

Documental lineal *versus* documental multimedia interactivo. Un estudio comparado de caso: *En el reino del plomo* (En Portada y Lab de RTVE.es, 2013)

Liberia Vayá, Irene – Universidad de Sevilla – iliberia@us.es

Pérez de Algaba Chicano, Cristina – Universidad de Sevilla – cristinaalgaba@gmail.com

Resumen: En los últimos años, el desarrollo de las TIC y sobre todo su introducción e impacto en la vida cotidiana, como argumenta Xavier Berenguer, han producido cambios muy importantes en el modo que tenemos de organizarnos, de aprender, de hablar, de escribir, de pensar... En este contexto y como era de esperar, han surgido y se han consolidado nuevas formas expresivas que, en mayor o menor medida, rompen con las lógicas de producción, creación y recepción de la narrativa tradicional.

Uno de los géneros más interesantes producto de la hibridación entre el medio digital y el audiovisual tradicional es el llamado “documental multimedia interactivo”, que vio la luz a finales del siglo XX y cuyo recorrido hasta nuestros días hace pensar que el futuro del documental pasará en gran medida por esta nueva narrativa no lineal, fragmentada e interactiva, capaz de ofrecer al usuario una experiencia única.

A partir de la conceptualización y reflexión que autores como Gaudenzi, Handler Miller, Gifreu o Berenguer han realizado en torno a este nuevo género y adoptando el modelo de análisis que plantea Arnau Gifreu (2013) para abordar el documental interactivo, nos proponemos en estas páginas realizar un análisis comparativo entre el reportaje lineal *En el reino del plomo* (En Portada y Lab de RTVE.es, 2013) y su versión interactiva o *webdoc*. El objetivo que perseguimos con este estudio comparado de caso es, principalmente,

aplicar un modelo de análisis ya testado previamente con el fin de determinar las características esenciales de este nuevo género y de comprobar en la práctica cuáles son las semejanzas y diferencias fundamentales que existen entre el documental lineal tradicional y el multimedia interactivo, contribuyendo así a la reflexión en torno a esta nueva narrativa multilínea.

Palabras clave: Documental; documental multimedia interactivo; medio digital; narrativa lineal; narrativa interactiva

1. Introducción

En los últimos años, la introducción de las TIC en nuestro día a día ha cambiado las formas de aprender, de hablar, de escribir, de pensar, etc. y ha hecho que palabras como “multimedia”, “interactividad” o “interfaz” se vuelvan términos cotidianos. En este contexto, han surgido y se han consolidado nuevas formas expresivas que en mayor o menor medida rompen con las lógicas de producción, creación y recepción de la narrativa tradicional. Y aunque dichas formas expresivas son cada vez más variadas y experimentan continuos cambios, pueden englobarse bajo el término “multimedia interactivo”, una fórmula audiovisual que allá por 1997 Xavier Berenguer definía como una tecnología innovadora que “permite presentar textos, sonidos e imágenes bajo la acción selectiva del espectador”¹ (1997: 1).

Es cierto que el concepto de “multimedia” ha evolucionado con el tiempo: si en un principio hacía referencia a la “simple” combinación de distintos medios, a día de hoy la interactividad se ha convertido en un componente indispensable que exige al usuario una actitud activa y, en consecuencia, lo coloca en el centro del producto multimedia. En este sentido y como señala una de las pioneras del entretenimiento multimedia interactivo, Carolyn Handler Miller (s.f.), la interactividad “no solo cambia la manera en la que las historias son contadas, sino también cómo la audiencia experimenta dichas historias”.

En este escenario, son los propios “usuarios”, “interactores” o “participantes” quienes demandan un papel más activo y, aunque además de la interactividad,

¹ La traducción es nuestra. Todas las citas de esta comunicación que han sido tomadas de textos escritos en idiomas diferentes al castellano, han sido traducidas por nosotras.

son muchas otras las características que definen a la narrativa multimedia, los expertos coinciden en que es este rasgo el que diferencia radicalmente a las historias digitales de las tradicionales.

Intentando satisfacer la demanda de nuevas formas de consumo, han nacido en nuestro país interesantes iniciativas como la de *El Laboratorio de RTVE* (www.lab.rtve.es), un proyecto de Radiotelevisión Española que pone en práctica nuevas formas de contar y de acercar la información a los usuarios. Esta iniciativa pionera en España en la creación de productos audiovisuales multimedia para un público masivo, se define como “un departamento de innovación audiovisual que ofrece enfoques creativos que nunca dejan indiferente” y pone a disposición de los usuarios innovadores formatos en el contexto de la Radiotelevisión pública, tales como el *docuweb*², los gráficos interactivos o la *second screen*³.

La presente comunicación se centra precisamente en uno de estos nuevos formatos, producto de la hibridación entre el medio digital y el audiovisual tradicional: el llamado “documental multimedia interactivo”. Este género, según Xavier Berenguer (2004a), emergió como un tipo de narrativa digital junto con los hipertextos y los juegos de los años 80. Además, a partir de aquel momento, las posibilidades del documental se extendieron gracias sobre todo al lenguaje interactivo, convirtiéndose en un género que:

“permite describir realidades más complejas, y permite hacerlo en diversos niveles de profundidad y bajo una multiplicidad de miradas. Ubicado en Internet, el documental evoluciona como la propia realidad que describe, mientras que la autoría plural permite avalar esta descripción” (Berenguer, 2004a: 2).

² También así se conoce el documental interactivo o *webdoc*.

³ Se trata de una aplicación que complementa y enriquece los contenidos a los que tenemos acceso a través de la “First Screen” o pantalla principal, es decir, en este caso, a través del televisor. Por ejemplo, TVE ha desarrollado esta aplicación para la serie *Isabel*, y permite a los espectadores conocer más datos acerca de la serie y sus personajes a través de su *tablet*, *smartphone* u ordenador, dándoles así la posibilidad de interactuar con el contenido que se les ofrece.

Así, teniendo en cuenta tanto el contexto general actual en el que las nuevas tecnologías impregnan cada rincón de nuestra vida cotidiana, como el momento de cambio, experimentación y expansión que vive el audiovisual en todo el mundo, el trabajo que presentamos en estas páginas se propone reflexionar sobre el documental multimedia interactivo, que es uno de los principales campos de investigación y creación dentro de la narrativa digital. Partiendo de teóricos como Sandra Gaudenzi, Carolyn Handler Miller, Arnau Grifeu o Xavier Berenguer y a través de un estudio de caso concreto, estableceremos y observaremos en la práctica las características esenciales del documental multimedia interactivo, comprobando cuáles son las semejanzas y las diferencias más importantes entre este género y su predecesor: el documental lineal tradicional.

El caso de estudio que planteamos se basa en el modelo de análisis para documentales multimedia desarrollado recientemente por Arnau Gifreu (2013), y compara *En el reino del plomo*, un reportaje periodístico tradicional emitido originalmente en el espacio *En Portada* de TVE, con su versión interactiva *online* realizada en colaboración con el Lab de RTVE.

La hipótesis de partida de este estudio es que iniciativas como esta de RTVE son una prueba incuestionable de que la narrativa multimedia está dejando de ser un fenómeno minoritario y de que el futuro de géneros como el del documental pasa necesariamente por el desarrollo de un lenguaje multilineal y sobre todo por la transformación de la figura del receptor, que ha iniciado un camino imparable hacia su conversión en usuario co-creador. Sin embargo, la interactividad es una cuestión de grado, y creemos que proyectos como el que aquí analizamos demuestran que todavía nos encontramos lejos de la realización de todas sus potencialidades.

2. Método

Para llevar a cabo nuestros objetivos realizaremos, en primer lugar, una revisión teórica de los principales modelos de documental lineal y multimedia, basándonos en la conceptualización y las reflexiones de reconocidos especialistas en este ámbito tanto a nivel nacional (Xavier Berenguer, 1997,

1998, 2004a, 2004b; o Arnau Gifreu, 2011, 2013) como internacional (Bill Nichols, 1997, 2003; Erik Barnouw, 2005; Caroline Handler Miller, s.f.; Sandra Gaudenzi, 2009, etc.). Posteriormente, abordaremos nuestro estudio de caso comparando el reportaje *En el reino del plomo* en su versión lineal (*En Portada*, RTVE, 2013) y en su versión web (Lab de RTVE.es). Para analizar la parte del documental interactivo nos basaremos, como se ha indicado, en el modelo de análisis propuesto por Arnau Gifreu (2013), uno de los pioneros en la investigación sobre el documental multimedia en España. Y compararemos las características de esta innovadora versión de *En el reino del plomo* con el reportaje lineal emitido en el programa *En Portada*, que comentaremos desde el punto de vista de la narrativa audiovisual tradicional siguiendo a autores como Sánchez Navarro (2006) o Gómez Tarín (2011).

