

Narrar con máquinas: IAg y la reciente experiencia en los documentales interactivos

Sección: Artículo

Recibido: 29/06/2025

Aceptado: 30/09/2025

DOI: 10.46530/virtualis.v16i29.472

Storytelling with Machines: Generative AI and Recent Experience in Interactive Documentaries

Carlos Saldaña Ramírez

Universidad Autónoma Metropolitana, México

Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-9336-7693>

correo: csaldana@cua.uam.mx

Resumen. Los documentales interactivos han redefinido la relación entre espectador y narrativa audiovisual al habilitar exploraciones no lineales y participación activa. La irrupción de la inteligencia artificial generativa (IAg) no solo ensancha las posibilidades técnicas, sino que incorpora una dimensión relacional algorítmica: sistemas que interpretan, generan y reconfiguran la experiencia en tiempo real. Este artículo analiza el impacto de la IAg a partir de dos casos paradigmáticos: Migrar (2019) e In Event of Moon Disaster (2020), para examinar credibilidad, participación del público, personalización narrativa y riesgos de manipulación. Se propone concebir el documental contemporáneo como sistema relacional vivo, donde la IAg se integra con transparencia, trazabilidad y responsabilidad ética, fortaleciendo el potencial crítico del medio. Palabras clave: documental interactivo, inteligencia artificial generativa, narrativa digital, ética documental, participación, veracidad, algoritmos. Así, el documental interactivo con IAg puede concebirse como una tecnopoética relacional, en la que lo técnico y lo estético se articulan para generar significados y vínculos críticos con el espectador.

Palabras clave: documental interactivo, inteligencia artificial generativa, narrativa digital, ética documental, participación del usuario, credibilidad, algoritmos.

Abstract: Interactive documentaries have redefined the relationship between viewer and audiovisual narrative by enabling non-linear explorations and active participation. The emergence of generative artificial intelligence (GAI) not only expands technical possibilities but also introduces an algorithmic relational dimension: systems that interpret, generate, and reconfigure the experience in real time. This article analyzes the impact of GAI through two paradigmatic cases: Migrar (2019) and In Event of Moon Disaster (2020), to examine credibility, audience engagement, narrative personalization, and risks of manipulation. It proposes conceiving the contemporary documentary as a living relational system, where GAI is integrated with transparency, traceability, and ethical responsibility, thereby strengthening the medium's critical potential.

Keywords: interactive documentary, generative AI, digital narrative, documentary ethics, user participation, credibility, algorithms.

Introducción

En la última década, los documentales interactivos han transformado profundamente la relación entre los espectadores y las narrativas audiovisuales. Al incorporar herramientas digitales, estos dispositivos narrativos han habilitado experiencias no lineales, rutas múltiples de exploración y una participación activa del usuario, configurando recientes formas de interacción dentro del ecosistema documental. Este giro interactivo también ha implicado transformaciones éticas, sociales y epistemológicas, al abrir el espacio documental a procesos colaborativos, horizontales y sensibles al contexto.

Como realizador, académico e investigador, he explorado este potencial en obras como *Después de la violencia* (2018), un documental interactivo sobre violencia de género en la Ciudad de México; *Asuntos de familia* (2019–2020), una investigación sobre migración maya en Santa Elena, Yucatán; y *Migrar* (2019), desarrollado en colaboración entre la Universidad Nacional Autónoma de Honduras y la UAM Cuajimalpa, centrado en los flujos migratorios de Centroamérica. Estos trabajos se inscriben en una línea metodológica vinculada a la antropología visual y la autoetnografía fotográfica, y utilizan la interactividad como medio para trasladar la experiencia documental colaborativa hacia el usuario, quien no solo observa, sino que dialoga, elige y reconstruye trayectorias narrativas.

No obstante, actualmente nos situamos ante un giro tecnológico y conceptual: la irrupción de la inteligencia artificial generativa (IAg). A diferencia de las estructuras interactivas clásicas, en las que las decisiones del usuario se limitan a seleccionar entre opciones preconfiguradas, los sistemas generativos introducen elementos de imprevisibilidad, personalización radical y producción automatizada de contenidos en tiempo real. Esto plantea una transformación sustantiva: ¿seguimos interactuando con narrativas o estamos comenzando a relacionarnos con inteligencias artificiales que co-crean, interpretan y reconfiguran nuestra experiencia documental? Este cambio puede comprenderse también desde una perspectiva tecnopoética, en la que los recursos técnicos y creativos se entrelazan para dar forma a experiencias documentales con una poética propia de las tecnologías que las sostienen.

