció importante recoger la estructura que proponen, ya que para presentar cada uno de los perfiles, insertan el fragmento de documental en el que presentan a la mujer en concreto, de forma individualizada y autónoma. Por esa razón, puedes escoger qué perfil quieres conocer, ver solo ese fragmento, leer su biografía o seleccionar otro perfil. Decidimos recoger la idea que plasman sobre la presentación de perfiles para la forma de plasmar los referentes en nuestro proyecto web.

El uso de las redes sociales que realizan es otra de las ideas con las que nos quedamos de esta investigación. Sin duda, uno de sus grandes canales de difusión han sido las redes sociales, por donde han creado una comunidad con su forma de interactuar con el público, los usuarios han sentido suyo el proyecto, por lo que tendremos que tener en cuenta este tipo de estrategias comunicativas utilizadas. Sin ninguna duda tendremos este proyecto como gran referente en la forma de invitar a la participación del usuario. Es una forma muy interesante de unir el proyecto webdoc con las redes sociales, a la vez que les aporta visibilidad en ellas y aumenta el archivo de perfiles que podemos visitar en la web. Sin duda es una forma muy inteligente de que la gente se anime a participar y, que, además, contribuya al propio proyecto tanto por la propia participación, como como herramienta de difusión.

En definitiva, este trabajo ha conseguido un gran impacto socio-cultural, ya que la idea de un relato histórico fragmentado, en el que se ha dejado de lado a las mujeres, ha impulsado el hecho de que esta iniciativa de recuperación memorística de género haya sido tan grande. Las posibilidades que ofrece un proyecto transmedia de esta envergadura son muy amplias, y sobre todo, porque siempre se ha pensado Las Sinsombrero bajo el concepto de participación, de hacer del usuario uno más. Por ello, de los mayores aprendizajes que podemos sacar de este proyecto es cómo han sabido llegar y realizar diferentes facetas y producciones de un mismo proyecto matriz. En definitiva, el proyecto ha recogido sus frutos en forma de impacto mediático y de premios, que han hecho de las Sinsombrero un proyecto clave en lo que a proyectos transmedia en España se refiere.

Sobrepasando el nombre y la idea inicial, Las Sinsombrero se ha consolidado como marca y ha ido impulsado su continuidad, ya que posteriormente se han realizado otras versiones bajo el mismo nombre, pero reivindicando a otros grupos de mujeres, creando otros documentales que continúan con el espíritu del primero, pero con diferentes temáticas.

Enlace al proyecto: <https://www.lassinsombrero.com/>

6.3 1000 MUJERES ASESINADAS

El último referente que presentamos es otra producción del laboratorio de Innovación audiovisual de Televisión Española, al igual que nuestro segundo referente, *Las Sinsombrero*, dirigido por Miriam Hernanz y Estefanía de Antonio. El proyecto *1000 mujeres asesinadas* tiene el objetivo de presentarnos quienes fueron esas mil mujeres que han sido asesinadas en episodios de violencia machista desde que se comenzaron a registrar estos asesinatos en 2003, hasta su producción, 2020.

El objetivo principal de este proyecto es recordarlas, reivindicar quienes eran, dar importancia a su vida y que ellas nos sean sinónimo de su asesinato. Aquí es donde radica el objetivo participativo de este proyecto, que entre todos los usuarios se reconstruya ese testimonio, esa información, se invita a los espectadores a que se pongan en contacto con el número de teléfono que nos muestran en la web, para proporcionar información si conocíamos a alguna de las mujeres asesinadas.

Para ello cuentan con la plataforma web, muy cuidada en lo que a diseño de su contenido se refiere. Siguen una línea gráfica de forma muy precisa y con gran valor estético, escogiendo las mismas tipografías y gamas de colores para toda la plataforma, además de ser muy clara, intuitiva y con transiciones muy vistosas que proporcionan una experiencia muy satisfactoria y limpia. Además, siempre que naveguemos por la página estará presente en la parte inferior izquierda una pequeña ventana con el número de atención a la violencia de género, el 016.

La entrada a la web se nos presenta con una pestaña que nos invita a conocer las historias. Ese click nos conduce a un apartado de la web sobre estas mujeres, y podemos ver en pantalla el nombre de la mujer, la edad, la descripción de su vida y el enlace a la noticia de su asesinato. Además, nos proporciona la cifra de asesinadas a las que se llegó con su muerte y un apartado preguntándote si la conocías para participar en aumentar la información y participar en este homenaje. Es de esta manera como invitan a que el usuario participe en el proyecto, que ayude a reconstruir la memoria de las mujeres asesinadas que pudiera conocer. Para que eso sea posible, se facilita un número de WhatsApp en la pantalla para que nos pongamos en contacto con las creadoras del proyecto y participar en él.

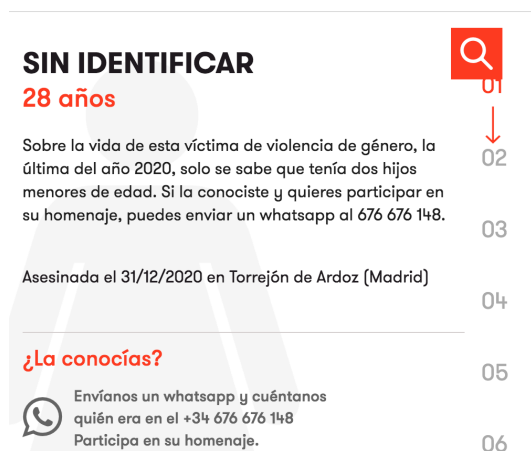


Figura 12. Detalle de la información de un perfil de una mujer.



Figura 13. Pantalla de inicio de la web 1000 mujeres asesinadas.

De esta forma, y conforme se va construyendo, podemos ir deslizando en pantalla y nos van apareciendo diferentes perfiles las mujeres, documentando

la vida de cada una de ellas y creando un gran archivo que nos da a conocerlas a todas mediante la participación colectiva en esa recolecta de información. Realizando este proyecto participativo consiguen humanizar cada caso y alejar la perspectiva de que las víctimas no son sólo cifras, porque de forma implícita nos hace crear comunidad y comprender que es una problemática colectiva.

En la web se cuenta con otro apartado sobre cifras. En primer lugar, se nos presenta un documental sobre la figura del agresor machista, en el que podemos conocer más sobre estos perfiles ya que se nos proporciona información para tener una base sobre la que interpretar el resto de datos del presente apartado. Seguidamente, se nos presentan diferentes tipos de gráficos y esquemas sobre la violencia machista en España, analizándolos desde diferentes premisas y otorgándonos una amplia visión sobre cómo es la situación en nuestro país.

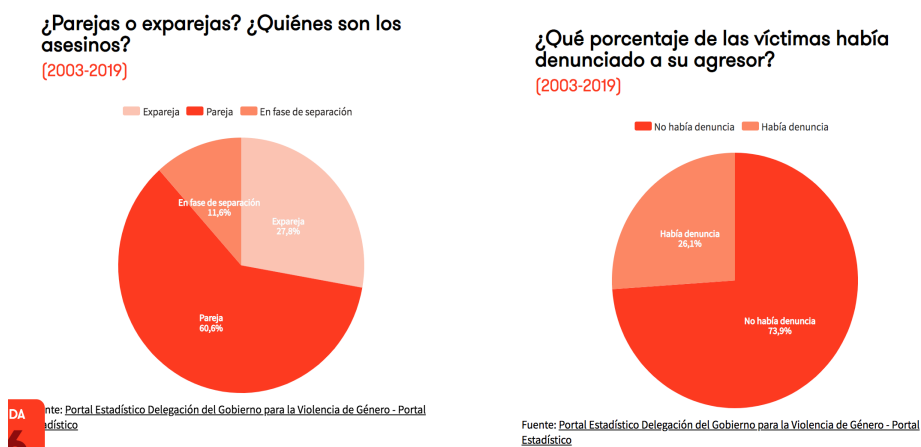


Figura 14. Gráficas de los datos sobre la violencia machista.

Por otro lado, en la página encontramos otro apartado llamado "016", en el que nos informan sobre qué nos ofrece este número de teléfono. Para ello, en primer lugar, nos presentan un espacio sobre las preguntas más frecuentes sobre este teléfono, dejando claro qué ofrece. Para hacer la experiencia informativa más completa, en esta parte de la web nos ofrecen el visionado de dos reportajes de Televisión Española: "Aumentan las medidas penales para proteger a las víctimas de violencia de género" y "¿Cuál es la diferencia entre violencia de género y doméstica?". También se nos proporcionan dos podcasts de Radio Nacional de España: "Aumentan las medidas penales para proteger a las víctimas de violencia de género" y "1000 víctimas de violencia de género ¿Qué está fallando?". Utilizando estos recursos audiovisuales, pretenden concienciar y sensibilizar sobre esta gran problemática social.



Figura 15. Podcast ofrecido por la web.

Posteriormente a haber investigado sobre el proyecto *1000 mujeres asesinadas* podemos extraer una gran cantidad de conclusiones y aprendizajes del mismo. En primer lugar, cabe destacar que lo consideramos un proyecto muy necesario y que realiza una labor social importantísima, otorgando voz y dando relevancia a las mujeres asesinadas. De esta forma, la participación tiene una importancia crucial: Recuperar la memoria, no dejar en el olvido a estas víctimas.

De los mayores aprendizajes y elementos que nos podemos apropiarnos de cara a implementarlos y tomarlos como ejemplos para nuestro proyecto, es sin duda, el diseño web y el cuidado en el diseño gráfico. Al visitar la web, nos llevamos una impresión muy satisfactoria en tanto a los diferentes apartados, la facilidad para la comprensión de la estructura, la forma de ordenar la web y todo lo que conlleva para una buena experiencia de usuario. Por otra parte, el buen diseño y una especial atención a la gama cromática utilizada y el uso de tipografías de forma ordenada, hace que quien visite la página tenga un buen primer golpe de vista, haciendo a la interfaz atractiva y muy estética.

En cuanto al contenido, valoramos de forma positiva tanto el proyecto de documentación de las vidas de las mujeres asesinadas, pero, sobre todo, la forma de completar información en los diferentes apartados. El hecho de que se utilicen reportajes, podcasts o documentales acaba ofreciendo un contenido muy completo.

Por ello, podemos concluir el análisis afirmando que, *1000 mujeres asesinadas* ha sido un gran referente en tanto a la construcción de la página web, ya que nos ha ayudado a ver de forma muy clara la necesidad de construir una web con un gran cuidado estético, ya que en ello reside gran parte del atractivo y del éxito de la misma. Ver un soporte web cuidado es elemental para que a los usuarios les llegue una buena percepción del proyecto y se comprenda como algo serio.

En lo que respecta al contenido, sin lugar a dudas valoramos que es muy necesaria la labor de documentación sobre las víctimas mortales de la violencia machista. Realizar esta recogida de información mediante un proceso colaborativo responde a que se entienda que es labor de todos y todas el reconstruir en forma de memoria colectiva quienes eran esas mujeres, y que desde la participación cívica se impulse a realizar este

trabajo lo valoramos todo un acierto. En definitiva, supone un ejercicio de reconstrucción, de concienciación y de educación realmente interesante.

Por todas las razones mencionadas, podemos trazar unas conclusiones sobre la investigación de este trabajo más que positivas. Además, también ha sido considerado así por parte de la sociedad, ya que se le ha otorgado ese reconocimiento mediante diferentes premios.

En definitiva, un proyecto que tanto técnicamente como en lo que respecta a los contenidos, consideramos relevante ya que ha sido crucial para el desarrollo de nuestro propio proyecto webdoc.

Enlace al proyecto: <http://lab.rtve.es/mil-mujeres-asesinadas/>

7. MARCO PRÁCTICO

7.1 DOCUNAP: LA CREACIÓN WEB

7.1.1 *Preproducción*

7.1.1.1 Contexto artístico propio

Como bien hemos especificado en el segundo capítulo, los trabajos previos realizados siempre se habían enmarcado en el ámbito del campo audiovisual, siendo estos siempre de un carácter documental en formato de vídeo o proyecto fotográfico. Esto es debido a que la motivación de documentar, de registrar los hechos, surgía por la necesidad de contar historias, de dar luz y visibilidad a relatos, ya que siempre hemos entendido el arte como una herramienta de transformación social que no debemos desaprovechar.

Esta fase fue culminada mediante el Trabajo Fin de Grado en Bellas Artes. En ese proyecto fue realizado el documental más ambicioso hasta la fecha, superando las producciones anteriores tanto en calidad como en duración, siendo este un mediometrage. En este punto fue donde nos estancamos artísticamente, por lo que decidimos emprender vías innovadoras a lo largo del último año.

Por esta razón el presente proyecto se puede entender como un paso natural hacia delante, el paso hacia la creación de un webdoc y el salto en la rotura de la narratividad, la huída de la creación de una pieza cerrada y única o el cambio de plataforma y de concepto. Este progreso sin los pasos y obras anteriores no podríamos haberlo dado, ya que fueron los primeros cimientos de un proceso de producción en constante evolución. Además, el Trabajo Fin de Máster también ha basado sus objetivos en tanto a trabajar en ámbitos o recursos que nunca habían sido experimentados previamente, por lo que afirmamos que es un avance cualitativo.