En cuanto a la elección del modelo desarrollado por Arnau Gifreu como guía de análisis para nuestro estudio de caso, hay dos razones fundamentales que justifican dicha elección: en primer lugar, el de Gifreu es el primer intento (al menos a nivel nacional) de sistematización de todos los elementos susceptibles de ser analizados en un documental, reportaje u obra de no ficción interactiva. Es decir, estamos ante una propuesta totalmente novedosa que trata de incluir en un único modelo, además de muchos de los componentes analizados usualmente en cualquier documental o reportaje lineal, todas las categorías analizables en una obra desde el punto de vista del multimedia. Por otro lado, consideramos que el modelo de Gifreu, que ya ha sido testado previamente⁴, es un modelo completo y complejo que cumple la exigencia de universalidad que debe caracterizar a toda guía de análisis. En este sentido, en la investigación desarrollada en estas páginas adaptaremos su propuesta a nuestro objeto de estudio, seleccionando aquellos aspectos que consideremos más relevantes para la investigación.

A continuación, resumimos los principales elementos de análisis de lo que Gifreu ha presentado como un “modelo específico de comprensión” del documental multimedia interactivo (2013: 423). Antes, sin embargo, debemos

⁴ El propio Gifreu (2013) aplica su modelo en el análisis del documental multimedia interactivo *Guernica, pintura de guerra* (2007).

aclarar que no pretendemos ser exhaustivas en nuestra descripción debido principalmente a la falta de espacio y al hecho de que entendemos que es más importante extendernos en la aplicación (y adaptación) del modelo a nuestro caso de estudio que en la explicación del mismo⁵.

En primer lugar, cabe señalar que Gifreu organiza su propuesta en cinco grandes apartados (1. Producción y circulación, 2. Integración y navegación, 3. Estructuración de los contenidos, 4. Modalidades de navegación y de interacción y 5. Modos de representación de la realidad) que se dividen, a su vez, en subcategorías, y estas últimas son descritas por medio de varios indicadores o elementos significativos. De forma sintética, estos son los cinco grandes bloques de análisis:

1) Producción y circulación: antes que nada, Gifreu insiste en la idea de que todos los componentes del documental están condicionados por el soporte utilizado para su realización. Inmediatamente después, subdivide este apartado en cuatro categorías: a) Producción (todo lo que tiene que ver con el autor: origen, evolución, recorrido, etc., además, también se incluyen aquí datos del equipo humano que desarrolla el documental interactivo), b) Distribución (modelo de negocio y distribución de la producción: medio escogido para ello, si existe o no campaña de marketing y “viralización”, circuitos o festivales donde se presenta el proyecto, etc.), c) Exhibición (datos sobre el soporte y plataforma escogida, si la exhibición se realiza por un único soporte o varios a la vez, estrategia transmediática, etc.) y d) Recepción (cuál es la situación y características del interactor, si recibe el producto de manera individual o colectiva, qué esfuerzo realiza, etc.).

2) Integración y navegación: lo que se pretende en este apartado es “analizar cómo se relacionan las dos figuras principales en estos tipos de proyectos: los autores [...] y los interactores” (Gifreu, 2013: 431). Para ello, el investigador traza tres ejes de análisis: Eje autor-interactor (narrador vs. lector), eje autor-texto (control vs. descubrimiento) y eje interactor-texto (disfrute vs. dificultad). El primero de los ejes, autor-interactor, analiza qué grado de control ejerce el

⁵ Además, recordamos que el modelo de análisis de documental multimedia interactivo desarrollado por Arnau Gifreu ha sido publicado y se encuentra disponible para todo aquel que esté interesado. Para más información, consultar la bibliografía final de esta comunicación.

autor sobre su obra y cuánto deja en manos del usuario en cada momento, para lo cual Gifreu plantea un eje cartesiano donde mide tanto la interacción como la navegación según el grado de apertura o cierre (es decir, de control o cesión de control por parte del director). El segundo de los ejes, autor-texto, tiene en sus extremos las categorías “autoría cerrada” y “elección de opciones por parte del usuario”. Esto nos da un abanico de las posibilidades de control en relación al director de la obra y de la capacidad de acción dejada al receptor. Dichas posibilidades son: “elección de opciones”, “exploración libre”, “contributoria” y “autoría”. Por su parte, el último eje, interactor-texto, mide si el equilibrio entre el disfrute y la dificultad que experimenta el usuario es o no adecuado. En este sentido, debe tenerse presente que no todos los capítulos de un hipertexto requieren el mismo nivel de interacción, de tal manera que, en palabras de Gifreu, “el autor tiene que ir mezclando y modulando los recursos dramáticos y los recursos de comodidad para conseguir una interacción equilibrada” (2013: 436).

3) Estructuración de los contenidos: el investigador subdivide este apartado en cuatro categorías a analizar: contenido (que asimila a *inventio*⁶), estructuración y ordenación (*dispositio*), presentación (*elocutio*) y relación local/global, aunque antes de definir las, recuerda que a pesar de su división en niveles, el documental interactivo es una unidad, un producto entero y, en este sentido, las tres etapas de la retórica clásica (*inventio*, *dispositio* y *elocutio*) dependen las unas de las otras. A continuación, reproducimos las descripciones de las tres primeras categorías de este tercer apartado que da Arnau Gifreu en su texto: la *inventio* tiene que ver con las “unidades de información (+ nodos y vínculos de contenido)”, la *dispositio* con las “vinculaciones semánticas y estructurales (nodos y vínculos estructurales)” y la *elocutio* con la “interfaz (intermediario entre las partes de estructura y/o contenido y el interactor)” (2013: 440). Por último, la subcategoría global-local hace referencia a las estrategias y los procesos diferenciados que se dan respecto al diseño de un documento hipertextual “a nivel local –fragmentación y diseño de los nodos

⁶ La cursiva es de Arnau Gifreu. Lo mismo ocurre con el resto de cursivas hasta el final del texto cuando no se trata de títulos de obras.

individuales– y a nivel global –planificación de la red entera que unirá los nodos con los vínculos–” (Ribas, 2000, p. 49 citado en Gifreu, 2013)

4) Modalidades de navegación y de interacción: Gifreu destaca hasta doce modalidades distintas, basándose en parte en las teorías de Sandra Gaudenzi, quien argumenta que en el documental multimedia las modalidades de interacción son la clave, igual que lo eran las modalidades de representación en el documental lineal (Gifreu, 2013). Las trece modalidades son: 1. Partida, 2. Temporal, 3. Espacial, 4. Testimonial, 5. Ramificada, 6. Hipertextual, 7. Preferencial, 8. Audiovisual, 9. Sonora, 10. Simulada, 11. Apps 2.0 y 12. Generativa⁷.

5) Modos de representación de la realidad: Aquí Gifreu resume las modalidades de representación que Bill Nichols establece en cuanto al género documental lineal. En este sentido, remitimos al apartado 3.1. de la presente comunicación, donde describimos diferentes modalidades de documental según este y otros autores clásicos en el ámbito de la no ficción.

3. La narración en el género documental: una aproximación teórica

Los grandes avances tecnológicos de los últimos años que han hecho posible el desarrollo y consolidación de lo que se ha dado en llamar “la era digital” (medios digitales, mundos virtuales, convergencia tecnológica, etc.), también han contribuido a la aparición de nuevas formas expresivas como es el caso precisamente del documental multimedia interactivo.

Pero antes de que el documental comenzase a transitar cómodamente por la senda digital, este género ya había experimentado importantes transformaciones sobre todo a partir de los años ochenta, cuando deja atrás la noción de representación no mediada de la realidad y pasa a ser considerado como una forma entre otras de “no ficción”. Así, nociones ligadas al documental desde sus inicios tales como “verdad”, “objetividad” o “representación no mediada”, son progresiva y sistemáticamente cuestionadas desde finales del siglo XX y, aunque se siguen produciendo documentales tradicionales hoy, las categorías históricas del género se dan por superadas, como prueba la gran

⁷ Para más información, consultar Gifreu (2013): 447-450.

“variedad y productividad epistemológica de muchos trabajos producidos en las dos últimas décadas” (Weinrichter, 2003: 97).

Pero para entender la evolución del documental desde un género considerado como el más apto para representar fielmente la realidad hasta un modo cinematográfico híbrido que traspasa las fronteras de la ficción y del cine experimental y que es entendido como “una negociación con la realidad” (Bruzzi; 2000), hay que conocer primero cómo se ha definido y categorizado este a lo largo de su historia. Por ello, en el siguiente epígrafe nos disponemos a describir sintéticamente las principales modalidades de representación documental y definiciones propuestas por autores como Nichols (1997, 2003), Barnouw (2005) o Plantinga (2005)⁸, ya que solo con una visión panorámica de la evolución del género podremos comprender cómo este continúa su transformación al introducirse en el medio digital. El objetivo que nos guía en este recorrido es conocer qué elementos constitutivos del género permanecen y cuáles cambian con las nuevas formas de construir y organizar el discurso documental al convertirse en un género interactivo y multilínea.