Este fenómeno implica un giro decisivo: ya no se trata únicamente de interacción puntual, sino de establecer relaciones dinámicas con sistemas que aprenden, predicen y adaptan contenidos en función del comportamiento del usuario. En consecuencia, surgen interrogantes fundamentales para la teoría y la práctica documental: ¿cómo redefine la IAg la producción y el consumo de documentales interactivos? ¿Estamos

transitando de la interacción con contenidos a una relación con inteligencias artificiales que co-crean y personalizan las experiencias? ¿De qué manera podemos asegurar que la búsqueda de personalización no comprometa la credibilidad y el compromiso crítico del espectador? ¿Qué papel asume el público en este ecosistema en recomposición donde la interacción narrativa se reparte entre humanos y algoritmos?

Para abordar estas preguntas, este trabajo propone el análisis comparativo de dos casos paradigmáticos: *Migrar* (2019), documental interactivo centrado en la experiencia migrante en Honduras, realizado desde una perspectiva de antropología visual y autoetnografía fotográfica; y *In Event of Moon Disaster* (2019), producción del MIT que emplea tecnologías de IA y *deepfake* para reconstruir un evento histórico alternativo, cuestionando la veracidad mediática en la era digital.

Ambas obras ilustran formas contrastantes de experimentar el documental interactivo: una desde una lógica relacional y participativa, en la que el espectador configura su recorrido entre fragmentos reales; otra desde una lógica generativa, en la que el sistema produce una experiencia audiovisual adaptativa. Esta comparación se apoya en el marco conceptual propuesto por Sandra Gaudenzi (2013), quien distingue entre modalidades relacional, conversacional, participativa y experiencial del documental interactivo. Este marco permite observar cómo se redistribuyen las funciones de autoría, verdad y participación en el contexto de la automatización creativa.

Desde una metodología cualitativa y comparativa, este estudio busca no solo describir estos fenómenos, sino contribuir a la discusión sobre cómo diseñar relaciones responsables entre creadores, espectadores y sistemas de IA, que fortalezcan el potencial crítico, ético y testimonial del documental interactivo en tiempos de acelerada automatización narrativa.

Marco teórico: del documental interactivo a la inteligencia relacional

El documental interactivo como experiencia expandida

Desde sus primeras formulaciones, el documental interactivo ha desbordado los límites de la linealidad para proponer al espectador no solo como receptor, sino como interactor activo en la construcción del relato. Sandra Gaudenzi (2013) define el documental interactivo como “una forma de documental que utiliza la interactividad como una expresión narrativa central, permitiendo que el espectador participe en la configuración de la experiencia”. Esta participación puede manifestarse en múltiples

niveles: navegación, selección de contenidos, orden de visualización o incluso mediante contribuciones propias del usuario.

Según Aston y Gaudenzi (2012), este tipo de documental se inscribe dentro de una ecología participativa, en la que el usuario se convierte en una suerte de autor-partícipe, dando lugar a recientes formas de compromiso ético y político. No se trata únicamente de una expansión formal del lenguaje documental, sino de una reconfiguración de las relaciones de poder en el relato, donde el acceso, la interacción y la multiplicidad de voces se constituyen como ejes estructurantes.

De la interactividad a la relacionalidad: la irrupción de la IAg

La llegada de sistemas de inteligencia artificial generativa (IAg), como los modelos de lenguaje (GPT), los generadores visuales (*DALL-E*, *Midjourney*) y los motores de personalización narrativa, ha introducido una dimensión emergente en la producción documental: la capacidad de generar contenido audiovisual en tiempo real a partir de entradas humanas, estableciendo así una relación dinámica entre usuario y máquina. Autores como Kate Crawford (2021) advierten que esta infraestructura no es neutral: responde a sistemas de entrenamiento, modelos algorítmicos y estructuras socioeconómicas que condicionan sus salidas. En contextos narrativos como el documental, la IAg no solo amplía las posibilidades expresivas, sino que introduce una capa de interpretación automatizada que puede afectar la integridad del relato.

En este reciente escenario de creación documental, la figura del autor ya no se limita a controlar los medios ni a definir unilateralmente la narrativa; más bien, se configura como un co-diseñador que colabora con sistemas algorítmicos capaces de intervenir activamente en la generación de contenidos. Las inteligencias artificiales generativas introducen formas no humanas de creatividad que, lejos de ser herramientas pasivas, participan activamente en la construcción de la experiencia narrativa.

Como señala Manovich (2013), “Los objetos de los recientes medios no solo se consumen; también se crean en colaboración con algoritmos e interfaces”, lo que implica una transformación profunda tanto del rol del creador como del espectador, quienes comparten ahora el espacio de interacción con sistemas técnicos capaces de interpretar, proponer y adaptar contenidos en tiempo real. En este sentido, la IAg no es un simple soporte tecnológico, sino un interactor narrativo con capacidad de aprendizaje y producción simbólica, lo que obliga a revisar los fundamentos del documental como forma de representación del mundo. En este sentido, la IAg puede

analizarse como parte de una tecnopoética contemporánea, donde las interfaces, los algoritmos y el diseño narrativo configuran estéticamente la experiencia documental.