7.1.1.2 Estudio previo y motivaciones del proyecto

El proyecto que llevamos a cabo como Trabajo Fin de Máster supone nuestra aportación concreta que nace a partir de lo aprendido y de las conclusiones extraídas del estudio realizado en el marco teórico y de los referentes expuestos previamente.

La motivación para la creación de la plataforma web nace a raíz de comprobar que debía ser la plataforma en la que desarrollar el proyecto por las características que pretendíamos que tuviera. El formato webdoc era el

idóneo, era el paso necesario para la realización de un proyecto documental colaborativo, tanto por sus posibilidades como por las características que tiene un sitio web. Es la razón por la que desde el principio entendimos que el resultado final de la producción debía tener un soporte como es el sitio web.

La temática del proyecto partía del objetivo claro de querer reivindicar a diferentes referentes prosociales. Es decir, visibilizar a personas que hayan tenido una dedicación a mejorar la sociedad y a luchar por un mundo mejor, mediante formas o perspectivas diferentes. El proyecto pretende ser una herramienta en la que pongamos en valor el trabajo realizado por estos referentes, que inviten y motiven a los usuarios a seguir su ejemplo. Además, desde el primer momento se planteó que el formato para las piezas que formen parte del webdoc, consistieran en vídeos de corta duración, ya que responde al lenguaje que actualmente más funciona en redes sociales para difundir y denunciar según qué temáticas.

El proyecto se entendió como participativo desde el principio, ya que queríamos avanzar en tanto a los conceptos de autoría y de obra en constante creación. Estos objetivos mencionados en los anteriores párrafos, se iban a poder materializar mejor si los usuarios, además de poder tener acceso a un webdoc que muestre perfiles de referentes de luchas sociales, pudieran ser productores, ser empoderados para añadir piezas producidas de forma autónoma, para aumentar el archivo y visibilizar a quién se quiera. Es así como mediante la práctica artística, se dotará al proyecto de las herramientas de posibilidades participativas, para poder llegar a los objetivos de concienciación social que nos marcamos desde el inicio y crear una comunidad de personas.

El perfil de usuario a quién se quiere llegar es, preferiblemente a los jóvenes, desde adolescentes hasta quienes superen los 25. Aunque el proyecto no le cerrará las puertas a nadie. El objetivo de dirigirse preferiblemente a gente de este grupo de edad, es porque pretendemos dirigirnos a quienes tengan mayores inquietudes políticas y mejores posibilidades para pasar a la acción por el cambio social. Las personas jóvenes de forma generalizada, continúan aún en el proceso educativo, por lo que puede ser otra parte importante de la formación de los mismos, tanto en lo que respecta a las acciones políticas como artísticas, ya que en mayor medida quienes participen serán personas que tengan unas inquietudes artísticas mínimas para realizar las pequeñas piezas documentales. Así pues, pretendemos potenciar tanto el tomar conciencia de las luchas sociales, como conocer a perfiles que normalmente han sido invisibilizados, de esta forma, invitar a la creación de piezas por parte de los usuarios y que tomen partido de forma práctica.

Aun así, desde el primer momento contábamos con que nunca antes nos habíamos enfrentado a un proceso de trabajo similar, ni conocíamos el proceso de crear una web, por lo que estas limitaciones iniciales también suponían una suma de complicaciones a la producción de la misma. Aun así, se decidió seguir adelante porque se entendía como un proceso de aprendizaje y un reto que estábamos dispuestos a asumir. También fue importante para el proceso el hecho de que contábamos con compañeros tanto del grado, como del máster, que podían ayudarnos en el aprendizaje del diseño web y podernos servir de apoyo.

Por último, se quiere resaltar que fue de gran ayuda el estudio de los referentes que se han desarrollado en su correspondiente epígrafe, ya que las conclusiones que extrajimos de los visionados de los mismos se tuvieron en cuenta de cara a la elaboración de la web, ya que los aspectos que se destacan como positivos, los puntos fuertes que analizamos, consideramos que debíamos aplicarlos en nuestro trabajo y a nuestra manera.

7.1.1.3 Metodología y proceso de trabajo

Teniendo en cuenta lo que acabamos de desarrollar, la parte práctica de nuestro proyecto iba a tener las siguientes fases: El proceso de trabajo iba a comenzar con la creación del dominio y del alojamiento de la web. Una vez tuviéramos creado el espacio donde poder trabajar, tendría lugar el desarrollo del diseño web, para hacerlo ser lo que queríamos que fuera e ir reflejando en cada uno de los apartados, nuestros objetivos. El aprendizaje y manejo de una plataforma web se iba a dar de forma simultánea a la creación. Además, un elemento transversal a todo el proceso sería el diseño del formato de participación y la dinámica del webdoc.

A lo largo de este proceso también tendrá lugar la creación de una pieza de ejemplo para dar inicio al webdoc, el proceso de la cual será desarrollado en su respectivo y diferenciado epígrafe.

7.1.2 Producción: Realización de la plataforma web

Llegado este momento, es preciso mencionar que este proyecto de fin de máster se inscribe dentro de una línea de investigación liderada por el profesor Fernando Canet, que tiene por objeto de estudio lo que él define como Narrativas Audiovisuales Prosociales (NAP).

En el inicio del proceso de trabajo estas últimas siglas nos fueron de gran importancia a la hora de crear la plataforma web, ya que para comenzar a hacerlo debíamos tener claro el nombre. Esto se debe a que, para poder adquirir el dominio y el alojamiento, se debe comenzar nombrando el

espacio, por lo que hubo de ser nuestro primer paso.

De esta forma partimos de las siglas NAP, sobre todo porque condensa nuestros objetivos con el proyecto: Crear narrativas, contar historias, en formato audiovisual y de temática prosocial. Las siglas NAP, además de provenir de la línea de investigación de la que partimos, gráficamente iban a ser de gran ayuda. Al constar de dos consonantes con una vocal en medio, se podía convertir en una palabra fácil, corta y sencilla de recordar. A su vez, NAP, nos podía servir para ser el propio dominio de la web, consiguiendo también un nombre de página corto, que facilitara su búsqueda.

De esta forma, a la hora de comprobar diferentes nombres web añadimos la partícula doc, proveniente de la palabra documental, para hacer del dominio web un concepto más completo y que fuer más allá. En primer lugar, probamos Napdoc.com, que pudimos ver que ya estaba siendo utilizado y por lo tanto ese nombre no lo podíamos poner. Seguidamente, invertimos la palabra para comprobar que así estuviera disponible, y así fue, por lo que finalmente escogimos www.docunap.com y dimos inicio a la creación de la página web.

7.1.2.1 Creación del sitio web

Para crear un sitio web debemos tener tanto un dominio, como un alojamiento, que es el espacio donde se asienta y se almacena la web. En el caso de nuestro proyecto, encontramos un alojamiento bastante asequible de precio que además permitía el registro del dominio. Este proceso tuvo lugar mediante el registro en la web IONOS, un servicio de alojamiento que ofrece diferentes packs para diferentes necesidades de los clientes. En nuestro caso, seleccionamos un pack sencillo pero que contenía todo lo que necesitábamos para que pudiéramos trabajar y comenzar la creación de la plataforma web a la vez.

Para poder manejar el diseño y la organización de la web, hubimos de utilizar WordPress, que es un sistema de contenidos de código abierto para la gestión de páginas web. Hasta el momento muy pocas veces habíamos visto este espacio de trabajo y nunca lo habíamos utilizado, pero fue muy sencillo de aprender, ya que la interfaz es bastante intuitiva y, habiendo trabajado con otros programas similares, el aprendizaje de WordPress fue un trabajo sencillo. Además, contamos con el editor web *Elementor* que fue de gran ayuda para facilitar aun más si cabe el trabajo.

- ✓ **100** Sitios web
- ✓ **100 GB** de Almacenamiento SSD
- ✓ **~25000** Visitas Mensuales ②
- ✓ Email **Gratis** ②
- ✓ SSL **Gratis** (valor: 11,95 €) ②
- ✓ Dominio **Gratis** (valor: 7,99 €) ②
- ✓ Crédito en **Google Ads** ②
- ✓ Ancho de Banda **Ilimitado** ②
- ✓ WordPress **Administrado** ②
- ✓ Aceleración de **WordPress** ②
- ✓ Garantía de **30 DÍAS** de Devolución del Dinero ②
- ✓ Bases de datos **Ilimitadas**
- ✓ Acceso **GIT** ②
- ✓ Acceso **SSH** ②

Figura 16. Pack seleccionado para el hosting de nuestra web.

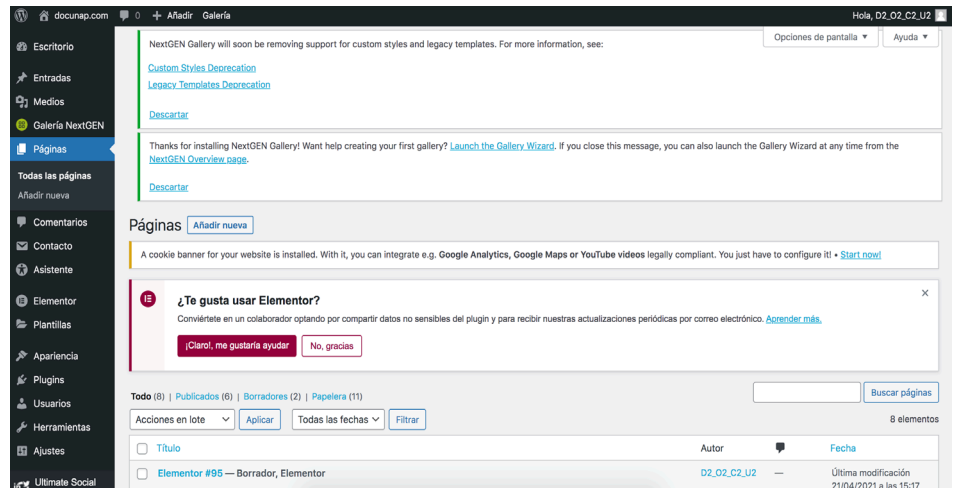


Figura 17. Panel de control de WordPress.

7.1.2.2 Identidad gráfica

Para poder comenzar con el diseño de la web, en primer lugar, hubimos de realizar una guía de estilo o identidad gráfica bajo la que comenzar a trabajar. Teniendo esta guía, nos sería mucho más sencilla la posterior edición web, ya que tendríamos claro previamente cuáles serían las tipografías utilizadas o la gama cromática corporativa. En definitiva, era necesario diseñar el estilo que deseábamos para la plataforma, antes de comenzar a hacerlo en la propia web. Entendíamos este trabajo como un paso previo al diseño imprescindible, ya que marcaría todo el contenido que subieramos tanto a la página, como a las diferentes redes sociales del proyecto, y nos facilita el trabajo en gran medida.

En este momento fue muy útil el haber aprendido de uno de los proyectos anteriormente mencionados en el marco referencial. Y es que la web de *Mil mujeres asesinadas* fue imprescindible para nuestro aprendizaje sobre el diseño web y el estilo de las páginas, ya que tenía una estructura muy sencilla, intuitiva y útil, además de que el diseño nos resultó muy atractivo. Esto último se debía a que su imagen gráfica estaba muy bien realizada, teniendo claro los colores a usar en el proyecto y con qué jerarquía estaban puestos en práctica, además del uso de una única familia tipográfica con diferentes pesos. De esta forma aprendimos, y nos dimos cuenta estudiando la web, de la necesidad de dotar a nuestra página de una estética propia en todas las aristas de la misma, para dotar de una identidad característica al proyecto.

En primer lugar, realizamos en un proyecto de Indesign el que sería el manual de uso de diseño corporativo de DocuNap. Para ello, dividimos en la hoja los diferentes apartados que necesitábamos fijar: Tipografías, colores y logo.

Por lo que respecta a las tipografías, se escogió finalmente la familia *Raleway*. Suponía una tipografía sencilla, sin serifas, que ofrece una lectura más limpia y fácil a la hora de utilizarla para el contenido escrito tanto de la web, como de todo material que produzcamos en el proyecto. A su vez, al ser una

familia de tipografías que ofrece una gran variedad de pesos, proporciona un gran abanico de posibilidades en el que elegir en todos los diseños que hiciéramos, sin salirnos de la propia familia Raleway, y así poder jugar con las jerarquías de las mismas en todo lo que produzcamos.

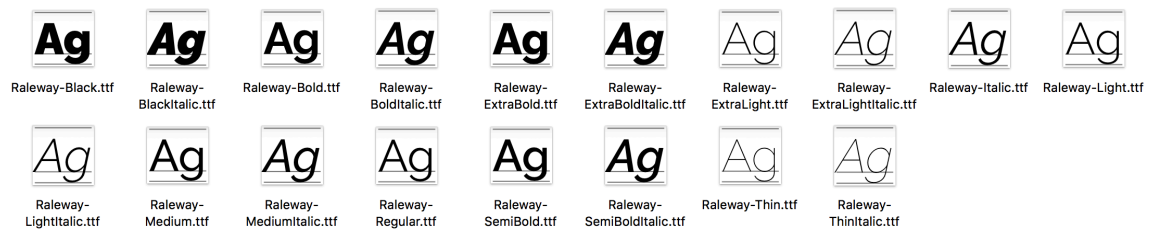


Figura 18. Familia tipográfica Raleway.