3.1. El documental lineal y sus formas narrativas

Antes de comenzar nuestro repaso por las principales formas de documental lineal, debemos tomar en consideración la advertencia que Bill Nichols hacía allá por 1991 en su famoso libro *La representación de la realidad*: “teorizar es generalizar [...] No podemos generalizar sobre ‘todos los documentales’ ni decir nada que no esté sujeto a modificación, subversión o desmoronamiento en un texto determinado” (Nichols, 1997: 18). Aun así, tal y como hemos anunciado, nos basaremos en las distintas modalidades de documental que Nichols y otros autores como Barnouw han establecido en sus obras de referencia para ofrecer una panorámica de las formas que ha adoptado el género a lo largo de su historia.

⁸ Podríamos haber incluido otras categorizaciones y reflexiones importantes sobre el estudio del documental como la de Michael Renov en su *Theorizing documentary* (1993) o la de Richard Meran Barsam en *Nonfiction Film: a Critical History* (1992). Sin embargo, la falta de espacio nos ha obligado a seleccionar, y, considerando la gran influencia de las modalidades de Nichols, de la aproximación histórica de Barnouw y del impulso dado al debate sobre el género por Plantinga, hemos optado por incluir a estos autores en nuestra revisión.

3.1.1. Bill Nichols y sus modalidades de representación

En primer lugar, definimos los seis modos de representación documental de Nichols, que han sido sin duda los más influyentes en los estudios sobre este género audiovisual:

1) La modalidad expositiva: surge del desencanto que producen las estrategias de divertimento del cine de ficción y se caracteriza principalmente por utilizar un “montaje que aporta pruebas” (1997: 47), porque el realizador intenta que su argumentación sea lo más convincente y exacta posible y por la impresión de objetividad que ofrece. Son los documentales guiados por una voz omnisciente que marca la línea narrativa de la argumentación y que revela información acerca del mundo histórico dirigiéndose al espectador. Algunos de los autores más reconocidos son John Grierson y Robert Flaherty.

2) La modalidad de observación: es posible gracias a la aparición en la década de los cincuenta de los nuevos equipos de grabación sincrónicos y en parte al desencanto que comenzaba a producir la cualidad moralizadora del documental expositivo. Es el tipo de filmes realizados por Leacock-Pennebaker o Frederick Wiseman. Estos documentales se definen principalmente porque ponen en práctica estrategias cercanas a la ficción narrativa y porque la interpretación de los actores sociales se parece también a la de los personajes de ficción. El realizador nos ofrece lo que vemos porque ha estado en el lugar de los hechos, pero no aparece como tal sino que da la impresión de estar ausente. También se conoce como “cine directo” (Barnouw, 2005) y se caracteriza sobre todo porque reduce al máximo la intervención del realizador.

3) La modalidad interactiva: el cineasta interviene en la realidad filmada y fue posible también gracias a los avances tecnológicos de finales de los cincuenta. Este modo documental insiste en las imágenes de intercambio verbal y la voz del director se dirige a los protagonistas, de tal manera que siempre hay un encuentro directo entre el realizador y los testigos (normalmente en forma de entrevista). Fue desarrollado por Jean Rouch y Connie Field, entre otros, y adquirió gran notoriedad con la aparición del *cinéma vérité*.

4) La modalidad reflexiva: para Nichols, este tipo de documental nace de la idea de que “la representación de la realidad debe contrarrestarse [...] con un

cuestionamiento de la realidad de la representación” (1997: 100). Es decir, estamos ante textos conscientes de sí mismos que en ocasiones dirigen la atención del espectador hacia su forma. Algunos de los grandes nombres de esta modalidad son Dziga Vertov, Jill Godmilow o Raoul Ruiz, que volvieron evidentes las convenciones de la representación y pusieron a prueba la impresión de realidad de las formas anteriores de documental (aunque la reflexividad no tiene por qué ser siempre formal, también puede ser política).

5) La modalidad performativa: se define por “una inversión de prioridades [...], pasando del énfasis en la referencialidad a privilegiar más bien la expresividad” (Nichols, 2003: 215). No es un documental que llame nuestra atención sobre las cualidades formales o el contexto político, y no persigue desfamilarizar las convenciones del género, sino más bien “subrayar los aspectos subjetivos” y enfatizar “las dimensiones afectivas de la experiencia para el cineasta” (Weinrichter, 2004: 49). Lo más importante es la *inscripción del yo*, de la subjetividad del documentalista en el texto fílmico.

6) La modalidad poética: en un principio, Nichols había considerado este tipo de documental como parte del modo expositivo. Sin embargo, más recientemente (Nichols: 2001) crea esta nueva tipología cuya principal característica es que “subraya las formas en las que la voz del cineasta dota a los fragmentos del mundo histórico de una integridad formal y estética específica en cada film determinado” (Weinrichter, 2005: 55).

3.1.2. Los estilos de documental según Erik Barnouw

A continuación y de forma muy sintética, comentamos los tipos de documental que han existido históricamente según la clasificación cronológica que realiza Erik Barnouw (2005).

1) El documental, profeta: Barnouw se refiere a inventores como Edison o los hermanos Lumière, que supieron transformar los trabajos de algunos experimentadores previos en una realidad comercial e industrial. Más concretamente, fue Louis Lumière quien con su *cinématographe* filmó temas “de actualidad” sin actores ni acciones inventadas, y consiguió dar “a sus públicos la sensación sin precedentes de ver el mundo” (2005:19).

- 2) El documental, explorador: el ejemplo paradigmático es el famoso filme *Nanook, el esquimal* (1922), con el que Robert Flaherty transformó la concepción del documental al introducir una “gramática” desarrollada anteriormente solo en las películas de ficción.
- 3) El documental, reportero: su mayor representante es Dziga Vertov, que estaba convencido de que la función de los filmes soviéticos tras la Revolución era documentar la realidad socialista. Fue uno de los iniciadores de la serie *Kino-Pravda*, que defendía que el cine tenía que basarse en la verdad y realizarse compilando fragmentos de la realidad ordenados con un sentido.
- 4) El documental, pintor: Como resultado de la interrelación entre el cine y otras artes, en los años 20 se crearon películas de vanguardia vinculadas en mayor o menor medida al cine factual: obras abstractas como las de Viking Eggeling o Hans Richter; las “sinfonías de ciudades” de Walther Ruttmann o Cavalcanti, etc.
- 5) El documental, abogado: son documentales ideológicos impulsados con la llegada del sonoro y que tuvieron su auge durante los años 30 y 40. Se trata de películas que abogaban por una causa, exhortando a la acción más que demostrando una tesis. El ejemplo más claro es el del cine de John Grierson.
- 6) El documental, toque de clarín: cine entendido como arma de guerra. Se practicó en muchos de los países que participaron en la II Guerra Mundial y su principal propósito era incitar a los compatriotas a implicarse en la contienda e infundir terror a los enemigos y hacerles desistir en su lucha.
- 7) El documental, fiscal acusador: también tienen su auge en la II Guerra Mundial, momento en el que la documentación de los crímenes de guerra fue primordial para los operadores que acompañaban a los ejércitos. Es decir, son películas que registran dichos crímenes con un fin o bien de denuncia o bien de documentación y propaganda.
- 8) El documental, poeta: documental orientado hacia la poesía, compuesto sobre todo por cortometrajes en forma de odas dedicadas a las maravillas del mundo, que surgen tras el fin de la guerra.
- 9) El documental, cronista: otra tendencia de posguerra fue el documental como crónica histórica, que utilizó los archivos de noticiarios registrados durante cincuenta años (esta es su principal modalidad, pero existen otras).

Con el desarrollo de la televisión, sus funciones y su personal se transfirieron al nuevo medio y a las agencias de noticias gubernamentales.

10) El documental, promotor: es el que patrocinan empresas industriales y comerciales. Este tipo de documental también tuvo un gran éxito durante la posguerra gracias a la financiación de multinacionales que querían mejorar su imagen, y creció exponencialmente en la guerra fría debido a que la lucha entre las dos grandes potencias significaba también una lucha por los mercados.

11) El documental, observador: Barnouw se refiere al “Free Cinema” en el que los realizadores se presentan como meros “observadores”, gracias a los nuevos equipos ligeros de sonido sincrónico. Se trata de un cine ambiguo e impredecible que recibió un gran impulso de la televisión pública norteamericana. Fred Wiseman fue el representante indiscutible del género.

12) El documental, agente catalizador: es el *cinéma-vérité* que, aunque también fue posible por los avances técnicos, se diferencia de la modalidad de observación en que el realizador interviene en la acción que filma, interactúa con los personajes y provoca situaciones (modalidad interactiva de Nichols).

13) El documental, guerrillero: documentales disidentes que presentan un punto de vista no oficial sobre cuestiones incómodas para el poder.

3.1.3. La “Asserted Veridical Representation” de Carl Plantinga

Por último, en nuestro repaso por las diferentes formas de documental lineal, recogemos también una de las principales reflexiones que se han realizado en torno a este género en los últimos años y que contradice la tendencia general hacia aproximaciones deconstructivas del documental: la del estadounidense Carl Plantinga (1997, 2005).