La interacción del espectador frente a sistemas generativos

En el documental interactivo clásico, la participación del espectador reside en su capacidad de decisión: recorrer caminos, configurar recorridos narrativos y construir significados propios dentro de una arquitectura diseñada por el autor. Sin embargo, la personalización algorítmica introducida por la IAg transforma esta interacción en una relación adaptativa, donde las elecciones del usuario son interpretadas y respondidas por la máquina de formas no siempre previsibles ni transparentes.

Según Rouvroy y Berns (2013), estos sistemas tienden a desplazar la deliberación crítica en favor de una “gubernamentalidad algorítmica”, en la que las decisiones se automatizan con base en perfiles de comportamiento y datos históricos. En el ámbito documental, esto puede traducirse en recorridos narrativos personalizados que refuerzan creencias previas del usuario, limitando su exposición a lo inesperado o desafiante.

En este sentido, se vuelve crucial discutir no solo cómo se construyen estas relaciones, sino qué margen de interacción crítica se preserva para el espectador frente a una IAg que interpreta, selecciona y construye contenidos en función de sus datos personales.

Veracidad, credibilidad y coautoría algorítmica

Uno de los pilares del documental ha sido históricamente su vocación de veracidad. Aunque este principio ha sido objeto de debate (Nichols, 1991), se mantiene como un valor normativo fundamental en la producción y recepción del documental. La integración de IAg, capaz de producir imágenes hiperrealistas y narrativas coherentes aunque ficticias, tensiona profundamente esta dimensión ética.

En palabras de Joanna Zylińska (2017), en la era de la automatización es urgente desarrollar una “ética mínima para la imagen técnica”, en la que la responsabilidad no se diluya entre humanos y máquinas, sino que se rearticule en función de su interdependencia. Aplicado al documental interactivo, esto implica una necesidad urgente de transparencia, trazabilidad y conciencia crítica sobre los procesos de generación automatizada de contenidos.

La coautoría algorítmica, si no se problematiza, puede desembocar en una delegación excesiva de responsabilidad narrativa a sistemas no conscientes, lo que pone en riesgo

tanto la credibilidad del documental como la relación de confianza entre realizador y espectador.

Tecnopoéticas y tecnoceno: un marco para el documental algorítmico

El cruce entre prácticas artísticas y tecnologías digitales ha sido abordado por Claudia Kozak bajo la noción de tecnopoéticas, entendidas como operaciones estético-políticas que exploran, intervienen y tensionan las materialidades técnicas de su tiempo. En *Tecnopoéticas argentinas: Archivo blando de arte y tecnología* (2012), Kozak propone pensar los entornos digitales como “archivos blandos”: repertorios abiertos, modulables y recombinables, donde la obra no se clausura, sino que se ejecuta y se actualiza en procesos (re)programables. Este enfoque permite leer el documental interactivo —y, en particular, el documental con IAg— como una poética de procedimientos: más que objetos cerrados, son sistemas que articulan código, interfaces, datos y decisiones de usuarios en tiempo real, habilitando relaciones críticas con lo técnico y lo social.

En paralelo, Flavia Costa propone el concepto de tecnoceno para describir el régimen histórico en el que los algoritmos y plataformas organizan prácticas de vida, percepción y producción de verdad. Lejos de un trasfondo “neutral”, estos sistemas constituyen infraestructuras con efectos biopolíticos y epistémicos: distribuyen atención, jerarquizan voces, automatizan decisiones y modelan afectos. Concebir el documental con IAg dentro del tecnoceno implica asumir que cada elección algorítmica desde el conjunto de entrenamiento hasta el diseño de la interfaz produce mundo y, por ello, exige criterios de transparencia, trazabilidad y justicia.

Desde este marco, *Migrar* puede leerse como tecnopoética relacional centrada en la escucha y el archivo blando de testimonios situados; *In Event of Moon Disaster*, como tecnopoética generativa que dramatiza los riesgos de la simulación algorítmica. En ambos casos, lo tecnopoético no es adorno tecnológico, sino el principio organizador de cómo se producen y circulan la evidencia, el punto de vista y el vínculo con el público. Este anclaje amplía el tránsito que proponemos, de interactividad a relacionalidad, hacia una comprensión histórico-material del documental contemporáneo: su poética es inseparable de sus condiciones técnicas e infraestructurales.

Metodología

Este trabajo se enmarca en un enfoque cualitativo y exploratorio, basado en el análisis comparativo de casos para indagar cómo la IAg transforma la experiencia del

documental interactivo. La selección de casos responde a un criterio intencional y teórico, fundamentado en su relevancia conceptual, diversidad técnica y valor ejemplar frente a los cuestionamientos planteados en la introducción.