En segundo lugar, tratamos los colores a utilizar en toda la imagen gráfica del proyecto. La elección fue una gama cromática de azules, que partiera del más oscuro hasta el color blanco. Finalmente contamos con cuatro colores ordenados por prioridad, de esta forma tendríamos claro qué función cumplirían cada uno de los colores, siendo asignados de forma correspondiente a una función concreta de la web, dotándolo así de personalidad propia.



Figura 19. Gama cromática de la identidad gráfica.

Por último, tuvo lugar el proceso de diseño del logotipo de DocuNap. El objetivo principal era que además de seguir la línea gráfica trazada, fuera sencillo y fácil de reconocer en un golpe de vista.

Se realizaron diferentes versiones hasta llegar a la opción final. En un inicio, decidimos jugar con el peso de las sílabas del nombre del proyecto, siendo tres y cuatro, respectivamente. De esta forma suponía un equilibrio si colocábamos la sílaba docu- en una parte superior, y en la inferior -nap, pero esta última con un espaciado que coincidiera con la longitud de la primera sílaba comentada. De esta forma, la palabra construía un cuadrado. Llegados a este punto, pensamos que nos faltaba aportar un continente, un elemento que aglutinara las letras y aportara más información al logotipo. Por esa razón, se pensó en una cámara de vídeo, ya que suponía aportar el logotipo la idea del proyecto documental de una forma sencilla y directa. Así pues, colocamos un icono libre, a línea, que pudiera tener el interior transparente para que pudiéramos colocar en él las letras previamente elaboradas. De

esta forma construimos el logotipo, mediante la palabra y la imagen del elemento de la cámara.



Figura 20. Logotipo descartado.

Posteriormente, revisándolo, pudimos analizar que el resultado final quedaba con una estética antigua, siendo demasiado cuadrada, pero también, el mayor problema que pudimos analizar, es que la idea de relato documental y trabajo audiovisual ha evolucionado, y la cámara no es representativa del todo de este tipo de piezas. Por esa razón decidimos trabajar sobre la base de lo que teníamos realizado para reorganizar elementos y cambiar lo que no nos funcionaba visualmente.

En primer lugar decidimos cambiar la forma de colocar el nombre de DocuNap, y en lugar de formar un cuadrado con ambas sílabas, unificar la palabra en una línea, aportándole el mismo peso a cada una. Aun así, era necesario diferenciar ambas sílabas, por lo que el recurso que utilizamos para ello fue el cambio de color, para que en cualquier lugar que apareciera existiera la dualidad de colores como seña de diferenciación de ambas partes de la palabra. Habiendo asentado esta estructura, quisimos añadir un elemento en el logotipo para aportar más información y que estéticamente acabara de ayudar a componer la imagen. Para ello, cambiamos de elemento que tuviera relación con la idea de producción audiovisual, la idea documental o la experiencia de visionado. Así pues, concluimos que podría ser interesante hacer uso de un elemento como es el ojo, ya que es representativo generalmente en este campo. Escogimos un icono de un ojo que constaba de una línea curva que formaba la figura de forma completa y sin masas de color. Siguiendo la estructura utilizada en la palabra Docunap, decidimos dividir la figura del ojo en dos para que en cada una de las partes se usara un color, acompañando así armónicamente a la estructura de la palabra. El ojo decidimos ponerlo en la parte superior, para que la palabra al ser una línea horizontal, asentara la composición y el ojo en la parte superior fuera un punto destacable.



Figura 21. Segunda prueba de logotipo.

Aun así, en la siguiente revisión del logotipo que realizamos, decidimos que el icono del ojo no se incluyera finalmente debido a que no aportaba nada en concreto y carecía de originalidad. Por ello, la palabra con los colores bastaría para dotar de identidad al proyecto siendo su imagen de cara a lo externo.



Figura 22. Logotipo final de DocuNap.

Por último, decidimos que los colores mediante los cuales presentar al logo serían los principales de nuestra identidad gráfica: el azul más oscuro, el azul intermedio y el blanco. De esta forma podríamos jugar con el orden de los tres en todo momento, así asentar su identidad usando solo esos colores pero dependiendo de la situación concreta y así darle una personalidad propia al elemento que habíamos creado.

7.1.2.3 Diseño y desarrollo de la página web

El paso imprescindible para comenzar era la selección de un tema, es decir, un esquema básico de diseño web sobre el que trabajar. El tema escogido fue un tema sencillo, pero que contaba cierto rango de posibilidad de ser modificado para ajustarse a la idea de web sencilla e intuitiva que se tenía.

El tema predeterminado venía con unas fotografías, frases y esquema general que debía ser cambiado, por lo que el primer trabajo realizado fue dejar la página todo lo limpia y neutra posible para poder construir desde lo

más simple.

Seguidamente, tuvo lugar la creación y subdivisión de las páginas dentro de la web. Cada página iba a ser una sección, un sub-apartado, por lo que trataría de un tema en concreto y tendría una función específica. Por ello, realizamos una lista de necesidades de la página para crear esos apartados para que no se suplantarán funciones las unas a las otras, repetir contenido u omitir información.

Finalmente, los apartados en los que se subdivide el contenido de la web son los siguientes: Inicio, Sobre el proyecto, Webdoc, Participa y Créditos. En ese momento, se pensó el contenido que tendría cada uno de ellos y fue creado el apartado para tener la base formal sobre la que trabajar en la página. Aun así, cada apartado fue trabajado de forma individualizada sin solaparse en el tiempo con otro, ya que, si no hubiera sido así, hubiera supuesto un trabajo mucho más lento y caótico. Conforme fuimos construyendo la página, iba estando adaptado el tema a los colores y tipografías seleccionadas en la identidad gráfica, para que la web fuera tomando forma y que todo constara de homogeneidad.

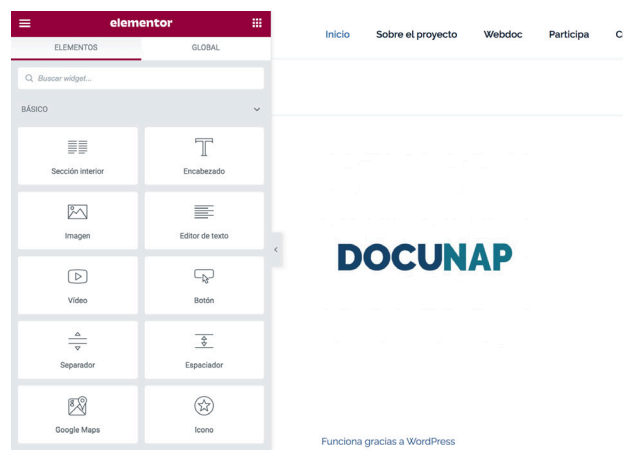


Figura 23. Espacio de trabajo de Elementor.

A continuación, desarrollaremos la descripción del trabajo y el resultado final de cada una de las partes de la web para otorgarles la importancia individualizada a cada una de ellas.

- Barra superior de menú, cabecera y pie de página

Describiremos en este apartado los elementos de la página web que son comunes en todas las páginas de la misma, ya que en todo momento de nuestra visita a la página los podremos ver.

Seguiremos un orden vertical, -de arriba a abajo-, para describir los elementos, por lo que comenzaremos con la cabecera.

En la cabecera encontramos una imagen que elaboramos de forma externa a la web, ya que fue un diseño creado en Photoshop. En él, podemos encontrar el título: *Narrativas Audiovisuales Prosociales*. Aparece de forma en la que se utilizan tanto la tipografía como colores de la imagen corporativa, pero cabe destacar que las siglas NAP aparecen en otro color, para que sean diferenciadas del resto y se entiendan como parte del nombre del proyecto, DocuNap. Entendimos esta necesidad de que se colocara como forma de titular la web y que en todos los apartados de pudiera leer el nombre del proyecto en la barra superior.



Figura 24. Encabezado de la página web de DocuNap.

Debemos mencionar que el diseño de la cabecera, es en la página de inicio cuando se puede apreciar de forma extendida y completa, y en el resto de páginas, se adapta un formato reducido donde no tiene un grado tan alto de importancia pero continúa estando presente.

Continuando el orden, encontramos justo debajo del encabezado la barra de menú de la página web. Esta barra es necesaria en todo momento de la navegación, ya que permite visualizar los diferentes apartados con los que cuenta, para saber a dónde queremos dirigirnos y conocer las opciones de acción que se nos ofrecen. La barra de menú es horizontal y siempre aparecen las palabras en pantalla. Estas diferentes secciones están diseñadas para que tenga lugar un cambio de color según si se pasa el cursor por encima, ya que si eso ocurre, pasaran de un color oscuro a un azul claro, mostrando al usuario la selección y llamando su atención sobre la palabra concreta. En el caso de que se haga click sobre uno de los apartados del menú, el color azul permanecerá para que el visitante de la web tenga claro en todo momento en cuál de las páginas está.

También encontramos como elemento presente en todas las páginas un *plug-in* de acceso directo a las redes sociales de DocuNap. Debemos aclarar que un *plug-in* es un complemento que se relaciona con otro lugar y aporta

una utilidad adicional a la página. En este caso, encontramos tres botones de acceso a las redes sociales del proyecto y se sitúa en la esquina derecha de la web. Estos elementos nos acompañan en toda la experiencia de navegación, siguiendo nuestras acciones en la web. Queríamos que fuera así debido a la importancia que tienen las redes sociales en DocuNap como herramientas de difusión, interactividad y participación, por lo que teníamos la intención de proporcionar su acceso al usuario en todo momento. Los accesos aparecen en tres botones de forma circular, y en el interior de cada uno de ellos encontramos el icono correspondiente a la red social concreta de la que es acceso directo.

Seguidamente, debemos analizar el pie de página. En esta zona sólo encontramos un elemento debido a que carecía de coherencia cargar de demasiada información esta parte ya que debe ser usada para información adicional o elementos que nos interesen que estén presentes en todo momento. Por esta justificación, colocamos en este espacio el logotipo. Fue insertado como firma de las páginas, entendiendo que al ver esta imagen, el usuario interpreta haber llegado al final.

Por último, es necesario mencionar que también fue colocado el logotipo en las pestañas del buscador, por lo que cuando se tenga abierta la página en el navegador del dispositivo en el que se navegue, se identificará a DocuNap.

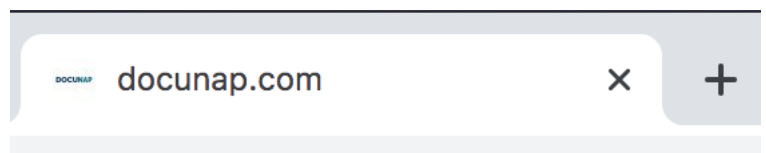


Figura 25. Pestaña del buscador web.

- Inicio

Pasamos a analizar cada una de las páginas que encontramos en la plataforma. Debemos comenzar describiendo la página de inicio de la web, ya que es la primera impresión que tiene el usuario al ingresar en ella.

Al acceder a la página encontramos la interfaz de la web, con la cabecera y la barra de menú.

La intención de hacer una primera página sencilla fue por el hecho de que la función de la misma fuera acoger al usuario y llamar su atención con el primer golpe de vista que se produce, además de que en el inicio no se repitiera información del resto de páginas que conforman la web. Es por ello, que lo único que encontramos en ella es una frase que hemos configurado como lema del proyecto: *Hagámoslas visibles porque son importantes, además de necesarias*. Así, se deja clara la idea que se pretende conseguir con la plataforma, además de completar el inicio de la experiencia de usuario con

un elemento sencillo como es un lema. El uso del femenino responde a que en el slogan se hace referencia a la palabra narrativas, por lo que responde al género de la misma.



Figura 26. Página de inicio de la web.

En la parte inferior del lema podemos encontrar la frase: *¿Quieres conocerlas? Visita nuestra webdoc*. Esta, tiene la función de botón que redirige a la página de Webdoc que posteriormente describiremos con mayor precisión. De esta forma, conseguimos llevar al usuario a la parte principal de la plataforma sin repetir la estructura de la misma e invitando a que se interactúe conduciendo las acciones. Es importante este tipo de apelaciones que hacemos en diferentes puntos de la web, ya que queremos ser cercanos y hacer partícipe al usuario, reduciendo la distancia entre el proyecto y quienes lo visiten o participen.

Ambos elementos, tanto el lema como el botón que nos conduce al webdoc, tienen incorporada una animación que produce que al entrar a la página de inicio, muestre la aparición de esos elementos con un movimiento en dirección ascendente. Esto dota de dinamismo a la página y evita visualizar la pantalla de forma estática y simple.

- Sobre el proyecto

En este apartado, encontramos en la parte superior un bloque de texto establecido en dos columnas. En este escrito, se describe al proyecto, sus objetivos, forma de trabajar y cuales son las motivaciones que han llevado a crearlo. De esta forma, este apartado tiene la función de ser una sección que favorece la comprensión del proyecto y cómo está pensado su desarrollo, y a su vez, se consigue hacer más cercana la relación con el usuario. Además, también se invita a que todo el mundo que quiera, pueda formar parte del mismo con su aportación en formato audiovisual.