Del citado teórico nos interesa su categorización (que no “definición” propiamente dicha) del documental como un subconjunto dentro de la no ficción que se caracteriza por la “Asserted Veridical Representation” o “representación aseverada como verídica”. Plantinga describe el documental – siempre en su versión prototípica y reconociendo el carácter histórico y contextual de su propia postura– como un género que supone “el tratamiento prolongado de un tema en uno de los medios compuestos por imagen en

movimiento, las más de las veces en forma narrativa, retórica, categórica o asociativa, donde los realizadores señalan abiertamente su intención de que la audiencia (1) tome una actitud de creencia hacia el contenido, (2) tome las imágenes y los sonidos como fuentes verídicas para la formación de creencias sobre el tema tratado y, en algunos casos (3) tome los planos relevantes, los sonidos grabados y/o las escenas como aproximaciones fenomenológicas a la estética, el sonido y otras sensaciones producidas por los acontecimientos profílmicos” (2005: 114).

En este sentido, autores postestructuralistas como Michael Renov, aseguran que es el referente del documental lo que lo distingue fundamentalmente de la ficción, y no sus relaciones formales. Para Renov, todas las formas discursivas (incluido el documental) son ficticias –cuando no directamente ficcionales– (Renov, 1993, citado en Gifreu, 2013). Y esta idea es muy importante a la hora de abordar el análisis del documental multimedia interactivo, ya que éste se sitúa “en medio de la división entre los dos grandes géneros audiovisuales [...], ficción y no ficción” (Gifreu, 2013: 46).

3.2. El documental multimedia interactivo y la narración multilineal

Establecer las características del documental multimedia interactivo en base a las diferencias mantenidas con el documental lineal es determinante para aclarar ambos conceptos y abordar las dos versiones que conforman nuestro objeto de estudio.

En primer lugar y basándonos en las diferencias enunciadas por Gifreu (2011), la **ruptura de la linealidad** que ofrece al receptor el documental multimedia interactivo se revela como el principal elemento diferenciador de ambos géneros. De esta forma, la narración tradicional, construida sobre la instauración de un punto de partida y de llegada, es decir, un determinado comienzo y un único final, es alterada. En la narración multilineal, por su parte, el autor le propone un punto de inicio al usuario cuyo orden puede ser alterado por éste durante el proceso de interacción con el texto.

Con respecto a la característica anterior, destacamos la idea que señala Gaudenzi (2009: 4) de **participación física** en el documental interactivo,

subrayando la necesidad de una interacción física corporal del usuario-participante con la obra, no solo de la realización de una interpretación intelectual del texto, como puede exigir el documental lineal.

Esta respuesta física además de mental, señala Gifreu, va en estrecha relación con las **distintas modalidades de navegación e interacción** que la obra puede presentar⁹. En base a este tipo de análisis centrado en la navegación e interacción, cabe señalar en último lugar, que el documental lineal, una vez editado, se convierte en un producto excluido de toda opción de cambio. Por el contrario, los documentales interactivos están abiertos a las modificaciones que los usuarios o sistemas que lo componen puedan inducirles, encontrándonos por lo tanto, ante una **narración multilineal permutable**.

4. Resultados

Nos adentramos a continuación en el análisis de nuestro estudio de caso: *En el reino de plomo*, partiendo para ello del método desarrollado por Arnau Gifreu para la comprensión del documental multimedia interactivo¹⁰.

4.1. Ficha técnica del proyecto *En el reino de plomo*

Nombre del proyecto	<i>En el reino de plomo</i>
Dirección web	Versión lineal: http://www.rtve.es/noticias/20130327/portada-reino-del-plomo/624641.shtml Documental multimedia interactivo y webdoc ¹¹ :

⁹ Recogidas en las páginas 447 y 448 de la tesis doctoral de Gifreu.

¹⁰ Modelo de análisis descrito en el segundo apartado de la presente comunicación.

¹¹ RTVE.es habla de tres versiones del reportaje: la lineal, la interactiva y lo que llaman el “webdoc”. Sin embargo, en nuestro estudio hemos preferido considerar por un lado la versión lineal y por el otro, la interactiva, que uniría las otras dos partes: el contenido del reportaje audiovisual (más informaciones extra) y el apartado “La habitación de Ebed”. Nuestra decisión se debe a que ambas conforman un “todo” al que solo podemos acceder a través de Internet. Una vez dentro del sitio web, se nos ofrece la posibilidad de escoger entre ver el reportaje e ir adentrándonos en los extra, optar directamente por ver esta información complementaria en forma de fotografías, vídeos y textos, o navegar por la historia particular de Ebed.

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

Año y lugar de producción

2013, Madrid (España)

Empresa / productora

Radiotelevisión Española

Autor/es

Guión y dirección del documental lineal a cargo de José Antonio Guardiola, director del programa de La 2, *En Portada*.

Su adaptación a documental multimedia interactivo fue llevada a cabo por el equipo Lab de RTVE.es¹²

Sinopsis

En el reino de plomo se centra en la lucha de varios padres y madres de jóvenes hondureños que fueron asesinados injustamente por las fuerzas militares de su país, lugar donde gozan de una amplia impunidad. Esta lucha también es lidiada por determinadas autoridades policiales que desean extirpar la corrupción de los organismos encargados de velar por la justicia ciudadana.

Soporte / Plataforma

Versión lineal: televisión / Internet (espacio del programa [En Portada](#) dentro de rtve.es)

Versión interactiva: Internet (web lab.rtve.es)

4.2. Concepto y descripción

En el reino de plomo supone la primera producción del espacio televisivo *En Portada* de Televisión Española que combina diferentes opciones de aproximar a sus telespectadores a una misma historia. Según el propio equipo del

¹² El equipo que integra Lab RTVE.es puede consultarse en el siguiente enlace: <http://lab.rtve.es/about>

programa, esta iniciativa surgió con el objetivo de explorar nuevos formatos de narración de manera que, además de ofrecer este reportaje sobre la violencia en Honduras en su versión lineal (tal cual se emitió por televisión), también ponen a disposición de los usuarios interesados una versión interactiva dividida en dos partes: la primera, que mantiene como hilo narrativo el reportaje de *En portada* pero “con la posibilidad de profundizar en los temas que más nos interesen de ese reportaje”, y la segunda, “un documental ideado exclusivamente para Internet”¹³: *La habitación de Ebed*, sobre la historia particular de un adolescente hondureño que murió tiroteado por los militares en un callejón de su vecindario.

El programa, emitido por primera vez en televisión el 4 de abril de 2013, ofrecía a su público el valor añadido de poder seleccionar en su modalidad interactiva, qué partes deseaban ver nuevamente además de incorporar información adicional sobre los distintos casos tratados en el documental lineal. De esta forma, el equipo de *En Portada* aprovechaba las múltiples posibilidades que presentaba el documental multimedia interactivo como vía de ampliación y enriquecimiento de los conocimientos que el usuario va adquiriendo a través de la interacción con el producto.

4.3. Aplicación del modelo de categorización de Arnau Gifreu al proyecto *En el reino de plomo*

El presente subepígrafe, dividido a su vez en cinco categorías, recoge la aplicación del modelo de Gifreu a la obra seleccionada para nuestro análisis. Los resultados obtenidos en el mismo permitirán enunciar las semejanzas y diferencias existentes entre las dos versiones –lineal e interactiva- de un mismo producto, construido en torno a un eje temático centrado en el tratamiento del conflicto y las historias personales de los personajes que se han visto afectados, de una u otra forma, por la violencia y corrupción hondureña.

¹³ Las citas del equipo de lab.rtve.es han sido extraídas de un vídeo promocional realizado por RTVE, que puede consultarse aquí: <http://www.youtube.com/watch?v=CX9WsSL27KI>

4.3.1. Producción y circulación

Integrado dentro de la dilatada producción del programa de La 2 de Televisión Española, *En Portada*, con cerca de treinta años de trayectoria televisiva y ganador en 2011 y 2012 del premio Iris a “mejor programa documental”¹⁴, *En el reino de plomo* destacaba dentro de las obras de tan consolidado espacio por ser la primera incursión del mismo en el terreno de la narración documental interactiva.

En el proyecto, realizado de forma conjunta por el equipo de *En Portada* y *Lab* de RTVE.es, han participado por una parte, José Manuel Freat (imagen), Teresa Mora (realización), Francisco Ramos (sonido) y José Antonio Guardiola (dirección y guión) junto al equipo multidisciplinar formado en 2011 para *Lab* que integra realizadores como César Vallejo y Miguel Campos, redactores como Alberto Fernández y Miriam Hernanz, Charo Marcos como transmedia e Ismael Recio como diseñador y responsable de la iniciativa *Lab*.