El estudio articula un método de análisis textual y de experiencia interactiva, apoyado en categorías derivadas del marco teórico. En particular, se retoman las modalidades del documental interactivo propuestas por Sandra Gaudenzi (2013): relacional, conversacional, participativo y experiencial, junto con los conceptos de interacción, co-creación narrativa e interacción del espectador frente a sistemas generativos (Aston & Gaudenzi, 2012; Manovich, 2013).

Criterios de selección y justificación de los casos

Los dos casos analizados *Migrar* (2019) e *In Event of Moon Disaster* (2019), fueron seleccionados dentro de un universo más amplio de documentales interactivos contemporáneos. La decisión de enfocarse en estas obras se basa en su representatividad respecto a dos momentos clave en la evolución del documental interactivo:

- *Migrar* es una obra autoral desarrollada en colaboración entre la Universidad Autónoma Metropolitana (UAM Cuajimalpa) y la Universidad Nacional Autónoma de Honduras (UNAH-VS). Utiliza técnicas de antropología visual y autoetnografía fotográfica, y propone una estructura relacional en la que el usuario configura su experiencia mediante la navegación entre fragmentos documentales. Se eligió por su potencial para analizar desde dentro los procesos de construcción narrativa interactiva, así como por su vocación ética y colaborativa.
- *In Event of Moon Disaster*, producido por el MIT Center for Advanced Virtuality, representa una propuesta innovadora que integra IAg y tecnologías *deepfake* para recrear un discurso alternativo del presidente Nixon ante un posible fracaso de la misión Apolo 11. Este caso fue seleccionado por su alto impacto internacional, su dimensión provocadora respecto a la veracidad documental, y por constituir un ejemplo paradigmático del papel de la IAg como co-creadora de la narrativa.

Ambos casos permiten observar contrastes metodológicos y tecnológicos relevantes: uno construido desde el diálogo con comunidades reales y con una narrativa abierta basada en relaciones fragmentadas (*Migrar*); y otro basado en la simulación de una narrativa histórica generada por IAg (*In Event of Moon Disaster*). Se excluyeron de este análisis obras con niveles mínimos de interactividad, interacciones meramente

decorativas o estructuras cerradas que no favorecen la personalización o la relacionalidad narrativa.

Enfoque de análisis

El análisis se estructura en torno a los siguientes ejes:

- El papel del espectador/interactor y su grado de participación en la experiencia narrativa.
- Los mecanismos de personalización narrativa (manuales o algorítmicos).
- La forma en que se configura la co-creación de sentido entre usuario, autor y sistema.
- Las implicaciones éticas en relación con la veracidad, la transparencia tecnológica y la autoría.
-

A través de esta matriz analítica, se busca examinar cómo las tecnologías de IAg no solo afectan el diseño y la estructura de las narrativas documentales interactivas, sino también cómo reconfiguran los marcos epistemológicos y relacionales del documental como forma de conocimiento, testimonio y experiencia sensible.

Análisis de caso I: *Migrar* y la interacción del usuario en el documental interactivo clásico

Migrar (2019), documental interactivo producido entre la Universidad Nacional Autónoma de Honduras – Valle de Sula (UNAH-VS) y la Universidad Autónoma Metropolitana – Cuajimalpa (UAM Cuajimalpa), se inscribe en una tradición de documental expandido que privilegia la experiencia participativa del usuario, la exploración modular del archivo audiovisual y la construcción colaborativa del relato. En esta sección se analizan sus características estructurales y metodológicas, con el fin de reflexionar sobre el modelo de interacción que propone, sus implicaciones éticas y su contraste con los recientes esquemas relacionales mediados por IAg.

Estructura modular y navegación como experiencia

La organización de los contenidos en *Migrar* responde a una lógica de red hipertextual que ofrece al usuario diversas rutas de acceso al relato migratorio centroamericano desde múltiples perspectivas: entrevistas, diarios visuales, cartografías narrativas y fragmentos de archivo. Esta estructura no lineal permite un recorrido personalizado y activa un rol interpretativo en el espectador, quien decide qué caminos seguir y en qué orden recorrerlos.

Como señala Sandra Gaudenzi (2013), este tipo de diseño “transforma al usuario en coautor de su propia experiencia narrativa, desplazando la autoridad absoluta del autor tradicional del documental”. En *Migrar*, esa descentralización autoral se constituye como una estrategia crítica para representar una realidad compleja, sin un centro hegemónico ni una verdad única.

Autoetnografía visual y testimonio como co-creación

Uno de los aspectos distintivos del proyecto es su enfoque metodológico participativo, que incorpora elementos de autoetnografía visual y antropología colaborativa. Las personas migrantes no son tratadas como objetos de representación, sino como sujetos activos que participan en la creación de los materiales, desde el registro de testimonios en primera persona hasta la incorporación de fotografías y relatos propios.