Cabe destacar que todo el texto está redactado en color negro en grosor fino, excepto el último párrafo, que condensa la información y concluye invitando a la participación, el cual ha sido redactado en negrita y en el color azul oscuro corporativo, ya que era importante que resalte del resto de texto.

En la parte inferior de esta página se elaboró un apartado para destacar las redes sociales, respondiendo así a la necesidad de presentar todas las partes del proyecto. Por esta razón, están presentes los iconos de las diferentes redes que redirigen a nuestros perfiles en ellas. Aun así, no suplanta la función de los *plug-ins* de las redes sociales, ya que en este apartado forma parte de la explicación completa del proyecto.

- Webdoc

La página de Webdoc es, sin lugar a dudas, la página principal del proyecto, ya que es en ella donde podremos encontrar las diferentes piezas y tendrá lugar el mayor objetivo del mismo: dar a conocer los diferentes perfiles prosociales, concienciar a los espectadores y presentar las diferentes piezas audiovisuales para su visionado.

En un primer momento la estructura de esta página tenía como objetivo diferenciar entre subapartados, y de esta forma, servir como vista general de las categorías en las que dividimos el contenido de la web. Esta estructura fue pensada debido a que creímos detectar la necesidad de diferenciar en categorías las piezas que fueran subidas a la web, para que los usuarios pudieran escoger sobre qué temáticas querrían visionar. A su vez, pretendíamos potenciar la interactividad con los usuarios, ayudando a explorar, buscar y conocer el contenido de la plataforma. Pulsando alguna de las categorías pretendíamos conducir al usuario a la página concreta de esa temática seleccionada. Todas las páginas de las categorías constaban de la misma estructura: Título de la categoría en la parte superior, y galería de piezas documentales en la parte inferior.



Figura 27. Categorías planteadas en un primer momento.

Aun así, valoramos que en este punto de la vida de DocuNap en el que nos encontrábamos, no tenía sentido crear categorías, ya que al tener un volumen de piezas audiovisuales muy reducido, carecía de coherencia

crear una división entre temáticas. Esto se debió, entre otras razones, a la frustración de expectativas que crearíamos en el espectador si gran parte de ellas se encontrarían vacías. Por otro lado, si únicamente aparecían las categorías de las piezas con las que contamos hasta el momento, tendríamos un número muy reducido y no serían categorías reales. Aun así, no debemos olvidar mencionar que uno de los principales objetivos que tenemos es que el webdoc se vaya ampliando y poder conseguir el objetivo de tener un número de piezas lo suficientemente alto como para crear una subdivisión por temáticas coherente, e incluso, poder proporcionar un buscador al usuario.

Finalmente, al entrar a la página Webdoc, visualizamos una frase que apela al usuario: *Explora y conoce ejemplos de luchadoras por el cambio social*. Esta, aparece en pantalla también mediante una animación que conduce el texto hacia arriba, por lo que le otorga dinamismo al elemento y llama la atención del usuario que entra en este apartado. De esta forma conseguimos que sea lo primero que se lea al entrar en la página y presente el contenido.

Seguidamente, en la parte inferior, se nos presentan las diferentes piezas documentales con las que contamos. Hasta el momento DocuNap se nutre, aunque el objetivo es que beba también de otras fuentes, de los ejercicios prácticos realizados por los alumnos de la asignatura de *Tendencias en el Cine Contemporáneo* del Máster de Producción Artística. Por ello, las que actualmente conforman el espacio, han sido realizadas por compañeros de la asignatura con quienes se comentó el proyecto y decidieron participar.

Las piezas están ordenadas en dos columnas, de esta forma se proporciona una vista de mosaico para poder ver la variedad de las piezas, pero sin ser demasiado pequeñas. Los vídeos están unidos con el enlace al canal de Youtube de DocuNap, pero pudiéndose reproducir directamente en la web. Además, la portada de los mismos es una miniatura creada para todos igual, en la que vemos una fotografía de la silueta de quien vaya a ser homenajeado o sea representativo de la pieza, sobre un fondo del color azul oscuro escogido para la imagen gráfica, sobre él, está escrito en letras blancas el título del retrato, para que sea fácil tanto de leer como de ver la imagen previamente explicada. Quisimos elaborar un diseño de portada para homogeneizar la vista de todos los videos, seguir la imagen gráfica y facilitar el golpe de vista y la elección de la pieza a reproducir.



Figura 28. Portada Welcome to the ballroom.



Figura 29. Portada Georgiana.



Figura 30. Portada Paquita Martín.



Figura 31. Portada Navalón: Historias de una vida anónima.

Por otro lado, en la parte inferior del vídeo, han sido colocados cuadros de texto en los que se hace un pequeño resumen sobre la pieza para conocer de qué va a tratar y facilitar la elección de los usuarios. También, posterior a esa sinopsis, podemos encontrar los nombres de los creadores o creadoras y, de esta forma, se les otorga visibilidad y potenciamos la comunidad que pretendemos crear por esta parte. Actualmente contamos con cuatro piezas, una de ellas es la que hemos creado como ejemplo propio, el proceso de creación de la cual desarrollaremos más adelante en este documento. Las otras cuatro, han sido creadas por compañeros de la asignatura *Tendencias del cine contemporáneo*, y que como hemos mencionado, contamos con su consentimiento para su visualización a través de este proyecto webdoc.

Conoce a quienes han luchado por el cambio social

 La página del webdoc muestra dos portadas de películas con un botón de reproducción en el centro de cada una. A la izquierda es la portada de 'Paquita Martín' y a la derecha es la de 'Welcome to the Ballroom'. Debajo de cada portada hay un cuadro de texto con una descripción y el nombre del autor.

PAQUITA MARTÍN

El ballroom es una cultura que nace a finales de los años 60 en Nueva York. Es un género de baile de salón en el que se expresan en gran medida personas de la comunidad LGTB.

Paquita Martín fue una militante comunista que vivió momentos tan importantes de la historia de España como la II República, la Guerra Civil o la dictadura franquista. En todos esos momentos estuvo en primera línea. hasta sus últimos años, en la lucha por unas pensiones dignas.

Autor: Saúl López Gil

Autora: Júlía Pérez Bretones

Figura 32. Página del webdoc.

- Participa

El apartado que invita a la participación es otra de las piezas fundamentales del proyecto. Es la razón que hace que sea colaborativo realmente, ya que es la puerta a continuar creando DocuNap. Este hecho responde a uno de los objetivos fundamentales, que es que el proyecto fuese participativo.

Al acceder a la página, se nos lanza una pregunta : *¿Quieres presentarnos*

a tus referentes? De esta forma se apela a los usuarios que accedan a ella, siguiendo la dinámica que se ha tenido en toda la web y se hace entender a los usuarios que se realiza un proyecto colaborativo y todos y todas somos parte de él.

Por ello, el elemento fundamental de la página de participación es el formulario de contacto que se proporciona para que quienes quieran enviar alguna pieza para que forme parte del webdoc se pongan en contacto con el equipo de DocuNap. A su vez, se proporciona el correo electrónico de la página web, para que quien quiera también escriba directamente por esa vía. Aun así, ambos contactos llegarán al mismo correo, pero se da a elegir al usuario.

¿Quieres presentarnos a tus referentes?

Para seguir construyendo el proyecto de rescate de memoria y reivindicación de referentes puedes enviarnos tu pieza a participa@docunap.com o contactar con nosotros a través del siguiente formulario:

Tu nombre

Tu correo electrónico

Asunto

Tu mensaje (opcional)

Figura 33. Página de participación.

- Créditos

En esta página se menciona a quienes hemos trabajado en el proyecto. Así también se pretende humanizar a los impulsores de DocuNap y hace que quienes entren al sitio web puedan saber quienes lo llevan a cabo. Por ello se menciona a Fernando Canet como director del proyecto, y además, se le presenta como profesor titular de la Universitat Politècnica de València. Por otro lado, también se acredita el diseño y desarrollo del proyecto a Júlia Pérez, graduada en Bellas Artes y estudiante del Máster de Producción Artística.

- Vista móvil

Por último, es necesario hacer mención a que también se ha trabajado en la adaptación a la vista para móvil. De esta forma, todo el formato de la web se configura en modo vertical para que se ajuste a la pantalla de los dispositivos móviles. Esto se da otorgándole verticalidad a la web, y haciendo que en los lugares donde existen dos columnas de texto, solo tenga lugar una, o en los apartados del webdoc en los que vemos dos columnas de vídeo, en los

móviles aparezca una única columna.

Era necesario esta adaptación ya que no nos hemos olvidado en el proceso de creación de un dispositivo tan fundamental como es el teléfono, sabiendo que gran parte de la gente accede a sitios web desde los mismos, por lo que debíamos parar atención también a este formato vertical.







PARTICIPA

¿Quieres presentarnos a tus referentes?

Para seguir construyendo el proyecto de rescate de memoria y reivindicación de referentes puedes enviarnos tu pieza a participa@docunap.com o contactar con nosotros a través del siguiente formulario:

Tu nombre

Tu correo electrónico

Asunto

Tu mensaje (opcional)

Figura 34. Captura de pantalla de la versión móvil del apartado Participa.



WEBDOC

Conoce a quienes han luchado por el cambio social

PAQUITA MARTIN

Paquita Martín fue una militante comunista que vivió momentos tan importantes de la historia de España como la II República, la Guerra Civil o la dictadura franquista. En todos esos momentos estuvo en primera línea, hasta sus últimos años, en la lucha por unas pensiones dignas.

Autora: Júlía Pérez Bretones

Figura 35. Captura de pantalla de la versión móvil del apartado Webdoc.

7.1.3 Redes sociales del proyecto como medio de difusión

Como parte del proceso de difusión del proyecto, y para motivar asimismo la participación, la creación de redes sociales del mismo era una parte indispensable.

Las redes sociales son un lugar de encuentro en la red, y en el contexto histórico en el que vivimos, es indispensable estar presente en las mismas para interactuar en este campo y no estar fuera del ámbito de relaciones sociales de internet. Además, es imprescindible tener en cuenta el perfil de público que buscamos, que es la gente joven de forma primordial, por lo que también es interesante remarcar su gran presencia en estas plataformas.

Nos interesaba crearnos estos perfiles para cumplir uno de nuestros objetivos marcados en el inicio del proyecto: el dotarnos de interactividad y realizar una producción participativa. Así pues, siendo las redes sociales un lugar de interacción muy grande, se nos permite acceder a estas metas de una forma

más sencilla, ya que son espacios en los que precisamente se buscan esos mismos principios, se puede mantener contacto con cualquier seguidor, y podíamos realizar mecanismos que nos llevaran a ello.

Por otro lado, también lo entendemos como un medio de difusión muy interesante por la facilidad con la que permite darse a conocer. Y es que las redes sociales son el mayor puente hacia nuestra plataforma web, debido a que pueden ser el primer contacto para conocer el proyecto webdoc y adentrarse en él. Así, podemos asumir las redes como un altavoz muy potente debido a su hegemonía actual en lo que a herramienta de difusión se refiere.

Todo ello se consigue con una actividad fluida y la constancia en la creación de contenido relacionado con el proyecto mediante formatos y lenguaje propio de cada red social, explorando diferentes vías para poder ser un elemento presente y constante en estas plataformas, y a su vez buscando una respuesta de los seguidores, consiguiendo unos perfiles cercanos y humanos.

7.1.3.1 Creación de los perfiles

A la hora de plantearnos qué redes sociales escoger para desarrollar nuestros perfiles, reflexionamos sobre diferentes cuestiones. En primer lugar, pensamos en qué redes sociales tienen presencia más gente joven, pero también cuáles son las más usadas hoy en día, para ser coherentes con el hecho de poder llegar al mayor número de personas posible.

Por otro lado, creamos cuentas en más de una red para alcanzar un mayor público potencial y tener mayores canales de difusión.

Finalmente, también nos fijamos en cómo usan las redes sociales nuestros proyectos referentes, por lo que estudiamos sus estrategias comunicativas para extraer mecanismos que nos resultaran eficientes y útiles.

- *Instagram*

Era indiscutible estar presente en Instagram, ya que es una red social que nos proporciona una gran inmediatez y una capacidad de interactividad con los usuarios muy grande. Y es que hay diferentes posibilidades de compartir material, tanto por las historias que duran 24h, como las propias entradas de perfil o incluso dejar fijadas carpetas de historias en el perfil.

Esto nos conduce a tener claro que Instagram es una red social basada en las imágenes, tanto fijas como en movimiento, por lo que buscaríamos el

realizar un contenido muy visual, atractivo a los golpes de vista, que fuera muy directo, pero también fácil de identificar como parte del proyecto de DocuNap por seguir la línea estética trazada. De esta forma, podemos entender nuestro contenido como nuestra seña de identidad y cómo nos presentamos al mundo.

Al crearnos el perfil, en primer lugar configuramos tanto la fotografía como la biografía del mismo. Como imagen del perfil no hubo dudas en poner el logotipo, como imagen con la que se nos reconozca en todos los espacios y todos los lugares donde aparezca el proyecto. En segundo lugar, por lo que respecta a la biografía, decidimos elaborar una descripción resumida en una frase para ser directos y precisos, y no intentar decir muchas cosas en poco espacio. Por ello, la biografía escogida fue: *Proyecto webdoc con el objetivo de reivindicar a referentes que luchan por una sociedad mejor.*



Figura 36. Encabezado del perfil de Instagram.