Dentro de tan amplio equipo, debe ser destacado José Antonio Guardiola, director del programa *En Portada* y principal visionario del proyecto y en general, de la introducción del espacio que dirige desde hace cinco años en las nuevas tecnologías. Como el periodista señala, “si ves un reportaje de hace 30 años y otro de ahora, la historia, las guerras, las víctimas no cambian, pero sí la forma de narrarlas”¹⁵. Este aspecto propicia la presencia de diversos contenidos del programa en Internet, como fotografías de rodaje, *making of* de cada reportaje, acceso *online* a las producciones ya emitidas y seguimiento de la actualidad del espacio a través de las redes sociales y su web oficial.

Guardiola destacaba la escasa financiación para la elaboración de cada reportaje, disponiendo de dos meses para la realización de cada obra, integrando desde la preparación a la edición, no viajando más de diez días a la localización seleccionada y trabajando con un equipo formado por un redactor, un realizador, un cámara y un técnico de sonido.

¹⁴ En este enlace puede consultarse el historial de premios del programa: <http://www.rtve.es/noticias/en-portada/reportajes/premiados/>

¹⁵ Comentario extraído de la publicación disponible en el siguiente enlace: <http://teleprograma.fotogramas.es/teleprograma/2013/julio/jose-antonio-guardiola-dirige-en-portada-programa-de-reportajes-internacionales-que-cumple-30-anos> (consultado el 10 de Noviembre de 2013).

Dada la doble dimensión de *En el reino de plomo*, lineal e interactiva, la obra gozó aparte de su emisión televisiva dentro del espacio *En Portada*, de la creación de una plataforma web donde fue integrado el reportaje junto al desarrollo de la parte interactiva del mismo. De este modo, para la recepción del producto se ofrecían diferentes vías, combinando su visionado a través de un dispositivo televisivo junto a la necesidad, en caso de desear ver la versión interactiva, de disponer de un soporte web (ordenador con banda ancha, navegador y reproductor de vídeo).

La introducción del público en esta nueva dimensión es facilitada en el caso de nuestro objeto de estudio, a través de una sección de “ayuda” donde se orienta al internauta sobre qué novedades presenta la versión interactiva de la obra y cómo puede jugar con las nuevas posibilidades que le ofrece esa adaptación, no perdiendo por ello la esencia que recoge el programa de origen: “Contar historias más allá de las fronteras”¹⁶

4.3.2. Integración y navegación

La relación autor-texto-interactor será medida a través del análisis de los tres ejes trazados por Gifreu dentro de esta categoría. De este modo, cómo se relacionan las dos figuras principales que conforman el proceso de enunciación-recepción del producto interactivo, autor e interactor, vendrá catalizada por la intermediación del texto.

Comenzando por el **eje autor-interactor**, nos centraremos en el rol del autor como narrador y del interactor como lector de la obra. Partiendo de la versión lineal del documental analizado, donde nos encontramos frente a la presencia de un narrador-autor homodiegético¹⁷, es decir, el reportero integrado en la propia diégesis del relato, su traslación a la versión interactiva es inevitable.

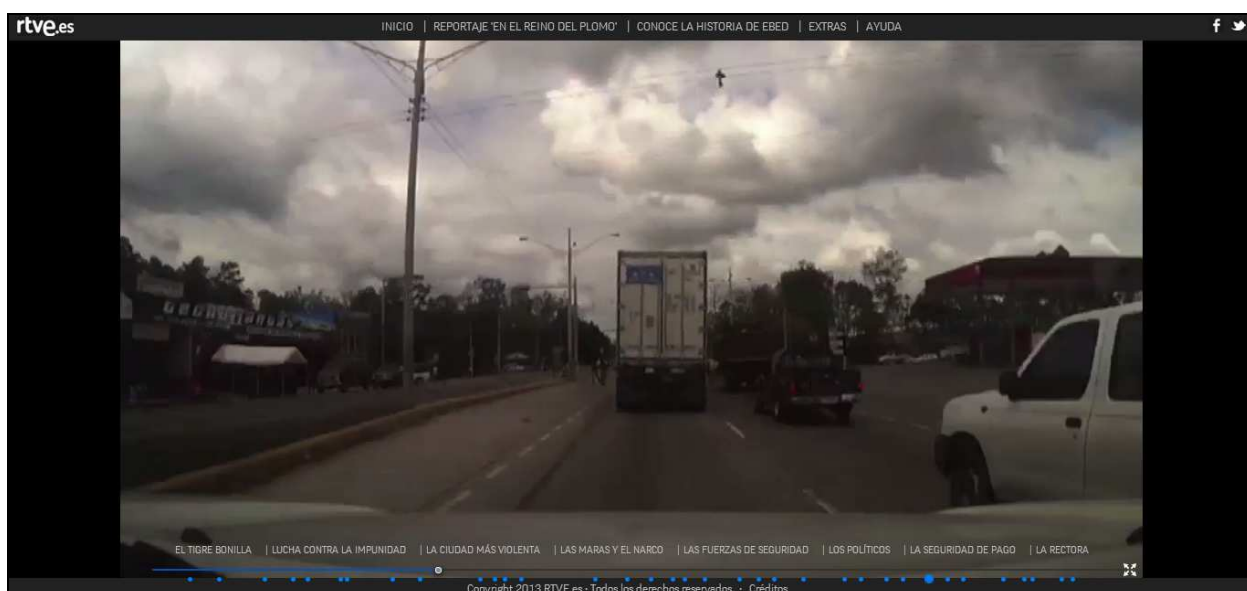
De esta forma, como interactor-lector nos encontramos frente a una “lectura” de la obra muy similar a la de su versión lineal. El contenido puesto a disposición del internauta ha sido previamente seleccionado, limitándose el usuario a

¹⁶ Eslogan del programa, puede consultarse en su web oficial: <http://www.rtve.es/noticias/en-portada/>

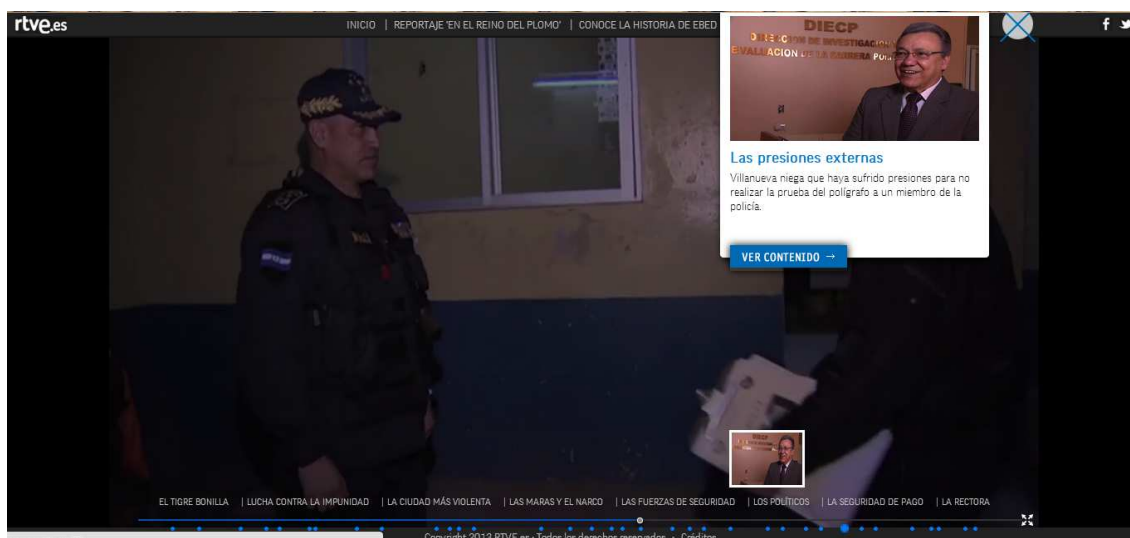
¹⁷ “El narrador homodiegético vehicula en el relato informaciones adquiridas por su propia experiencia diegética” (Sánchez Navarro, 2006: 27).