Este enfoque se alinea con una tradición crítica del cine documental que, como afirma Bill Nichols (2017), “busca dar voz a los sujetos y desmontar las jerarquías del discurso audiovisual clásico”. En lugar de imponer una narrativa cerrada, *Migrar* se plantea como una plataforma abierta al diálogo, donde el espectador se convierte también en un testigo activo.

Interacción sin algoritmos: interacción humana y trazabilidad ética

La experiencia interactiva en *Migrar* no está mediada por sistemas de inteligencia artificial. No existen algoritmos que interpreten la conducta del usuario ni contenidos generados automáticamente. La relación se establece de manera directa: humano-a-humano-a-través-de-la-interfaz. Cada decisión del usuario está anclada en una arquitectura narrativa transparente y controlada.

Esta decisión tecnológica representa una diferencia fundamental frente a los desarrollos actuales donde la IAg actúa como mediadora o coautora. En *Migrar*, la credibilidad se sostiene en la trazabilidad del contenido, la verificabilidad empírica y la apertura de fuentes, principios cruciales para preservar la ética documental en contextos sensibles como la migración forzada.

Hacia una relación crítica con la tecnología

La decisión de evitar automatizaciones complejas en *Migrar* no obedece a una limitación técnica, sino a una postura política y ética: privilegiar la escucha, el

testimonio y la relación empática entre usuarios y protagonistas. A diferencia de los entornos interactivos potenciados por IAg, donde las experiencias pueden ser moldeadas por sistemas opacos, *Migrar* propone una relación horizontal y crítica con la tecnología.

Como plantea Katja Kwastek (2013), en las prácticas digitales se manifiesta una “estética de la participación” que se opone a la delegación total de la experiencia en sistemas automatizados. Esta concepción también atraviesa *Migrar*: más que ofrecer una experiencia personalizada, se propone una experiencia situada, plural y deliberadamente inconclusa.

Análisis de caso II: *In Event of Moon Disaster* y la irrupción de la IAg en el documental

In Event of Moon Disaster (2020), dirigido por Francesca Panetta y Halsey Burgund, representa un punto de inflexión en la relación entre documental e inteligencia artificial. A través de técnicas como *deepfake*, machine learning y procesamiento de lenguaje natural, el proyecto recrea un evento que nunca ocurrió: el discurso alternativo preparado por Richard Nixon en caso de fracaso de la misión Apolo 11. Lejos de una simple simulación técnica, la obra se propone como una crítica aguda a la desinformación, cuestionando los límites entre lo real y lo simulado.

IAg como motor narrativo

A diferencia de los documentales interactivos tradicionales, donde la interacción se limita a la navegación entre contenidos preexistentes, *In Event of Moon Disaster* introduce una narrativa generada por IAg. A través de redes neuronales entrenadas con voz e imagen de Richard Nixon, el sistema produce una versión verosímil, aunque completamente ficticia, de un discurso nunca pronunciado. El resultado es una experiencia inmersiva que confronta al usuario con la fragilidad de la verdad audiovisual.

Panetta y Burgund (2021) explican que su intención no fue engañar, sino advertir: “Queríamos mostrar el poder de estas tecnologías para crear realidades alternas creíbles, y lo hicimos de forma transparente, para educar al público sobre sus riesgos”.

Interacción crítica: del “click” al juicio ético

El documental se presenta como una plataforma que permite al usuario explorar diversas capas de contenido: archivos históricos, entrevistas, explicaciones técnicas y

ejemplos contemporáneos de desinformación. Así, más que una experiencia inmersiva sensorial, la obra se convierte en un ejercicio de alfabetización mediática, donde la interacción principal es el juicio crítico frente a lo que se observa.

Este enfoque se inscribe en lo que William Uricchio (2022) define como documental generativo: narrativas no preescritas que se actualizan o co-crean con base en datos, algoritmos o decisiones del usuario. En este contexto, la IAg no es simplemente una herramienta, sino un interactor narrativo con capacidad de enunciación.

Ficción posible, verdad simulada

La fuerza simbólica de *In Event of Moon Disaster* radica en su capacidad de provocar una emoción real frente a un acontecimiento ficticio. El espectador presencia la supuesta muerte de los astronautas y un discurso presidencial que jamás existió, pero cuya verosimilitud es perturbadoramente convincente. Esta experiencia liminal pone en tensión las nociones tradicionales de archivo, evidencia y testimonio.