Por lo que respecta al contenido subido a esta red, decidimos comenzar con un mosaico con la frase que aparece en el inicio de la web, para crear tres entradas diferentes y poder tener un *feed* atractivo y estéticamente bonito. Seguidamente, publicamos una entrada con el logo y una explicación del proyecto, para, poco a poco y conforme añadimos entradas, ir desvelando más información sobre DocuNap. La última entrada que tenemos hasta el momento, es la fotografía de portada de la primera pieza que subimos, con su sinopsis y pertinente descripción, para invitar a verla y difundir la figura.

Estas publicaciones responden a la estrategia comunicativa de ir poco a poco desvelando la dinámica del proyecto, e ir dándose a conocer, presentando qué hacemos y demás información necesaria.



Figura 37. Apariencia del perfil de Instagram.

- Twitter

En segundo lugar, fue creada la cuenta en la red social Twitter. En este caso, el contenido que encontramos es, en mayor medida, en formato texto y limitado a los 280 caracteres por entrada, aunque también se pueden subir tanto fotografías como vídeos. Es por esa razón que es interesante adaptar el mensaje a textos cortos, entender la dinámica de la red en tanto a la creación de tweets unidos entre sí, los llamados hilos.

En esta red social también encontramos un gran grado de inmediatez y posibilidad de interactividad. Cualquiera puede responder tweets y, hay una gran posibilidad de darse a conocer mediante los retweets, es decir, las funciones de compartir la publicación de otra persona en tu propio perfil.

Es importante también mencionar que en Twitter existe una tendencia temática a que los contenidos y los perfiles tengan un tono político, de opinión, de debate. Por esto es interesante entender el lenguaje de esta red social y adaptarnos a la misma, sabiendo cómo trasladar el mensaje, cómo resultar interesante y poder llegar, de esta forma, al público que queremos.



Figura 38. Encabezado del perfil de Twitter.

Por lo que respecta a la creación del perfil, seguimos la misma tónica que en Instagram, poniendo como imagen de la cuenta el logotipo y redactando la misma frase como biografía. Así, le otorgamos a los perfiles un denominador común de base y, siendo coherentes con la imagen que damos del proyecto.

En tanto al contenido, también se quiso plantear con el mismo razonamiento que acabamos de comentar, por lo que era positivo desde el principio que lo que se subiera a una red social, se subiera a la otra. Esto no ha ido realizándose de forma mecánica, sino que se ha ido adaptando el mensaje a los formatos y lenguajes de cada una de las redes como bien hemos explicado. Pero de esta

forma no se discrimina entre ellas y conseguimos tener el mismo contenido de forma simultánea, llegando a otro público y completando las redes.



Figura 39. Tweets publicados en la cuenta.

- Youtube

La última red social en la que ha sido creado el perfil de DocuNap ha sido en Youtube. En este caso, entendemos que es la que más se diferencia de todas las redes anteriores por la dinámica interna de la que se dota. Youtube es una red social de vídeos, de imagen en movimiento, ya que es el único tipo de contenido que puede ser subido en ella.

La interactividad en esta red, también es diferente, ya que no es una plataforma en la que todo el mundo que tiene cuenta produzca material y lo suba, sino que es una comunidad en la que en mayor medida los usuarios consumen material, y una minoría lo produce y lo sube. Es decir, es mayor el porcentaje de espectadores que de creadores, por el hecho de tener una dinámica pasiva por parte del usuario y no tanto activa. La interactividad simplemente la encontramos en los botones de Me gusta o No me gusta de cada uno de los vídeos, y en el apartado de comentarios.

Por esta razón, nos interesa tener un perfil en esta red social, ya que al ser un lugar donde se consumen vídeos de cualquier duración, se puede entender nuestro perfil como una pata más del webdoc, porque nos facilita llegar al lugar donde los usuarios buscan este tipo de contenido. A su vez, cada video tiene su enlace para ser compartido, y dota de autonomía a cada una de las piezas.

Entendemos nuestro canal de Youtube como el lugar en el que subimos

nuestros vídeos para que se puedan adjuntar a la página web, ya que el enlace para publicar parte de esta red social. Al tener como contenido en Youtube las piezas del proyecto, a la hora de subirlas les dotamos de homogeneidad con las miniaturas de los vídeos, como ha sido explicado previamente.

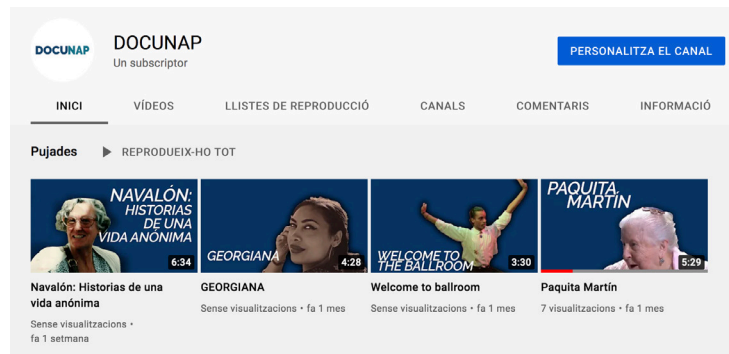


Figura 40. Perfil de Youtube.

7.1.4 Modo de participación y creación de comunidad entre usuarios

La base del proyecto de DocuNap es asentar los cimientos sobre los que construir una comunidad de creadores y un proyecto tanto interactivo como participativo. Es decir, hemos elaborado la plataforma sobre la que buscamos que creadores audiovisuales trabajen para realizar un documental colaborativo, buscando su participación.

Entendemos que la participación nace de la comunidad, de hacer sentir parte al resto de usuarios del proyecto, integrándolos en el mismo. Por ello, DocuNap se presenta en todo momento como una plataforma abierta a las creaciones de todo el mundo que quiera participar en la difusión de referentes prosociales, para poder reivindicar a perfiles que podemos considerar como abanderados de ciertas causas y que se han implicado a lo largo de su vida en construir una sociedad mejor, luchando por mejoras en diferentes sectores y, que la consecución de las mismas nos afecte a todos. Por ello, queremos que mediante la producción artística de piezas audiovisuales, en concreto de cortos documentales se pueda poner cara a referentes anónimos o poco reconocidos, para hacerles un homenaje con el arte como herramienta. A su vez, difundiendo y divulgando sus acciones, su vida y a todo lo que han dedicado esfuerzo, ayudamos a que los espectadores de esas piezas tomen conciencia social y se mentalicen de la importancia de luchar por una sociedad más justa y por tener un papel activo en la vida pública y los espacios comunes de todos.

Por ello dedicamos un apartado en la página web a buscar la participación. Lo entendemos así ya que es importante siempre que aparezca el proyecto, tenga presencia tanto el webdoc y las piezas documentales, como la

referencia a la invitación a la participación.

Se impulsa el formar parte del proyecto invitando en un apartado de la página web a que quienes quieran crear piezas para él, sepan cómo hacerlo, como ya hemos analizado previamente. A la hora de responder a quienes quieran enviar su archivo audiovisual, responderemos con los requisitos necesarios para que lo podamos subir: su permiso, la pieza documental, su título, una pequeña descripción de la misma y el nombre y apellidos de los autores.

Es clave entender que la comunidad se conforma mediante objetivos comunes: divulgar y concienciar. Por ello es primordial el compromiso de los creadores y artistas audiovisuales, para tener en mente que el producir obra para DocuNap es una función social que realizar y con el arte como herramienta.

7.1.5 Conclusiones parciales

Para cerrar el desarrollo de la página web creada, es necesario revisar los objetivos marcados al inicio, el trabajo realizado y los resultados del mismo.

Debemos comenzar abordando la cuestión de la creación de la plataforma web en todos sus niveles, ya que suponía el reto más relevante al que nos hemos enfrentado en toda la fase práctica del proyecto. Esto es debido a que la conclusión extraída del estudio de referentes y la investigación teórica, planteamos que la mejor forma de llevar a cabo la creación de un documental colaborativo en constante crecimiento y en el que se impulsara la participación y creáramos comunidad, era mediante la producción de un webdoc, por lo tanto, elaborando una página web.

Este hecho nos suponía un reto ya que no teníamos ningún tipo de experiencia en la realización de una plataforma similar. En este punto, habiendo realizado ya su creación, podemos hacer un balance más que positivo del proceso. Por un lado, fue un acierto haber estudiado a referentes previamente, ya que supuso un apoyo a la hora de entender qué queríamos como resultado final y hasta donde podíamos aspirar. De esta forma, el estudio previo de páginas web fue imprescindible para saber a dónde queríamos llegar.

Por ello, hemos experimentado la importancia de una buena preproducción para allanar el terreno y facilitar el trabajo a realizar lo máximo posible. No solo por el estudio previo comentado, sino también por la experiencia de haber elaborado un manual de imagen de DocuNap, antes de adentrarnos en el proceso de elaboración de la página web o la creación de redes sociales. El haber planificado cómo iba a ser la imagen del proyecto, la tipografía y sus pesos, la gama cromática y las jerarquías de colores, nos resultó un avance

a la hora de realizar esas tareas, ya que teníamos un gran trabajo avanzado. También, ha resultado fructífero de cara a homogeneizar la imagen externa de DocuNap, de esta forma todo el material elaborado para el proyecto tiene unas mismas características formales, siendo una estética armoniosa y reconocible. Esto último nos interesa en gran medida respecto a que cualquier persona que conozca Docunap en algún momento, reconocerá en las veces futuras que visualice contenido del proyecto.

Respecto al grueso del proceso de trabajo, el aprendizaje del diseño web, lo entendemos como un gran paso a nivel formativo nunca dado. Ya que requirió de formación previa sobre diseño web y la plataforma Wordpress para poder llevarlo a cabo. Este proceso fue menos costoso de lo que en un primer momento podía parecer, ya que al haber trabajado con diferentes programas de diseño, la estructura era familiar y la lógica y sistema de trabajo facilitó su comprensión. Por eso, el diseño de la plataforma web de DocuNap podemos definirlo como un proceso ameno, de aprendizaje y con el que disfrutamos mucho llevando a cabo el trabajo. Además, fue mucho menos costoso de lo que pensábamos que iba a ser, por lo que ver resultados de forma temprana, y además, satisfactorios, fue un impulso importante para la motivación se refiere. Tampoco se quiere dejar entrever que todo el contenido y estructura fue realizado a la primera, sí que existieron cambios o fallos que fueron corregidos de forma rápida y sin grandes altercados para el proyecto, los cuales, hemos ido exponiendo a lo largo del epígrafe. .

En lo que respecta al resultado final de la página web, entendemos que responde perfectamente a las necesidades que detectábamos y los objetivos propuestos, ya que conseguimos realizar justo lo que nos planteamos al inicio del trabajo de Fin de Máster. No consideramos que en lo que respecta a la plataforma, nos hayamos quedado con tareas en el tintero.

Comprendemos que los objetivos en tanto a la voluntad de participación y creación de comunidad han sido correctamente resueltos, ya que el sistema con el que se plantea que se lleve a cabo ha sido trazado en la página web con apoyo de las redes sociales. La forma con la que se quiere conseguir esa interactividad responde a las necesidades y dinámicas estudiadas por parte de las nuevas plataformas y cómo se suelen dar, por lo que hemos realizado una aplicación en nuestro propio proyecto.

La unión y la creación de perfiles en diferentes redes sociales ha sido una forma de completar el proyecto muy acertada para difundirlo de mejor forma y saber estar presentes en los lugares en los que se concentran los espectadores que buscamos en la red.

Para ir finalizando, consideramos que uno de los puntos fuertes que

detectamos en todo este proceso de trabajo ha sido el papel que ha tenido la transdisciplinariedad en todo momento. Esto es debido a que han convergido diferentes técnicas puestas en práctica, desde el uso de los conocimientos en diseño gráfico para elaborar la línea gráfica e identidad corporativa del proyecto, pasando por lo aprendido en diseño web para la realización de la página, la edición de fotografía para las portadas de los vídeos del webdoc o el conocimiento de uso de redes sociales para la creación de los perfiles.

De esta forma, podemos concluir con un tono muy satisfactorio las conclusiones parciales de esta parte de la producción del proyecto, ya que entendemos que los resultados han sido positivos y hemos sabido aplicar los diferentes tipos de conocimientos de los que disponíamos para hacer de DocuNap el proyecto más completo posible. Además, la consecución de la creación de la página web supone el inicio de un proyecto que pretende caminar hacia el futuro y comenzar a funcionar.

7.2 CREACIÓN DE UNA PIEZA AUDIOVISUAL COMO EJEMPLO: RETRATO DE PAQUITA MARTÍN

A continuación, pasamos a documentar el proceso de creación de la pieza sobre un referente como ejemplo práctico del tipo de contenido que formará parte de DocuNap.

7.2.1 Estudio previo, motivación y objetivos

El perfil escogido fue el de Paquita Martín, militante comunista y sindicalista de Comisiones Obreras fallecida el pasado 2020. Paquita nació el 1925 en Madrid, y desde niña tuvo una vida ligada a la lucha política, por el entorno en el que nació. Desde la República, pasando por la guerra civil hasta la transición, Paquita vivió los momentos importantes del siglo XX en España. En sus últimos años encabezó la lucha de los pensionistas reclamando unas pensiones dignas e igualitarias para hombres y mujeres, por lo que se acabó convirtiendo en un personaje mediático, ya que algunos medios de comunicación le dieron voz para trasladar su lucha y reivindicaciones.