Actas – V Congreso Internacional Latina de Comunicación Social – V CILCS – Universidad de La Laguna, diciembre 2013

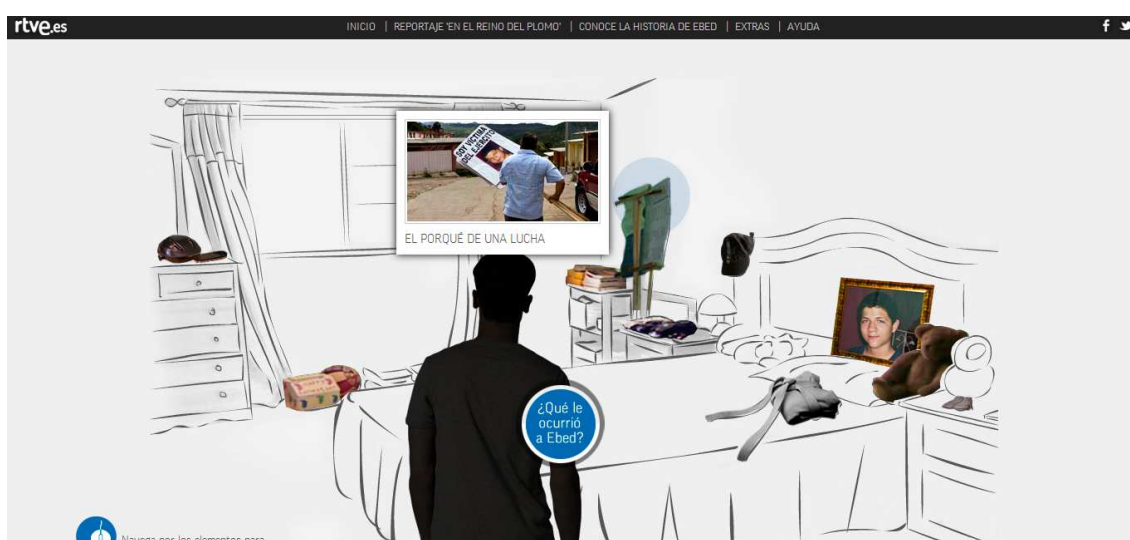
reproducirlo desde el espacio web habilitado para ello. Otro aspecto a destacar es cómo la selección del mismo no altera la narración, simplemente jugamos cambiando el orden de sucesión en el tiempo de las secuencias pero estas vuelven a unirse al todo discursivo una vez que el fragmento seleccionado finaliza. A modo ilustrativo y remitiendo a la imagen que podemos ver a continuación, destacamos que si, por ejemplo, se elige la opción “Los políticos”, dentro de los capítulos predefinidos por el autor en tipografía de color blanco situados en la barra inferior, la acción del usuario simplemente conllevaría un avance en el tiempo de reproducción, al pertenecer el fragmento a una secuencia situada en la parte final del relato, no produciendo ningún otro cambio en el mismo.



Por otra parte, si deseamos realizar una lectura del material provisto para enriquecer nuestro visionado de la obra, señalizado a través de puntos azules que se suceden debajo de la barra de reproducción, cuando pasemos el cursor sobre un punto concreto, se abrirá una ventana contenedora del archivo, cargándose de forma independiente y sin interferir en el contenido narrativo principal que articula la obra, tal y como podemos ver en la imagen inferior.



Con el último aspecto señalado nos adentramos en el **eje autor-texto**, encontrando esta modalidad interactiva también presente en la sección “La habitación de Ebed”, donde nos limitamos a navegar por el espacio creado dentro de los límites que nos ponen: objetos a color que llaman la atención del usuario para desplazar hacia ellos el cursor, cargando ventanas independientes con una serie de contenidos ya preseleccionados, dirigiendo y limitando nuestro paso por la estancia del joven. Esta limitación refuerza el eje de control que ejerce el autor sobre el texto, dejando muy poco margen al descubrimiento del contenido por parte del interactor.



En general, el usuario se encuentra ante una serie de opciones de exploración libre pero que presentan un grado de apertura muy limitado en cuanto a la contribución de los distintos usuarios a la creación de contenido. En el caso de la sección “extras”, la información se distribuye en una serie de apartados, “vídeos”, “enlaces”, “fotos” y “documentos”, meros contenedores de los enlaces puestos a disposición del receptor. Y centrándonos en el tercer y último eje dentro de esta categoría, el **eje interactor-texto**, basado en los conceptos de “disfrute” y “dificultad” que experimenta el sujeto frente al documento interactivo, citamos las palabras de Csikszentmihalyi sobre la diferencia entre “placer” y “disfrute”, entendiendo este último como aquella situación en la que el usuario

“no solamente ha cumplido alguna expectativa anterior o satisfito una necesidad o un deseo, sino también cuando ha ido más allá de lo que él o ella se habían programado hacer y logran algo inesperado” (Csikszentmihalyi, 1990, p. 8 citado en Gifreu, 2013).

En este sentido, ese sentimiento de novedad o de avance ante una situación no es experimentado en alto grado en la obra analizada, donde el contenido interactivo enriquece nuestro conocimiento sobre los casos tratados en el documental, si bien prima su carácter “bibliográfico” o de documentación de los sucesos narrados, más que su esencia novedosa y motivadora de la inquietud investigadora del interactor. Los elementos no son dispuestos como pruebas a recabar para que cada usuario extraiga sus propias conclusiones, simplemente se ofrece como complemento de la información previamente recibida.

Con respecto al grado de dificultad, distinguiremos entre dificultades negativas -conflictos, errores, violación de las expectativas, incoherencias, etc.- y positivas, “recursos que buscan la implicación del usuario”, girando mayoritariamente alrededor de la sorpresa y del descubrimiento (Gifreu, 2013: 437).

El equilibrio entre ambos términos, “disfrute” y “dificultad”, no es especialmente remarcable *En el reino de plomo* ya que la disposición de los elementos

interactivos supone un reto fácil para el usuario, por la ausencia de dificultad en el acceso a los mismos. De este modo, la sensación de disfrute está presente, de forma poco reseñable, a través del avance por los distintos vídeos y archivos enlazados; no obstante, el simple diseño de los materiales interactivos conlleva un cansancio en el proceso de visionado de vídeos, fotografías y archivos de texto. Asimismo, la carga de algún vídeo y página cuyo enlace no está activo genera pequeños conflictos durante la navegación.¹⁸

En resumen, la relación general que se establece entre autor e interactor es, en términos educativos, instructiva, coherente y complementaria a la información recibida en la versión lineal. La preselección de una serie de archivos y fuentes informativas puestas a disposición del usuario y la guía a través de estos materiales, genera por un lado, la positiva orientación del internauta dentro del espacio y el fácil acceso a los contenidos. Por otra parte, la linealidad y categorización de los distintos enlaces, vídeos, fotos y documentos de texto, minimiza el “disfrute” en la navegación, generando una rutina que puede terminar por cansar al interactor una vez visto el reportaje principal y explorados dos o tres enlaces.

4.3.3. Estructuración de los contenidos

4.3.3.1. Contenido (*inventio*):

Qué fragmentos de la realidad ha seleccionado el autor para la elaboración del documental interactivo, cómo se adecuan estos a los objetivos comunicativos planteados y la novedad, utilidad y adecuación de los mismos con respecto al público objetivo al que el producto va dirigido son los principales elementos que analizaremos en el presente subepígrafe.

Para ello, partiremos de los propósitos comunicativos que motivaron a la realización del proyecto elegido. Por una parte, sumergir al telespectador en la realidad de Honduras, considerado el país más violento del mundo y, por otro, mostrar la lucha de la sociedad civil contra la impunidad. En palabras del propio director y guionista de la obra, José Antonio Guardiola,

¹⁸ El número de estas cargas y enlaces defectuosos es mínimo (5 enlaces de 41 desactivados en la sección de “extras”), no obstante, esta “dificultad negativa” debía ser mencionada en nuestro análisis.

“Este pudo ser un reportaje violento, cargado de secuencias con cadáveres en las aceras y autopsias en las morgues... Pero nunca nos lo planteamos así. Por encima de todo, la intención siempre fue mostrar que la resistencia de un grupo de civiles ante tanta injusticia ha conseguido movilizar a la sociedad en su lucha contra la impunidad. Se puede.”¹⁹

Contemplando el “se puede” con el que Guardiola termina la cita, podemos afirmar que el documental obtenido se adecua al objetivo de comunicación planteado, reforzado por el material interactivo que complementa su versión multimedia. Ambos formatos ofrecen el testimonio de personas que están luchando por cambiar la situación de su país, recopilando noticias, vídeos y enlaces que ofrecen a medios que recogen la trayectoria de sus acciones. No obstante, hay que mencionar que la cobertura que se hace del tema planteado queda reducida a la extensión de los reportajes que emite el programa *En Portada*, del que deriva la versión interactiva (máx. 45 minutos). Este reducido minutaje impide tratar el tema presentado en profundidad, si bien supone un primer acercamiento a una determinada situación del país elegido.

Los contenidos presentados *En el reino de plomo*, dada la perspectiva que adoptan, al no centrarse en la morbosidad de la violencia y representación de la misma, resulta novedoso, ajustándose de forma coherente a la naturaleza periodística del programa *En Portada* y manteniéndola en su versión interactiva.

La transparencia informativa prima en la ejecución del proyecto, poniéndose a disposición del público hispanohablante (principal *target* de Radiotelevisión Española dada su presencia en Latinoamérica gracias a su canal internacional y a la unión lingüística que existe entre ambos territorios) el material obtenido durante la documentación y rodaje del reportaje.²⁰

¹⁹ Comentario extraído de la noticia a la que remite el siguiente enlace: <http://www.rtve.es/noticias/20130327/portada-reino-del-plomo/624641.shtml#kmnts>

²⁰ En este enlace se accede al guión de *En el reino de plomo*: <http://www.rtve.es/contenidos/enportada/En-el-reino-del-plomo-guion.pdf> (consultado el 8 de noviembre de 2013).

La versión realizada por Lab de RTVE.es complementa el programa de *En portada* al poner a disposición del usuario todos los datos recabados durante la realización del proyecto, sirviendo como valor añadido no solo de cara a la recepción del producto, sino también, a volver visible el buen hacer de uno de los programas más veteranos de Televisión Española.