Aquí se plantea un dilema crucial: ¿cómo distinguir entre una herramienta pedagógica crítica y una tecnología susceptible de manipulación? Como advierte Hito Steyerl (2017), “la verdad ya no se basa en la evidencia visible, sino en la plausibilidad algorítmica”. En este contexto, la IAg representa tanto una innovación estética como una amenaza epistémica.

IAg como coautoría: implicaciones éticas y autorales

El uso de IAg en esta obra plantea interrogantes recientes sobre la autoría, la responsabilidad y la interacción narrativa: ¿quién firma una imagen *deepfake*? ¿Cómo garantizar la trazabilidad del contenido generado? ¿Qué papel juega el usuario frente a narrativas que se adaptan o modifican algorítmicamente?

Los creadores optaron por incluir una capa explícita de transparencia narrativa, informando al usuario sobre los procesos técnicos detrás de la simulación. Sin embargo, esta práctica no es universal ni garantiza una recepción crítica. El potencial de la IAg para crear “verdades alternativas” obliga al campo documental a definir recientes marcos éticos y fomentar una alfabetización crítica en los públicos.

Discusión comparativa: del documental interactivo al relacional

Los documentales interactivos *Migrar* (2019) e *In Event of Moon Disaster* (2020) representan dos momentos tecnopoéticos distintos en la evolución del género documental. Mientras *Migrar* se sitúa dentro de una tradición de interactividad basada

en la exploración y la colaboración humana, *In Event of Moon Disaster* inaugura un reciente paradigma donde la inteligencia artificial generativa (IAg) no solo media, sino que actúa en la creación narrativa. Esta comparación permite observar cómo la interactividad documental ha transitado hacia un modelo de relacionalidad algorítmica, en el que el usuario se vincula con sistemas que interpretan, adaptan y enuncian.

Modalidades de interacción: exploración vs. Adaptación

Los casos comparados concretan tecnopoéticas distintas en el tecnoceno: *Migrar* como archivo blando relacional orientado al testimonio; *In Event of Moon Disaster* como poética generativa que dramatiza la simulación.

En *Migrar*, la interacción se basa en la libre navegación por una estructura modular predefinida. El espectador-interactor escoge rutas, activa contenidos y configura su experiencia, pero sin alterar el material ni el sentido general del relato. Es una interactividad exploratoria, que requiere una actitud activa y reflexiva por parte del usuario.

En contraste, *In Event of Moon Disaster* despliega una interacción adaptativa, donde los contenidos se presentan como resultados de procesos algorítmicos de generación, simulación y recomposición. Aquí, el espectador no solo explora: se enfrenta a una narrativa diseñada para provocar una reflexión crítica sobre lo que ve, precisamente porque lo que ve podría no ser cierto. La interactividad ya no reside en la navegación, sino en la relación de interpretación con la máquina.

Autoría e interacción: co-creación humana vs. coautoría algorítmica

En *Migrar*, la co-creación ocurre principalmente en la etapa de producción: los sujetos migrantes colaboran en la generación de contenidos a través de metodologías participativas y autoetnográficas. El diseño interactivo posterior solo articula esos materiales desde una lógica de archivo expandido. La interacción recae en los humanos —creadores y usuarios— con roles claramente diferenciados.

En cambio, *In Event of Moon Disaster* introduce a la IAg como coautora del relato, generando imágenes, voces y escenarios verosímiles que nunca existieron. La figura del autor se descentraliza aún más, integrando a una máquina que interpreta, produce y simula. Esta situación complejiza los marcos éticos y legales sobre la responsabilidad

narrativa, abriendo recientes preguntas sobre la trazabilidad y la integridad de la producción documental.

Veracidad documental: testimonio vs. Simulación

Migrar se ancla en el testimonio directo y en una ética de la presencia situada. Las voces, rostros y contextos representados son verificables, lo cual refuerza la credibilidad del relato. La transparencia de medios y procesos forma parte de su valor documental.

In Event of Moon Disaster, por el contrario, construye su fuerza precisamente en la simulación deliberada de lo falso, en la creación de un acontecimiento que nunca sucedió. Esta estrategia, usada con fines críticos, busca generar conciencia sobre los riesgos de la desinformación digital. Sin embargo, también tensiona los límites del género documental: ¿hasta qué punto se puede mentir para decir la verdad?

Ética de la interacción: transparencia vs. opacidad algorítmica

El diseño de *Migrar* prioriza la transparencia: el usuario sabe qué está viendo, de dónde proviene y cómo fue producido. No hay sistemas automatizados que interpreten sus decisiones ni elementos opacos en la lógica de navegación.

In Event of Moon Disaster, si bien incorpora elementos meta-narrativos para explicar su funcionamiento, evidencia cuán fácilmente los sistemas algorítmicos pueden construir ficciones creíbles sin ser detectados. Esto plantea una alerta: la necesidad de desarrollar dispositivos de visualización, trazabilidad y alfabetización crítica en futuros documentales que utilicen IAg, para evitar que el poder de lo generativo erosione la confianza pública.