Fue escogida para ser el personaje con el que dar comienzo al proyecto debido a que cuando se planteó su realización, acababa de fallecer y también suponía un homenaje a toda una vida de luchas y sacrificios. Además, era un ejemplo claro de referente a enseñar, una persona que había dedicado toda una vida a luchar por una sociedad más justa en todas sus aristas, por el aumento de derechos de los trabajadores, de las mujeres y de los pensionistas. Supone un personaje que demuestra la importancia de movilizarse, de luchar por una vida mejor, y de constancia.

Por último, cabe resaltar que la producción de esta pieza fue realizada a caballo con la asignatura *Tendencias del Cine contemporáneo*, ya que como hemos mencionado previamente, ha sido la asignatura de la que ha partido el proyecto y la que el tutor impartía, por lo que fue de gran ayuda que el comienzo del proyecto se diera con la elaboración de la pieza en la misma.

7.2.2 Preproducción

En primer lugar, debemos tener en cuenta desde el principio que la pieza a realizar ha sido creada mediante la técnica del apropiacionismo. Se escogió realizarla así porque el objetivo que tuvimos desde el primer momento era que Paquita contara su historia, y por desgracia, al haber fallecido recientemente, la única forma de poder hacerlo era hacerlo construyendo el relato mediante los vídeos y entrevistas que había dado en vida.

Por ello, el primer paso que realizamos fue una búsqueda exhaustiva de vídeos on-line para investigar sobre la cantidad de material disponible en la red y ver si era viable la idea inicial. El proceso culminó con un resultado satisfactorio, ya que pudimos comprobar la gran cantidad de material audiovisual de Paquita en internet. Esto se debe, en gran medida, a su mediatización en sus últimos años de vida por sus apariciones en televisión y la gran cantidad de entrevistas que concedió. Por otro lado, también había una gran cantidad de intervenciones en eventos políticos registrados y subidos a la red, y una mini-serie sobre ella realizada por Izquierda Unida. Por todo ello, dimos por comenzado el proyecto, ya que, habiendo tanta cantidad de archivos, y con muy buena calidad tanto de contenido como de forma, podíamos realizar la pieza que queríamos. Todos los vídeos los encontramos en la plataforma YouTube.

7.2.3 Producción

Una vez habiendo seleccionado los vídeos que podían resultar útiles para el proyecto después de un primer visionado de forma *on-line*, los descargamos para poder trabajar de forma más cómoda y clara. Podemos definir el proceso que a continuación expondremos como el proceso de producción, ya que, al ser un proyecto realizado mediante la técnica del apropiacionismo, no se realizó un proceso de grabación, sino que fue mediante vídeos ya filmados por otras personas u entidades.



Figura 41. Clips descargados y renombrados.

Cada uno de los clips que fueron descargados, fue nombrado como archivo con el título que escogimos para dejar claro que pieza era y saberlo sin necesidad de visualizarlo. Seguidamente, comenzó un trabajo de visionado mucho más detallado para ver qué contenía de forma minuciosa cada uno de ellos. Para realizar de una forma más eficiente el proceso, elaboramos una tabla en un documento de Word donde una primera columna era dedicada al título del vídeo, la segunda tenía el objetivo de describir las ideas principales y temáticas del mismo, y la última se dedicó para observaciones o notas que queríamos reflejar. Esta forma de trabajar ya había sido utilizada para proyectos previos, habiendo obtenido muy buenos resultados para hacer del resto de pasos de la producción unas fases más sencillas, teniendo ya toda la información reflejada de forma clara y concisa, ya que conseguimos con esta metodología una forma muy visual de trabajar.

De esta forma el proceso de trabajo consistía en que, a la hora que visionábamos un clip, íbamos recogiendo en la tabla la información que considerábamos pertinente, para, posteriormente, en la postproducción, saber con qué contábamos. Este proceso finalizó cuando hubimos realizado el visionado de todos los clips que fueron descargados, y habiendo rellenado la tabla de forma satisfactoria. Además, con toda la información que conseguimos y tuvimos redactada en la tabla, pudimos agruparla por temáticas y sentido cronológico, para redactar un guión a partir de ella que nos facilitara la postproducción.

	Todavía no he parado.	
Super Paqueta 04	Madrid en guerra alegre. La guerra unión de fascismo. Guerra como una losa	
Super paqueta 12	LA gente puede ser manejable, hay que educar a la gente, final de que en este mundo hay que pelear	
República 1	Minuto 1, habla de Alfonso XIII, manifestaciones imágenes, primera manifestación a favor de la república, imágenes de la proclamación. Imágenes de exilios.	
República 2	Mejoras de la República	Todo bueno

Figura 42. Fragmento de la tabla de clasificación de vídeos I.

Promoción	Planos recurso paqueta andando por la ciudad. La guerra cambió todo, mención a la república. ¿Por qué unos más y otros menos? No tuve juventud. Lucha política desde que nació, detuvieron a su padre. Lo que le dice a la juventud. Por qué se mueven los mayores. Seguir peleando.	Minuto 1. 2:30. DE los mejores planos.
LaSexta1	No <u>interesant</u>	

Figura 43. Fragmento de la tabla de clasificación de vídeos II.

7.2.4 Postproducción

7.2.4.1 Construcción de la estructura

Por esa misma razón con la que concluimos el epígrafe anterior, comenzamos el proceso de edición, siguiendo la línea cronológica preparada previamente. En la línea de tiempo del programa de edición que fue utilizado, Adobe Premiere, volcamos los vídeos que teníamos descargados. De esta forma, conforme visionábamos y recortábamos los clips según contenido y temática, íbamos agrupando los cortes según el guion preparado. Es así como la metodología de trabajo seguida fue el ordenar los contenidos cronológicamente, y dentro de cada una de las partes de la vida de Paquita, ordenando por temáticas.

La estructura que tuvimos presente para comenzar a editar y agrupar clips fue: *Niñez, madurez en la guerra civil, posguerra, su compromiso y lucha política, último período de su vida en la lucha por las pensiones y un cierre con sus mejores frases*. Cabe también remarcar que iba a ser un ejercicio de edición bastante grande, ya que debíamos conseguir una pieza final partiendo de otras muchas, por lo que teníamos que jugar tanto con la estructura como con la forma de presentar las imágenes y la historia.

Para conseguir una mayor cohesión de la pieza y un sentido homogéneo en la edición, pasamos a editar el sonido, ya que, mediante los relatos de Paquita de su vida, montando y reorganizando, podíamos conseguir que fuera ella en audio, quien contara su historia con el orden y coherencia que teníamos el objetivo de conseguir. Así pues, iba a ser la pista de audio la que nos diera los cimientos sobre los que construir el resto del proyecto. De esta forma conseguimos mediante la edición la experiencia y el relato de Paquita más completo, más incluso que en ninguna de las piezas encontradas en internet. Tuvimos la oportunidad de realizar un relato lo más completo posible, juntando todas las pistas de audio de todas sus entrevistas disponibles en la red. Además, hicimos un trabajo minucioso para que el discurso tuviera una coherencia global, una cohesión que simulara un mismo relato y no una edición, y un tratamiento del audio en el que se eliminó cualquier voz que no fuera la suya, para darle la importancia central que pretendíamos desde el principio.

De esta forma, la edición comenzó a rodar y a plantearse como un trabajo más sencillo, ya que había tomado cuerpo a partir de la pista de audio generada. Además, se vio la necesidad de conseguir imágenes de archivo de algunos momentos históricos que se relataban en el testimonio, para completar y enriquecer el proyecto, por lo que se comenzó una búsqueda de todos los momentos que ella relataba. Redactamos una lista de las necesidades

y buscamos por internet cada uno de los puntos que queríamos, tanto de personajes como de momentos históricos.

Una vez conseguidos, la metodología de trabajo que se siguió fue la misma del visionado por tablas que exponemos en el epígrafe anterior, habiendo clasificado cada uno de los clips y siendo descritos como hicimos con los vídeos donde salía Paquita. En cambio, no los volcamos todos en la línea de tiempo, sino que fueron un recurso que se utilizó según las necesidades de la edición, si valorábamos que podía aportar información en algún punto, si ella en el audio describía algo que requería imágenes o casos similares.

Llegamos a un punto en el que teníamos el sonido con el relato completo de Paquita y las imágenes tanto de ella como de recurso que habíamos visto necesarias. Aun así, todo se encontraba separado en diferentes bloques temáticos que habíamos trazado desde el principio para que la edición fuera más sencilla, aunque nunca perdimos la perspectiva de la globalidad de la pieza.

Vimos necesario añadir a la estructura un nuevo primer bloque que presentara quién era Paquita en lugar de comenzar directamente explicando su nacimiento y niñez, ya que podía ser muy brusco y que el espectador se perdiera. De esta forma elaboramos un primer bloque con la intención de ser breve, pero colocando unos clips de Paquita en sus últimos años de vida y sus apariciones públicas en movilizaciones o posicionándose políticamente de forma muy clara, para presentar de forma muy evidente al personaje y contextualizar al espectador de la pieza. Así, el salto a la segunda parte, la niñez, sería como un flashback, pero dejando claro de quién estamos hablando y por qué estamos visualizando la pieza.

7.2.4.2 Edición

Habiendo avanzado en el trabajo, nos encontrábamos con la pieza en un estado bastante avanzado, pero quedando por pulir bastante para conseguir el resultado esperado. Por ello fuimos dedicando a cada parte un tiempo especial y concreto, para ver las necesidades que tenía y analizar qué elementos hacían falta.

En el grueso del clip, la parte en la que se narra desde su nacimiento hasta su compromiso político y madurez, contábamos con un gran número de imágenes de archivo, ya que, al estar narrando episodios bélicos, de los efectos de la guerra o de la pauperización, se vio necesario completar con imágenes de documentales que describieran gráficamente lo que Paquita nos narraba. Aun así, finalmente, el visionado quedaba un poco monótono,

repetitivo y clásico, eran un par de minutos de Paquita narrando y el espectador visionaria imágenes sucesivas en blanco y negro que podían llegar a aburrir a quien lo viera, faltando de esta forma un reclamo o algún elemento que ayudara a la mejor comprensión de lo que se pretendía trasladar. De esta forma llegamos a la conclusión de que necesitábamos hacer uso del recurso de los rótulos. Este elemento fue crucial para el cambio de aspecto y forma de esta parte del vídeo, ya que la intención con su uso era remarcar las palabras que considerábamos clave del discurso de Paquita, para reforzar y destacar las ideas, y ser un recurso que enganchara y llamara la atención del espectador. Por otro lado, jugamos con los tamaños, colores y repeticiones de las palabras, para que tuvieran una simbología también en cómo eran presentadas y tuviera coherencia la aparición de los rótulos. Por ello, podemos ver como las palabras más impactantes o importantes son de mayor tamaño, o como por ejemplo, cuando aparece la palabra República, se repite para formar el color de la bandera de la misma.



Figura 44. Captura de los rótulos de la pieza final I.

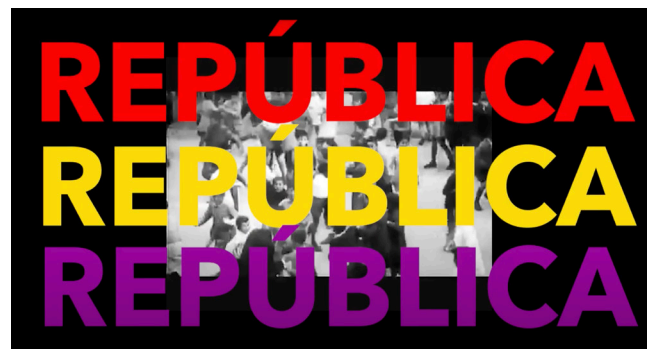


Figura 45. Captura de los rótulos de la pieza final II.

En esta misma línea debemos adentrarnos en cómo fueron presentados los diferentes clips dentro del vídeo final. En primer lugar, debemos remarcar que cada una de las partes se diferenciaba entre la siguiente por un fundido a negro y unos segundos de parón antes de la aparición de la siguiente de las partes. Así, se consigue que el espectador sepa que hay un cambio, una pausa, se comprenda que cambiamos de temática y de periodo. Estos fundidos a negro son la única transición en toda la pieza que no está realizada mediante corte directo en seco.

Por otro lado, el color de las imágenes en toda la pieza es el original de las mismas, ninguna ha sido retocada, ya que, por un lado, el uso de blanco y negro ha sido dado por las imágenes de archivo y que nos muestran un periodo histórico anterior a las que están en color. Además, el objetivo era hacer visible que eran clips de diferentes orígenes y estábamos haciendo un proyecto de apropiación y de recopilación de los mismos, y nunca quisimos homogeneizar las imágenes para hacerlas parecer similares. Para hablar sobre tamaño y la forma de presentación de las imágenes debemos hablar en primer lugar que, excepto las que provienen de archivo histórico, en el

resto, solo vemos a Paquita, incluso en las escenas en las que estaba con más gente, siendo entrevistada o por la calle. Se intentó dejar fuera del encuadre a todo personaje que no fuera ella para darle la importancia central y que absolutamente nada pudiera distraer, que solo apareciera ella y todo girara a su alrededor.