Por último, subrayamos que la viabilidad de este tipo de proyectos dentro del panorama nacional se logra gracias a iniciativas públicas que actúan como observatorio y también desarrollador de productos interactivos, como es el caso de Lab de RTVE o de televisiones autonómicas como la Televisió de Catalunya, región pionera en el estudio y creación de este tipo de formatos, con producciones como *Guernica: pintura de guerra*, anterior a nuestro estudio de caso. Fuera de nuestras fronteras, la National Film Board de Canadá, la televisión pública británica BBC o el canal franco-alemán, ARTE, también se adentran en el desarrollo de este tipo de producciones.²¹

4.3.3.2. Estructuración y ordenación (*dispositio*)

El espacio destinado a la versión interactiva de *En el reino de plomo* se estructura en base a un menú superior contenedor de cinco secciones principales “Inicio”, “Reportaje *En el reino de plomo*”, “Conoce la historia de Ebed”, “Extras” y “Ayuda”.

Estos nodos principales integran los distintos vínculos utilizados para la creación de interactividad con el usuario. En el caso de “Conoce la historia de Ebed”, cuando el usuario accede a este espacio se le presenta una estructura diferente, diseñada como la habitación del joven asesinado, donde los distintos elementos dispersados en la estancia sirven como puerta de acceso a los vídeos, documentos de texto y fotografías que pueden cargarse pulsando con el ratón sobre ellos. Para su rápido reconocimiento visual, estos objetos han sido diferenciados en otro color que destaca frente al blanco y azul imperante en el cuarto. Una ventana emergente se abrirá cuando el cursor se pasa sobre

²¹ Consultar el texto de María Yáñez, “Informe: documental interactivo. Con la realidad sí se puede jugar” publicado el 2 de Mayo de 2011 en embed.at. Disponible en este enlace: <http://embed.at/article43.html> (consultado el 13 de noviembre de 2013).

el elemento con un *frame* congelado o imagen fija, un título y pequeño texto que recoge el contenido de cada subapartado.

Estos vínculos, de diseño más complejo, serán simplificados en la sección “Extras”, donde a un rótulo de texto se le incorpora un determinado hipervínculo. Ambos recursos de navegación resultan intuitivos, facilitando la usabilidad de los distintos materiales interactivos. Por el contrario, la sección contenedora del reportaje se activa directamente cuando accedemos a ella, no dándonos la opción de detener o pausar el reportaje. En este apartado se pierde agilidad en la detección de las ventanas emergentes dado que estas son activadas desde los pequeños puntos azules que aparecen debajo de la barra de reproducción, formas que pasan más desapercibidas que los objetos de colores dispersados en la habitación de Ebed.

4.3.3.3. Presentación (*elocutio*)

Lo planteado en los dos apartados anteriores se plasma a través de distintos elementos expresivos como la imagen, la música, la palabra, el sonido, entre otros recursos que contribuyen a la creación del estilo buscado en función del tema tratado en nuestro espacio.

En el caso analizado, la conjunción entre música, imagen, texto y sonido de la bala al topar con una superficie que contiene la presentación cargada directamente cuando accedemos a la web, enfatiza el árido tema en el que se adentrará el usuario. Dos serán las opciones de selección que se le presenten: “Entrar”, pasando directamente al documental *En el reino de plomo* o ir directamente al caso del joven asesinado por los militares (opción que pasa más desapercibida al no estar enmarcada dentro de ningún botón).

Como se comentó en el apartado anterior, la orientación del usuario durante la navegación por las distintas secciones es bastante intuitiva, subrayando solo como aspecto mejorable la carga y transición de un vídeo a otro del subapartado “vídeos” de la sección “extras”, donde no siempre se produce una correcta ejecución de la orden “activar” cuando se pulsa con el ratón sobre la flecha que da paso al siguiente vídeo.

Otro aspecto reseñable es la rápida carga, en general, de los archivos, puede que por su naturaleza (principalmente documentos de texto, hipervínculos a otros espacios –cargan más lento en este caso- y vídeos en *streaming* de corta duración).

4.3.3.4. Relación local/global

La relación del todo con sus partes es el aspecto más deficiente en algunas secciones, especialmente en la contenedora del reportaje interactivo, al no apreciarse claramente dónde puede activarse y detenerse la reproducción (esta se detiene pulsando con el cursor en el centro de la imagen, pero no hay ningún icono que indique la presencia de esta acción).

La disposición de herramientas básicas de navegación como ventanas emergentes, botones, rótulos con un hipervínculo insertado o menú en la parte superior de la web facilitan la navegación y a su vez simplifican el diseño del espacio. Esta navegación, transparente y aséptica, remitiéndonos a la esencia periodística del proyecto, adquiere una dimensión de carácter más dramática en la sección que recrea la habitación del joven hondureño asesinado. Esta metáfora visual, donde la práctica transparencia y ausencia de color en la estancia nos remite al vacío que ha dejado la muerte de Ebed en su familia, contrasta con el color de los objetos que nos llevan, cuando pulsamos sobre ellos, a pruebas y testimonios que mantienen vivo su recuerdo.

4.3.4. Modalidades de navegación e interacción

Se han detectado seis de las doce subcategorías señaladas por Gifreu con respecto al modo en que el usuario puede navegar e interactuar dentro del espacio construido.

En primer lugar, el interactor se enfrenta a un espacio con una predominancia de la navegación partida e hipertextual, donde el usuario tiene a su disposición una fragmentación del espacio en capítulos, enlaces, botones y diferentes secciones que le permiten una libertad de navegación y selección de los elementos presentes en la web. Asimismo, la utilización de determinados espacios, como la sección de “extras” como contenedora de enlaces que

remiten a otros textos, archivos y documentos, subraya el carácter hipertextual de esta navegación. Este hecho es reforzado por la presencia testimonial en el material ofrecido al usuario, donde las entrevistas conforman un importante elemento de aproximación e introducción en la realidad tratada.

Asimismo, debe ser destacada la presencia del audiovisual en las secciones de inicio, reportaje y habitación de Ebed, espacios donde se tiene acceso en el primer caso, a la reproducción de una presentación o desde el que se accede al documental interactivo *En el reino de plomo* o a una barra de navegación convertida en metáfora visual en la estancia del joven. Este último espacio recoge dos subcategorías de navegación adicionales, la espacial, por una parte, al recrear un escenario físico que mantiene relación con el contexto de la obra, trasladable como categoría mayor a la creación de la página principal, diseñada en base a la obra sobre la que gira el proyecto. Por otra parte, la introducción del usuario en el cuarto del chico asesinado, y por lo tanto, a la simulación de la navegación por una estancia que tiene un referente en la realidad, permite añadir la navegación simulada, propia del videojuego, en un grado básico de interacción con ese entorno.

4.3.5. Modalidades de representación de la realidad

Centrándonos en la versión lineal de nuestro objeto de estudio y remitiendo al recorrido que realizamos en el tercer apartado por los modelos de representación distinguidos por Bill Nichols, destacamos la presencia fundamental de dos modalidades dentro de la obra analizada.

En primer lugar, la modalidad interactiva puede destacarse dentro del mismo, integrando los fragmentos de realidad representada a través de una presencia directa del realizador, quien establece un intercambio verbal con los protagonistas de su reportaje a través de la entrevista personal. Por otra parte, la condensación y preselección del material recopilado durante su estancia en Honduras para la elaboración de un guión y la posterior fase de montaje en base a este, remiten a la modalidad expositiva, donde la línea narrativa de la argumentación está previamente marcada. La información se le va revelando al espectador a través de la voz omnisciente del narrador, en este caso, de José

Antonio Guardiola, cuya vivencia previa de lo tratado en la obra le sitúa en una posición de superioridad frente a su público.

Por último, también podemos ver en la versión lineal de nuestro estudio de caso al menos dos de los estilos de documental descritos por Barnouw (2005): el “cronista”, ya que estamos ante un reportaje periodístico que da cuenta de una determinada realidad; y el “agente catalizador”, que corresponde a la modalidad interactiva de Nichols descrita en el párrafo anterior.

5. Conclusiones y discusión

Tras el análisis comparativo del reportaje *En el reino del plomo* en su versión lineal y multimedia, podemos percibir entre ambas producciones claras diferencias que se derivan fundamentalmente del medio para el que fueron creadas, a pesar de que nos encontramos ante un caso bastante incipiente de documental multimedia interactivo, lejos por lo tanto de representar, todas las posibilidades que ofrece el nuevo género.