Redefinición del documental como experiencia relacional

Migrar representa un modelo de documental expandido, donde la experiencia del usuario es abierta, modular y deliberadamente inacabada, pero con límites bien definidos. El usuario interpreta, pero no altera el relato ni es interpretado por el sistema.

In Event of Moon Disaster, en cambio, adelanta una configuración renovada de experiencia documental donde el espectador no solo interactúa con contenidos, sino que se relaciona con una entidad capaz de simular, responder, generar sentido. El

documental deja de ser una obra cerrada o un archivo vivo para convertirse en un sistema dinámico, susceptible de actualización y reconfiguración constante.

Este tránsito marca el paso de la interacción a la relación: una dimensión emergente donde el espectador ya no es solo coautor o testigo, sino parte de un ecosistema narrativo donde su interacción se distribuye junto con la de sistemas inteligentes.

Conclusiones

La comparación entre *Migrar* e *In Event of Moon Disaster* revela que la evolución del documental interactivo no puede entenderse únicamente como una progresión técnica o estética, sino como una transformación profunda en sus modos de producción, enunciación y experiencia. Lo que está en juego es el paso de una interactividad basada en la exploración y la colaboración humana, hacia una relacionalidad compleja con sistemas algorítmicos, donde la inteligencia artificial generativa se presenta como coautora, mediadora e incluso interlocutora.

En este reciente escenario, la experiencia del espectador ya no se limita a la selección o navegación entre fragmentos narrativos. Ahora implica una relación dinámica con tecnologías capaces de interpretar, adaptar, simular e incluso generar contenidos que problematizan las nociones tradicionales de archivo, testimonio y verdad documental.

Este giro exige una reformulación crítica de la interacción del usuario, de la autoría y de la ética del relato. La IAg, como se ha observado, posee un potencial expresivo sin precedentes, pero también conlleva riesgos epistemológicos y de manipulación simbólica que no pueden ser ignorados. Su uso en proyectos como *In Event of Moon Disaster* demuestra que incluso cuando se emplea con fines críticos y transparentes, su capacidad para simular “verdades alternativas” puede generar una disonancia cognitiva que compromete la recepción documental como forma de conocimiento.

En contraste, *Migrar* insiste en una ética de la presencia, del testimonio y de la escucha empática. Su arquitectura narrativa y su metodología participativa ofrecen un modelo de documental expandido donde la interacción humana permanece en el centro. Sin embargo, también se evidencian los límites de este enfoque frente a las recientes formas de narración generativa, que están modificando los estándares de producción, las expectativas del público y los dispositivos de circulación del documental contemporáneo.

Frente a este escenario, el documental interactivo debe replantearse no solo como obra narrativa, sino como sistema relacional. Esto implica pensar en poéticas y políticas renovadas de la relación, donde la IAg no sea entendida únicamente como herramienta de sofisticación técnica, sino como un actor narrativo y ético cuyo diseño, implementación y visualización deben responder a criterios de responsabilidad, justicia y cuidado.

La irrupción de la inteligencia artificial generativa (IAg) en el campo documental no debe entenderse como una simple extensión técnica de los recursos interactivos, sino como un giro epistemológico, ético y estético que transforma profundamente el modo en que concebimos, producimos y experimentamos el documental. El tránsito de la interacción a la relación, de elegir entre opciones prefijadas a establecer vínculos con sistemas que aprenden, adaptan y generan contenido, inaugura un giro en la historia de las narrativas audiovisuales, marcada por la cohabitación simbólica entre humanos y algoritmos.

Concebir una obra documental con IAg exige repensar los fundamentos de la autoría, la veracidad y la experiencia del espectador. No se trata de delegar la narrativa a una máquina, sino de diseñar sistemas donde la inteligencia artificial actúe como un interactor colaborativo, subordinado a principios de transparencia, trazabilidad y justicia epistémica. El documental con IAg debería integrar procesos de supervisión ética en cada etapa de su diseño: desde el entrenamiento de modelos hasta la presentación visual de los datos, evitando replicar sesgos o borrar la procedencia de los testimonios.

En este reciente escenario, no puede perderse de vista el lugar del autor, incluso cuando las obras son producidas colectivamente o mediante tecnologías generativas. Como ocurre ya en algunas prácticas cinematográficas contemporáneas, los realizadores se enfrentan a la necesidad de fingir la realidad para poder revelarla, construyendo situaciones que, aunque escenificadas, portan una verdad más profunda. En estos casos, la imagen ya no documenta un hecho, sino que encarna la verdad del autor, su mirada y compromiso ético con lo representado. Por eso, en el documental también cuando media una IAg, sigue siendo vital preguntarse: ¿quién lo dice?, ¿de dónde viene esta mirada?, ¿qué se pretende mostrar o silenciar?