Figura 46. Imagen de Paquita de espaldas.



Figura 47. Imagen de detalle de mano de Paquita.

Por otro lado, en tanto al tamaño de los clips y su presentación en pantalla, podemos diferenciar entre dos tipos. En primer lugar, la parte de explicación de su vida, en el mismo fragmento donde son usados los rótulos, las imágenes fueron presentadas en forma de collage de vídeos. Al seguir el mismo razonamiento que hemos explicado previamente sobre la monotonía y la necesidad de enganchar al público y que no fuera una mera sucesión de imágenes de archivo, comenzamos a jugar con la forma de presentarlas. En primer lugar, fue también por la poca calidad de las mismas, ya que los vídeos que tienen aproximadamente setenta o sesenta años no tienen una gran calidad.



Figura 48. Captura del montaje final. Superposición.

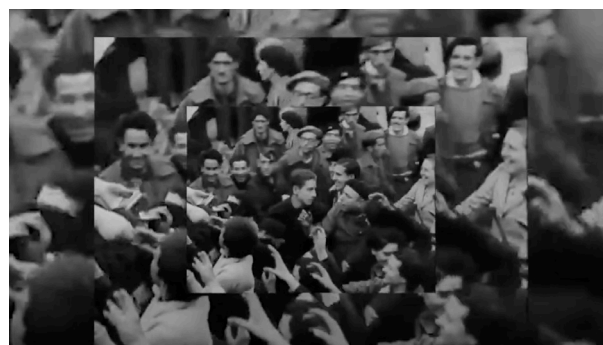


Figura 49. Captura del montaje final. Repetición.

Empezamos a jugar con las repeticiones, la colocación del mismo vídeo de forma sucesiva, la composición de piezas en pantalla y demás recursos técnicos, que acabaron dotando de un gran dinamismo y reclamo al clip. Fuimos editando también, según lo que se estaba contando en la narración, dotando a la forma en la que presentábamos las imágenes de coherencia

juntamente con el contenido que se estaba exponiendo en la propia pista de audio. Por ello, según el momento de la narración se repiten más o menos imágenes, al mismo tiempo o no, para también transmitir sensaciones mediante el visionado, como puede ser la acumulación, soledad o la introducción de imágenes de forma irónica.

Por último, cuando ya todo el vídeo estuvo en un estado bastante más avanzado y pulido, fuimos re visionando la pieza y haciendo las últimas correcciones en todos los aspectos. Lo último que trabajamos del vídeo final fueron los tiempos, para que cada una de las partes estuviera compensada, recortamos al visionar de forma completa y ver qué parte se hacía más lenta, y sobre todo, para conseguir de esta forma, un tiempo final que no se excediera en demasía para conseguir el objetivo de ser una pieza corta, de unos cinco minutos, para impulsar una fácil difusión en formato breve, como pretendemos tener en el proyecto webdoc.

7.2.5 Conclusiones parciales

Para finalizar el análisis y la explicación del proceso de trabajo del corto documental sobre Paquita Martín, debemos trazar unas conclusiones parciales sobre todo ello. En concreto, con la intención de analizar cómo se ha dado el mismo y si se han conseguido los objetivos propuestos.

En primer lugar, debemos resaltar el reto que suponía este proyecto, ya que era conseguir producir un corto documental sobre una persona, un referente que queríamos reivindicar, mediante imágenes de archivo y que fuera en un tiempo acotado reducido. Estos requisitos bebían de las necesidades del proyecto webdoc que estamos realizando, ya que las piezas deben contar con la brevedad del retrato. Además, debía tener la función ejemplo sobre cómo pretendemos que sean las piezas que se hagan llegar a la web, por lo que también era importante sentar un precedente con la pieza.

Podemos afirmar que el resultado obtenido ha sido satisfactorio en tanto a lo que queríamos conseguir, ya que la pieza final responde a las metas que nos habíamos marcado: Un vídeo de cinco minutos con imágenes reapropiadas que nos cuenta quién es Paquita Martín y cómo ha sido su vida.

Aun así, el proceso de trabajo tuvo fases con un mayor nivel de dificultad. Este fue el caso del periodo de recopilación y búsqueda de material. Este, supuso un proceso tedioso y muy largo de trabajo, ya que para poder tener todo el material correctamente clasificado y ordenado, hubimos de tener claro con qué contábamos para la realización de la pieza y suponía un proceso largo. Aun así la metodología usada, con la que ya habíamos trabajado en anteriores ocasiones para otras producciones, fue un acierto, debido a que

es una manera de trabajar que ayuda mucho a tener el material ordenado y que se conozca todo de lo que disponemos para la práctica artística.

Por lo que respecta al proceso de trabajo en el editor de video, fue un proceso diferente al realizado en otras ocasiones de trabajo documental. Esto se debe a que desde el primer momento entendimos que la base del trabajo era el centrarnos en que fuera un ejercicio de montaje. Sobre todo debido a que contábamos con imágenes de archivo y que habíamos recopilado por parte de medios ajenos, así que teníamos que contar con darle fuerza a la postproducción. Tener esta visión presente nos hizo ser más experimentales, por ello los clips aparecen de formas diferentes, jugamos en gran medida con los rótulos y fue un proceso mucho más libre. Valoramos este hecho como un punto positivo para la pieza, ya que dejamos de tener una visión más antigua o estanca del proceso de edición de vídeo, para pasar a tener un menor miedo al ensayo y error. De esta forma entendimos esta pieza de una forma más libre y experimental, para jugar con los clips y el material del que disponíamos y construir un retrato de Paquita.

De esta forma, podemos concluir haciendo un balance final positivo del proceso de elaboración de la pieza de ejemplo del proyecto webdoc, habiendo conseguido los objetivos propuestos e incluso habiendo dado pasos al frente en lo que a trabajo de edición se refiere. De esta forma, se ha conseguido realizar una muestra de lo que consideramos que es el objetivo de DocuNap.

8. CONCLUSIONES

Tras haber finalizado el proceso de descripción y análisis del trabajo realizado, debemos revisar los objetivos marcados al inicio del proyecto para extraer las conclusiones en tanto a lo que el Trabajo Fin de Máster se refiere.

Se puede ver que a lo largo de este trabajo se han desarrollado y profundizado algunos de los conceptos que nos marcábamos como claves al inicio de este proceso, los cuales eran necesarios estudiar teóricamente para poder realizar la posterior práctica. En relación con este objetivo nos podemos dar por satisfechos, ya que podemos afirmar que la investigación teórica ha sido fructífera para asentar las principales líneas de trabajo y poder dar lugar a la parte práctica.

Por otro lado, se ha intentado poner el foco sobre la importancia del papel del arte y la cultura como reclamo y medio para conseguir el compromiso cívico de los usuarios.

En este proceso se ha ido descubriendo la temática del arte colaborativo, las técnicas de cocreación o el concepto de webdoc, entre otros. Todo ello solo se conocía de forma superficial, y la recopilación de información y lecturas de diferentes líneas de pensamiento relacionadas con estos conceptos han potenciando la reflexión y el aprendizaje. Además, estos primeros pasos han ayudado a consolidar los conceptos clave en los que el proyecto se iba a asentar, y a sacar conclusiones en tanto a la forma, lenguaje y temática de la parte práctica que se iba a desarrollar.

Hemos podido ver qué claves metodológicas son mejores para nuestro trabajo, algo que si bien habíamos comenzado a desarrollar en otros proyectos a lo largo de la formación académica, nunca habíamos llegado a asentar una metodología de trabajo tan estricta en un proceso de documentación e investigación tan ambicioso como el presente. Esto remarca la creciente profesionalización de nuestra práctica, pues nos ha permitido organizar mejor nuestro proyecto, y por lo tanto, valorar mejor los recursos con los que contábamos y podíamos invertir a lo largo del trabajo. Además, cabe valorar que es la primera vez en proceder a la lectura de artículos en inglés y de revistas científicas de actualidad, por lo que nunca se había tenido un proceso de investigación tan serio hasta el momento.

El estudio de referentes ha sido clave para poder comprender las teclas que eran necesarias tocar de cara a la realización del apartado práctico. Al inicio de este proyecto se tenía muy poco conocimiento de las prácticas artísticas similares y que podían servir de ejemplos para el proceso que

estábamos realizando. De esta forma, la conjunción entre la investigación teórica y de referentes ha supuesto un proceso imprescindible a la hora de realizar una propuesta práctica de calidad. Además, nos ha hecho reflexionar profundamente sobre la necesidad de que los artistas que trabajan en este tipo de formatos y usan estas técnicas sean estudiados y reivindicados, ya que existe un circuito muy interesante que a lo largo de los años de estudios artísticos no se nos han sido mostrados.

El grueso del proyecto suponía la creación de una plataforma de co-creación artística, que, gracias a todo lo previamente relatado, llegamos a la conclusión que debía ser en formato webdoc. Consideramos que ha supuesto un acierto por diferentes motivos. En primer lugar, por la coherencia con la práctica artística realizada hasta el momento, ya que suponía una evolución del formato de pieza documental única, finalizada y estanca, a pasar a comprender la plataforma web como un espacio en movimiento, donde subir las piezas documentales, que se amplíe constantemente y sin contar con una única autoría. Por otro lado, por las propias capacidades que ofrece el formato web y sus características para poder responder a nuestro proyecto.

La creación de comunidad mediante la participación ha sido un objetivo planteado pero no cubierto, ya que este hecho debe darse con el tiempo. Es decir, nuestro trabajo hasta el momento se ha basado en diseñar el formato de participación y crear los mecanismos para que pueda tener lugar, por lo que los pasos siguientes que se deben dar en la vida de DocuNap, debe ser difundir el proyecto para que se cree comunidad entre los creadores y tenga lugar la participación.

Cabe destacar que la realización de la página web desde el principio suponía un reto muy grande, debido a que no se tenía experiencia hasta el momento en este tipo de prácticas. Nos enfrentamos con muchas ganas a ello, ya que suponía un aprendizaje que consideramos muy útil de cara a futuros proyectos y prácticas, y emprenderlo para el Trabajo Fin de Máster supuso una oportunidad. El proceso de diseño web no tuvo grandes complicaciones, y de hecho fue un proceso muy ameno y del que sacamos una plataforma web que valoramos que consigue los objetivos propuestos.

Consideramos que todo el proceso de práctica artística es realmente completo, ya que valoramos imprescindible realizar una primera pieza documental para comenzar el proyecto webdoc. Así pues, el habernos puesto en el lugar del usuario a quién queremos apelar nos ha parecido un acierto y nos ha otorgado coherencia a la hora de comprender el proyecto desde diferentes ópticas. Además, la propia pieza en sí ha supuesto todo un avance técnico en nuestra forma de concebir el montaje de vídeo, logrando ser mucho más experimentales y, por vez primera, hacer una práctica apropiacionista.

Por último, queremos destacar la importancia que ha tenido en este Trabajo Fin de Máster la unión y confluencia de diferentes técnicas y aprendizajes. Ha sido un proyecto muy completo en el que se ha ejercitado no solo el diseño web, también el diseño gráfico, la edición de vídeo o las capacidades para conducir redes sociales, entre otras muchas. Así pues, se ha demostrado la importancia de comprender que las diferentes habilidades tienen puntos de intersección entre sí, y que gracias a haber puesto en práctica todas ellas, se ha logrado un proyecto final muy completo.

Finalizando ya las conclusiones, podemos decir que la realización de este proyecto nos ha capacitado para emprender unas líneas futuras de trabajo y utilizar ciertas herramientas, que hasta el momento no nos habíamos planteado. Además, nos ha impulsado hacia nuevas vías en nuestra producción artística que podremos trabajar a partir de este momento.

En líneas generales, podemos afirmar que hemos superado los retos y conseguido los objetivos que nos marcábamos en un inicio. Este Trabajo Fin de Máster ha sido un impulso para nuestros conocimientos teóricos y nuestra práctica artística, no solo para este proyecto, sino para todo nuestro futuro como artistas.

9. FUENTES REFERENCIALES

BANET-WEISER, Sarah, 2012. Authentic™ the Politics of Ambivalence in a Brand Culture. *Journal of Consumer Culture*. 14(1), pp. 129-131. <https://doi.org/10.1177/1469540513511020> [Consulta: 2 de febrero 2021]

BISHOP Claire, 2006. *Participation*. Cambridge, MA: MIT Press, pp. 10–17. [Consulta: 18 de enero 2021]

BRASIER, Hannah, 2018. Moments of Noticing: ‘I See You’ as a Speculative Work Towards an Essayistic List Practice for Interactive Documentary. *Digital Media and Documentary*. https://doi.org/10.1007/978-3-319-68643-1_2 [Consulta: 15 de enero 2021]

BRECHT, Bertol, 2003. The radio as an apparatus of communication. En: Anna Everett y John T. Caldwell ed. *New Media Theories and Practices of Digitextuality*. New York: Routledge, p.2-4 [Consulta: 10 de enero 2021]

BRUNS, Axel, 2008. *Blogs, Wikipedia, Second Life and Beyond. From production to Produsage*. New York: Peter Lang. [Consulta: 18 de enero 2021]

BOURRIAUD, Nicolas, 1998. *Relational Aesthetics*. Paris: Les Presses du Réel. [Consulta: 20 de diciembre 2020]

CARPENTIER, Nico and Peter DAHLGREN, 2011. Introduction: interrogating audiences: theoretical horizons of participation. *Communication Management Quarterly* 6(21): pp. 7–12. [Consulta: 12 de enero 2021]

CARPENTIER, Nico, 2011. *Media and Participation: A site of ideological-democratic struggle*. Chicago: The University of Chicago Press.