En primer lugar, podríamos decir que la obra digital analizada se entiende como una evolución de su versión lineal en la que la interactividad es asumida en gran medida como una manera distinta de navegar por el contenido visual de la obra original. Aunque es importante destacar que a ese contenido visual se añade material extra como fotografías, entrevistas o la sección que consideramos más interesante, “La habitación de Ebed”, que completa y complejiza el reportaje. En este sentido, si bien no estamos ante un ejemplo de documental interactivo que asuma completamente los principios del nuevo género en un intento de buscar sus formas propias de relacionarse con la realidad, sí que destacamos los esfuerzos de RTVE.es por innovar y tratar de llegar a una audiencia que quiere satisfacer sus necesidades informativas y de aprendizaje de forma dinámica, divertida y ante todo más activa.

Además, no debemos olvidar que este proyecto supone la primera incursión de un documental del programa *En Portada* en el medio interactivo, predominando, por una parte, la función informativa del relato y no el juego con los elementos de interacción y creación del texto con el interactor.

Por otro lado, respecto al objetivo de documentar la realidad que en principio comparten todos los documentales y reportajes entendidos en su sentido tradicional (y en este caso podemos considerarlo así al tratarse de un reportaje periodístico), hay que decir que en las dos versiones analizadas de *En el reino del plomo*, este se mantiene. Sin embargo y como explica Gifreu (2011, 2013), en el caso del documental interactivo el intento de representar la realidad se hace con mecanismos propios que los expertos han llamado “modalidades de navegación e interacción”, que implican no solo una representación sino también una interacción con la realidad que documentan.

Aun así, la versión multimedia de la obra estudiada puede definirse como un documental con un grado más bien bajo de interactividad, en el que la autoría y control por parte del realizador siguen siendo bastante fuertes. Es decir, el usuario que consume el reportaje puede escoger el orden en el que quiere ver los capítulos, saltarse los que menos le interesan, etc., así como acceder a información complementaria, pero en ningún caso participa en la elección del camino por el que debe dirigirse el texto o tiene la oportunidad de editar y crear nuevos contenidos, y tampoco se le permite interactuar con otros usuarios.

De esta forma, el receptor interesado en la versión multimedia de *En el reino del plomo* puede limitarse, si quiere, a ver el mismo reportaje que pudo ver en televisión, pero a través de su ordenador. Esto es así porque no es necesario tomar decisiones para avanzar en la historia una vez hemos entrado en ella. Aunque, si el mismo receptor desea adquirir más información acerca del tema tratado y de algunos de los personajes, tiene la oportunidad de adoptar una postura activa y navegar por los distintos apartados descritos en el análisis “clicando” con su ratón los botones e iconos que dan acceso al contenido extra. En este sentido, aunque solo se puede escoger entre información creada y ofrecida enteramente por el director y su equipo, nos acercaríamos a un nivel de interactividad medio, ya que el usuario no solo interpreta cognitivamente la información o empatiza con los personajes, sino que se requiere de él una participación física clara y continua.

Además, este hecho, tal como argumenta Arnau Gifreu, “reconduce la atención del estudio del documental como producto acabado, que se puede analizar a

través de estilos y convenciones [...] hacia el estudio del documental como una forma dinámica” (2011: 11). Por ello, el análisis de la versión interactiva de *En el reino del plomo* no solo atiende a cuestiones clásicas de narrativa audiovisual como la estructura, el tipo de narrador, la focalización, etc., sino que se centra especialmente en el papel del usuario en relación al director y al propio texto. A este respecto, aunque estamos ante un caso de documental multimedia que podríamos calificar de “incipiente”, ello no impide que la obra pueda seguir evolucionando y adoptando nuevos contenidos y posibilidades de participación por parte de los interactores, ya que, frente a la versión lineal y cerrada, la producción digital permanece abierta y, si así lo consideraran los productores, cabría la posibilidad de modificarla y/o ampliarla cuanto se estimase oportuno.

En definitiva, puede afirmarse que se cumple la hipótesis de partida que, frente al estudio de caso planteado, intuía que aún estamos lejos de explotar todas las potencialidades del documental multimedia interactivo. No obstante, no cabe duda de que pese a las desventajas que en principio plantea el nuevo género (pérdida de control discursivo por parte del autor, incertidumbre a nivel de viabilidad económica o falta de costumbre de los receptores a adoptar una postura activa en contenidos informativos como el de este reportaje), iniciativas como *En el reino del plomo* demuestran que se está produciendo un cambio de mentalidad: en el contexto actual de convergencia digital y desarrollo vertiginoso de las nuevas tecnologías, también las grandes corporaciones públicas apuestan por nuevos géneros como el del documental multimedia interactivo, que permiten ampliar la experiencia global del espectador y suponen una gran oportunidad para ofrecer al mismo tiempo información, formación y entretenimiento a un público cada vez más implicado.

6. Referencias bibliográficas

- Barnouw, E. (2005): *El documental: historia y estilos*. Barcelona: Gedisa.
- Berenguer, X. (1997): “Escriure programes interactius”, en *Formats: revista de comunicació audiovisual*, 1. Barcelona, páginas 1-13; recuperado el 14 de

octubre de 2013, de:

http://www.upf.edu/pdi/dcom/xavierberenguer/textos/interactivos/index_cat.htm

Berenguer, X. (1998): "Històries per ordinador", en *Serra d'Or*, 463-464. Barcelona, páginas 27-28; recuperado el 10 de octubre de 2013, de:

<http://www.upf.edu/pdi/dcom/xavierberenguer/textos/histor/principal.html>

Berenguer, X. (2004a): "Una dècada d'interactius", en *Temes de Disseny*, 21. Barcelona, páginas 30-35; recuperado el 10 de octubre de 2013, de:

<http://www.upf.edu/pdi/dcom/xavierberenguer/textos/decada/principal.html>

Berenguer, X. (2004b): "La narrativa interactiva. Primers apunts per a un estudi comparatiu. Narrativa multilínea versus narrativa lineal: entre la continuïtat i la ruptura" [Trabajo de Doctorado en Comunicación Social]. Universitat Pompeu Fabra. Recuperado el 4 de octubre de 2013, de:

<http://www.upf.edu/pdi/dcom/xavierberenguer/cursos/interact/treballs/malaret.pdf>

Bruzzi, S. (2000): *Contemporary Documentary: A Critical Introduction*. London: Routledge. [recurso electrónico Universidad de Sevilla].

Gaudenzi, S. (2009): *Digital interactive documentary: from representing reality to co-creating reality*. London: University of Goldsmiths. Centre for Cultural Studies (CCS).

Gifreu, Arnau (2011). "El documental multimedia interactivo como discurso de la no ficción interactiva. Por una propuesta de definición y categorización del nuevo género emergente", en *Hipertext.net*, 9. Recuperado el 2 de septiembre de 2013, de: <http://www.upf.edu/hipertextnet/numero-9/documental-multimedia.html>

Gifreu, Arnau (2013). "El documental interactiu com a nou gènere audiovisual. Estudi de l'aparició del nou gènere, aproximació a la seva definició i proposta de taxonomia i d'un model d'anàlisi a efectes d'avaluació, disseny i producció" [Tesis doctoral]. Universitat Pompeu Fabra. Departament de Comunicació. Recuperado el 7 de octubre de 2013, de: <http://repositori.upf.edu/handle/10230/20939>

Gifreu, Arnau (2011). "El documental multimedia interactivo como discurso de la no ficción interactiva. Por una propuesta de definición y categorización del

- nuevo género emergente". [Online]. Hipertext.net, 9, 2011, de: <http://www.upf.edu/hipertextnet/numero-9/documental-multimedia.html>
- Gómez Tarín, F. J. (2011): *Elementos de narrativa audiovisual: expresión y narración*. Santander: Shangri-la Ediciones.
- Gaudenzi, S. (2009). *Digital interactive documentary: from representing reality to co-creating reality* [trabajo de investigación]. Londres: University of London. Centre for Cultural Studies (CCS) of Goldsmiths.
- Handler Miller, C. (s.f.): "Tales from the Digital Frontier: Breakthroughs in Storytelling", en *The Writers Store*, USA, recuperado el 14 de octubre de 2013, de: <http://www.writersstore.com/tales-from-the-digital-frontier-breakthroughs-in-storytelling/>
- Nichols, B. (1997): *La representación de la realidad: cuestiones y conceptos sobre el documental*. Barcelona: Paidós.
- Nichols, B. (2001): *Introduction to documentary*. Bloomington: Indiana University Press.
- Nichols, B. (2003): "El documental performativo". En Sichel, B. [et al.], *Postvérité* (páginas 196-221). Murcia: Centro Párraga D. L.
- Plantinga, C. (1997): *Rhetoric and Representation in Nonfiction film*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Plantinga, C. (2005): "What a Documentary Is, After All". En *Journal of Aesthetics & Art Criticism*, vol. 63, 2. Malden (Massachusetts), páginas 105-117.
- Sánchez Navarro, J. (2006): *Narrativa audiovisual*. Barcelona: UOC press.
- Weinrichter, A. (2003): "Pasajes de la imagen: documentales en el museo". En Sichel, B. [et al.], *Postvérité* (páginas 84-109). Murcia: Centro Párraga D. L.
- Weinrichter, A. (2004): *Desvíos de lo real: el cine de no ficción*. Madrid: T & B Editores.