La inteligencia artificial generativa debe ser, entonces, una herramienta para ver la realidad desde recientes perspectivas, no para suplantar la responsabilidad del creador ni desdibujar el origen del enunciado. Mantener visible al autor y sus fuentes es

fundamental para preservar la credibilidad del documental, especialmente en contextos donde la imagen puede ser fácilmente manipulada o generada desde cero.

Del lado de la recepción, el espectador ya no es solo un explorador de contenidos, sino un interlocutor en un sistema de relaciones inteligentes. Esta reciente posición demanda competencias específicas: alfabetización mediática, comprensión crítica del funcionamiento algorítmico y capacidad para discernir entre representación, simulación y manipulación. En consecuencia, se vuelve urgente implementar modelos educativos y curatoriales que acompañen la circulación de estas obras, proporcionando marcos interpretativos y herramientas para el análisis ético y narrativo.

Como propone Catherine D'Ignazio (2020) con su noción de una “inteligencia artificial feminista”, necesitamos imaginar tecnologías que no refuercen dinámicas extractivas, opacas o centralizadas, sino que promuevan relaciones abiertas, plurales y emancipadoras. Aplicado al documental, esto implica crear obras donde la IAg no reemplace la interacción del espectador, sino que la amplíe de manera crítica; donde la automatización no oculte las fuentes, sino que potencie la visibilidad del testimonio y de quienes lo emiten.

En suma, el paso de la interacción a la relación nos obliga a concebir el documental no como un producto cerrado, sino como un sistema relacional vivo, donde convergen subjetividades humanas y no humanas, dispositivos de representación y algoritmos con capacidad narrativa. Este reciente paradigma exige corresponsabilidad entre creadores, programadores, instituciones culturales y públicos. El desafío no es menor: diseñar experiencias documentales que mantengan su vocación ética y testimonial en un entorno de automatización intensiva, defendiendo el documental como espacio de encuentro, escucha y transformación social, incluso y sobre todo, cuando lo compartimos con máquinas. Así, el documental interactivo con IAg puede concebirse como una tecnopoética relacional, en la que lo técnico y lo estético se articulan para generar significados y vínculos críticos con el espectador.

Bibliografía

- Aston, J., y Gaudenzi, S. (2012). Interactive documentary: Setting the field. *Studies in Documentary Film*, 6(2), 125-139
- Costa, F. (2021). *Tecnoceno: algoritmos, biohackers y recientes formas de vida*. Taurus.
- Crawford, K. (2021). *Atlas of AI: Power, politics, and the planetary costs of artificial intelligence*. Yale University Press.
- D'Ignazio, C., y Klein, L. F. (2020). *Data feminism*. MIT Press.
- Gaudenzi, S. (2013). *The living documentary: From representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary* (Tesis doctoral). Goldsmiths, University of London.
- Kozak, C. (Ed.). (2012). *Tecnopoéticas argentinas: Archivo blando de arte y tecnología*. Caja Negra Editora.
- Kwastek, K. (2013). *Aesthetics of interaction in digital art*. MIT Press.
- Manovich, L. (2013). *Software takes command*. Bloomsbury Academic.
- Nichols, B. (1991). *Representing reality: Issues and concepts in documentary*. Indiana University Press.
- Nichols, B. (2017). *Introduction to documentary* (3rd ed.). Indiana University Press.
- Rouvroy, A., y Berns, T. (2013). *Gouvernementalité algorithmique et perspectives d'émancipation*. Le Débat, (180), 95-104.
- Steyerl, H. (2017). *Duty-free art: Art in the age of planetary civil war*. Verso.
- Uricchio, W. (2022). Documentary and the generative turn: Algorithmic storytelling in an era of deep fakes and chatbots. *Studies in Documentary Film*, 16(1), 22-41.
- Zylinska, J. (2017). *Nonhuman photography*. MIT Press.

Obras documentales interactivas

- Panetta, F., y Burgund, H. (Dirs.). (2020). *In event of moon disaster* [Documental interactivo]. MIT Center for Advanced Virtuality.
- Saldaña Ramírez, C. (Dir.). (2018). *Después de la violencia* [Documental interactivo]. Universidad Autónoma Metropolitana – Cuajimalpa.
- Saldaña Ramírez, C. (Dir.). (2020). *Asuntos de familia* [Documental interactivo]. Universidad Autónoma Metropolitana – Cuajimalpa.
- Saldaña Ramírez, C.; UNAH-VS; UAM Cuajimalpa. (2019). *Migrar* [Documental interactivo]. Universidad Nacional Autónoma de Honduras – Valle de Sula & Universidad Autónoma Metropolitana – Cuajimalpa.