CIZEK, Katerina, 2013. A short history of the highrise. *The New York Times*. En: <https://www.nytimes.com/2013/10/08/opinion/a-short-history-of-the-highrise.html> [Consulta: 10 de abril 2021]

CIZEK, Katerina y William URICCHIO, 2019. Collective Wisdom: Co-creating media within communities, across disciplines and with algorithms. MIT Open Documentary Lab. <https://doi.org/10.21428/ba67f642.f7c1b7e5> [Consulta: 10 de abril 2021]

CROCKER, J., R. K., LUHTANEN, M. L., COOPER & A. BOUVRETTE, 2003. Contingencies of Self-Worth in College Students: Theory and Measurement. *Journal of Personality and Social Psychology*, 85(5), 894–908. <http://dx.doi.org/10.1037/0022-3514.85.5.894>

[org/10.1037/0022-3514.85.5.894](https://doi.org/10.1037/0022-3514.85.5.894) [Consulta: 15 de mayo 2021]

DAHLGREN, Peter, 2011. Jóvenes y participación política. Los medios en la Red y la cultura cívica. *Telos: Cuadernos de comunicación e innovación*, nº89, pp.12-22. [Consulta: 12 de enero 2021]

DAHLGREN, Peter, 2009. *Media and Political Engagement: Citizens, Communication and Democracy*. Cambridge: Cambridge University Press.

DEGAND, Darnel, 2019. Stereotypes vs. Strategies for Digital Media Artists: The Case for Culturally Relevant Media Production. *Theory into Practice*, nº58, pp. 368-376. <https://doi.org/10.1080/00405841.2019.1626617> [Consulta: 15 de enero 2021]

DUNCOMBE, Stephen, 2012. Imagining no-place. *Transformative Works and Cultures*. vol. 10. <https://doi.org/10.3983/twc.2012.0350> [Consulta: 30 de enero 2021].

FREEDMAN, Kerry, 2000. Social Perspectives on Art Education in the U.S.: Teaching Visual Culture in a Democracy. *Studies in Art Education*, vol.41(4), p. 314-329, 10.1080/00393541.2000.11651684 [Consulta: 5 de febrero 2021]

HABERMAS, JÜRGEN, S. LENNOX, and F. LENNOX, 1964. The Public Sphere: An Encyclopedia Article. *New German Critique*, no. 3: 49-55. <https://doi:10.2307/487737>. [Consulta: 1 de junio 2021]

HABERMAS J, 1991. *The Structural Transformation of the Public Sphere: An Inquiry into a Category of Bourgeois Society*. Cambridge, MA: MIT Press. [Consulta: 17 de Enero 2021]

HAY, James, 2011. 'Popular culture' in a critique of the new political reason. *Cultural Studies*, vol. 25, no. 45, pp. 659-684. <https://doi.org/10.1080/09502386.2011.600554> [Consulta: 18 de Enero 2021]

JENKINS, Henry and Nico CARPENTIER, 2013. Theorizing participatory intensities: a conversation about participation and politics. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, nº 19, pp. 265–286. <https://doi.org/10.1177/1354856513482090> [Consulta: 18 de Enero 2021]

JENKINS Henry, 2013. Rethinking 'Rethinking Convergence/Culture'. *Cultural Studies*, 28:2, 267-297. <https://doi.org/10.1080/09502386.2013.801579> [Consulta: 18 de Enero 2021]

JENKINS, Henry, 2006a. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press. [Consulta: 4 de enero 2021]

JENKINS, Henry, 2006b. *Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture*. New York: New York University Press, pp. 134-151. [Consulta: 4 de enero 2021]

KAFAI, Yasmin, Kylie PEPLER and Grace M. CHIU, 2007. High Tech Programmers in Low-Income Communities: Seeding Reform in a Community Technology Center. En: C. STEINFELD, B. T. PENTLAND, M. ACKERMAN, and N. CONTRACTOR (Eds.) *Communities and Technologies: Proceedings of the Third Communities and Technologies Conference*. London, UK: Springer, pp. 942-943 https://doi.org/10.1007/978-1-84628-905-7_27 [Consulta: 11 de enero 2021]

KELTY, Christopher M, 2013. From participation to power. In: Aaron DELWICHE, Jennifer JACOBS HENDERSON (eds.). *The participatory cultures handbook*. Oxon: Routledge, pp. 22-31.

Laboratorio de Innovación Audiovisual de RTVE - Lab RTVE. Disponible en: <http://www.rtve.es/lab/> [Consulta: 20 de enero 2021]

LAMONT HILL, Marc and Lalitha VASUDEVAN, 2009. Media, learning and sites of possibility. *British journal of educational technology*, vol.40(3), pp.573-592 https://doi.org/10.1111/j.1467-8535.2009.00969_11.x [Consulta: 18 de febrero 2021]

LITERAT, Ioana, 2016. Interrogating participation across disciplinary boundaries: Lessons from political philosophy, cultural studies, art, and education. *New Media and Society*, 18(8):1787-1803 <https://doi.org/10.1177/1461444816639036> [Consulta: 15 de Enero 2021]

MAXWELL, Richard and Toby MILLER, 2012. The real future of media. *Media and Culture Journal*, vol. 15(3). <https://doi.org/10.5204/mcj.537> [Consulta: 18 de enero 2021]

MCGUIGAN, Jim, 2006. The politics of cultural studies and cool capitalism. *Cultural Politics*, vol. 2, nº. 2, pp. 137-158 <https://doi.org/10.2752/174321906778054574> [Consulta: 20 de enero 2021].

PAPACHARISSI, Zizi, 2009. The virtual sphere 2.0: the Internet, the public sphere, and beyond. En: Andrew CHADWICK and Philip N. HOWARD (eds) *Routledge Handbook of Internet Politics*. London: Routledge, pp. 230–245. [Consulta: 15 de Enero 2021]

PATEMAN, Carole, 1970. *Participation and Democratic Theory*. Cambridge: Cambridge University Press. [Consulta: 20 de diciembre 2020]

Observatorio del documental interactivo. Disponible en: <https://www.interdoc.org/> [Consulta: 10 de abril 2021]

REILLY Erin, Henry JENKINS, Laurel J. FELT and Vanessa VARTABEDIAN, 2012. *Shall we play? Research report*. Los Angeles, CA: Annenberg Innovation Lab. [Consulta: 10 de enero 2021]

ROSE, Mandy, Sandra GUADENZI y Judith ASHTON, 2017. *I-Docs: The Evolving Practices of Interactive Documentary*. New York: Columbia University Press.

ROVISCO, María y VENETI, Anastasia, 2017. *Picturing protest: visibility, visibility and the public sphere*. *Visual Communication*, Vol. 16(3) pp.271–277. <https://doi.org/10.1177/1470357217704633> [Consulta: 13 de Enero 2021]

SHAULL, Richard, 1970. *Foreword*. En: Paolo FREIRE (ed.) *Pedagogies of the Oppressed*. Harmondsworth, UK: Penguin.

SORA, Carles, 2014. *Webdocs por el cambio social: Las narraciones documentales interactivas plantean situaciones de participación y colaboración ciudadana aportando nuevas estrategias d'empoderamiento social*. CCCLab. En: <http://lab.cccb.org/es/webdocs-por-el-cambio-social/> [Consulta: 10 de abril 2021]

10. ÍNDICE DE IMÁGENES

Figura 1. Mecanismo metodológico.

Figura 2. Pantalla de inicio de 'A short History of the Highrise'. Extraído de: <https://www.nytimes.com/projects/2013/high-rise/index.html>

Figura 3. Selección de capítulos de 'A short History of the Highrise'. Extraído de: <https://www.nytimes.com/projects/2013/high-rise/index.html>

Figura 4. Ilustraciones de la experiencia interactiva de 'A short History of the Highrise'. Extraído de: <https://www.nytimes.com/projects/2013/high-rise/index.html>

Figura 5. Detalle de ilustración de la experiencia interactiva de 'A short History of the Highrise'. Extraído de: <https://www.nytimes.com/projects/2013/high-rise/index.html>

Figura 6. Captura de pantalla del apartado participativo. Extraído de: <https://www.nytimes.com/projects/2013/high-rise/your-stories/index.html>

Figura 7. Captura de pantalla de las categorías del apartado participativo. Extraído de: <https://www.nytimes.com/projects/2013/high-rise/your-stories/index.html>

Figura 8. Entrada de una fotografía enviada por un usuario. Extraído de: <https://www.nytimes.com/projects/2013/high-rise/your-stories/index.html>

Figura 9. Cartel del documental Las Sinsombrero. Extraído de: <https://www.lassinsombrero.com/el-proyecto-crossmedia>

Figura 10. Captura del inicio de la web de Las Sinsombrero. Extraído de: <https://www.lassinsombrero.com/>

Figura 11. Captura del apartado de participación de Las Sinsombrero. Extraído de: <https://www.rtve.es/lassinsombrero/es/webdoc/participa/>

Figura 12. Detalle de la información de un perfil de una mujer. Extraído de: <https://lab.rtve.es/mil-mujeres-asesinadas/>

Figura 13. Pantalla de inicio de la web 1000 mujeres asesinadas. Extraído de: <https://lab.rtve.es/mil-mujeres-asesinadas/>

Figura 14. Gráficas de los datos sobre la violencia machista. Extraído de: <https://lab.rtve.es/mil-mujeres-asesinadas/datos/>

Figura 15. Podcast ofrecido por la web. Extraído de: <https://lab.rtve.es/mil-mujeres-asesinadas/016/>

Figura 16. Pack seleccionado para el hosting de nuestra web.

Figura 17. Panel de control de Wordpress.

Figura 18. Familia tipográfica Raleway.

Figura 19. Gama cromática de la identidad gráfica.

Figura 20. Logotipo descartado.

Figura 21. Segunda prueba de logotipo.

Figura 22. Logotipo final de DocuNap.

Figura 23. Espacio de trabajo de Elementor.

Figura 24. Encabezado de la página web de DocuNap. Extraído de: www.docunap.com

Figura 25. Pestaña del buscador web.

Figura 26. Página de inicio de la web. Extraído de: www.docunap.com

Figura 27. Categorías planteadas en un primer momento.

Figura 28. Portada Welcome to the ballroom.

Figura 29. Portada Georgiana.

Figura 30. Portada Paquita Martín.

Figura 31. Portada Navalón: Historias de una vida anónima.

Figura 32. Página del webdoc. Extraído de: www.docunap.com/webdoc

Figura 33. Página de participación. Extraído de: www.docunap.com/participa

Figura 34. Captura de pantalla de la versión móvil del apartado Participa.

Figura 35. Captura de pantalla de la versión móvil del apartado Webdoc.

Figura 36. Encabezado del perfil de Instagram. Extraído de: <https://www.instagram.com/docunap/>

Figura 37. Apariencia del perfil de Instagram. Extraído de: <https://www.instagram.com/docunap/>

Figura 38. Encabezado del perfil de Twitter. Extraído de: <https://twitter.com/docunap>

Figura 39. Tweets publicados en la cuenta. Extraído de: <https://twitter.com/docunap>

Figura 40. Perfil de Youtube. Extraído de: https://www.youtube.com/channel/UCPGyE7WX_t3-oRyBmXGI6Dw

Figura 41. Clips descargados y renombrados.

Figura 42. Fragmento de la tabla de clasificación de vídeos I.

Figura 43. Fragmento de la tabla de clasificación de vídeos II.

Figura 44. Captura de los rótulos de la pieza final I.

Figura 45. Captura de los rótulos de la pieza final II.

Figura 46. Imagen de Paquita de espaldas.

Figura 47. Imagen de detalle de mano de Paquita.

Figura 48. Captura del montaje final. Superposición.

Figura 49. Captura del montaje final. Repetición.

11. ANEXOS

Identidad gráfica realizada para el proyecto.

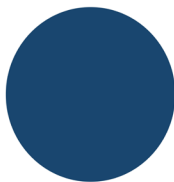
GUÍA DE ESTILO WEB

TIPOGRAFÍA

RALEWAY:

NARRATIVAS AUDIOVISUALES PROSOCIALES / Narrativas Audiovisuales Prosociales
NARRATIVAS AUDIOVISUALES PROSOCIALES / Narrativas Audiovisuales Prosociales
NARRATIVAS AUDIOVISUALES PROSOCIALES / Narrativas Audiovisuales Prosociales

COLORES



Número de color: 17446a

Color principal. Para títulos y fondos.



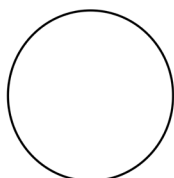
Número de color: 177389

Color secundario. Para comensar y dar toques diferenciados de los colores principales.



Número de color: 61c5c2

Color auxiliar. Será utilizado en elementos o detalles puntuales.



Número de color: ffffff

Color principal. Para fondos y títulos.