

El documental interactivo como formato en los medios audiovisuales: estudio de caso de RTVE y Al Jazeera*

Jorge Vázquez-Herrero

Xosé López-García

Universidade de Santiago de Compostela

jorge.vazquez@usc.es

xose.lopez.garcia@usc.es



Fecha de presentación: junio de 2017

Fecha de aceptación: septiembre de 2017

Fecha de publicación: diciembre de 2017

Cita recomendada: VÁZQUEZ-HERRERO, J. y LÓPEZ-GARCÍA X. (2017). «El documental interactivo como formato en los medios audiovisuales: estudio de caso de RTVE y Al Jazeera». *Anàlisi. Quaderns de Comunicació i Cultura*, 57, 47-61. DOI: <<https://doi.org/10.5565/rev/analisi.3100>>

Resumen

Este artículo tiene por objetivo principal aproximarse a las nuevas narrativas de no ficción interactiva en medios de comunicación audiovisuales. En el contexto actual, marcado por la convergencia, asistimos a la hibridación de formas y lenguajes en el ecosistema mediático. Los cibermedios presentan una caracterización singular y los límites entre prensa, radio y televisión son cada vez más difusos. La innovación y la búsqueda de un valor añadido han llevado a la confluencia del periodismo con las narrativas transmedia, así como al desarrollo de nuevos formatos, como el documental interactivo, en la estrategia digital de las televisiones como cibermedios.

* Este artículo se enmarca en los trabajos exploratorios para el marco contextual y referencial del proyecto de investigación Usos y preferencias informativas en el nuevo mapa de medios en España: modelos de periodismo para dispositivos móviles (Referencia: CSO2015-64662-C4-4-R), del Ministerio de Economía y Competitividad (Gobierno de España) y cofinanciado por el fondo estructural FEDER, así como forma parte de las actividades promovidas a través de la Red Internacional de Gestión de la Comunicación – XESCOM (Referencia: ED341D R2016/019), apoyada por la Consellería de Cultura, Educación e Ordenación Universitaria de la Xunta de Galicia, y la Red de Excelencia Temática Hacia un periodismo inclusivo. Convergencia y rol del periodismo español en el escenario de la comunicación global (Referencia: CSO2016-81882-REDT), del Ministerio de Economía y Competitividad (Gobierno de España).

El autor Jorge Vázquez-Herrero es beneficiario del programa de Formación del Profesorado Universitario financiado por el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (Gobierno de España).

El estudio cuenta con una metodología exploratorio-descriptiva, en la cual se relacionan y clasifican los documentales interactivos producidos por cibermedios en el año 2016, para obtener una visión panorámica de este género en el último año. En segundo lugar, se plantea un estudio de caso comparativo entre *Párkinson, que tiembla el camino* (RTVE, 2016) y *Hacked* (Al Jazeera, 2016). Ambos proyectos proceden de medios audiovisuales, y en ellos el análisis se centra en el *docugame*, que aporta novedades para el usuario, el contenido y el medio a través de la ludificación, la simulación y la búsqueda de un mayor *engagement* de los usuarios.

Palabras clave: documental interactivo; transmedia; *docugame*; *newsgames*; cibermedios

Resum. *El documental interactiu com a format en els mitjans audiovisuals: estudi de cas de RTVE i Al Jazeera*

Aquest article té per objectiu principal aproximar-se a les noves narratives de no ficció interactiva en mitjans de comunicació audiovisuals. En el context actual, marcat per la convergència, assistim a la hibridació de formes i llenguatges en l'ecosistema mediàtic. Els mitjans digitals presenten una caracterització singular i els límits entre premsa, ràdio i televisió són cada vegada més difusos. La innovació i la cerca d'un valor afegit han portat a la confluència del periodisme amb les narratives transmèdia, així com també al desenvolupament de nous formats, com el documental interactiu, en l'estratègia digital de les televisions com a mitjans digitals.

L'estudi s'ha fet amb una metodologia exploradora i descriptiva, en la qual es relacionen i classifiquen els documentals interactius produïts per mitjans digitals l'any 2016, amb la qual cosa s'obté una visió panoràmica d'aquest gènere en l'últim any. En segon lloc, es planteja un estudi de cas comparatiu entre *Que tiembla el camino* (RTVE, 2016), sobre la malaltia de Parkinson, i *Hacked* (Al Jazeera, 2016). Tots dos projectes procedeixen de mitjans audiovisuals i l'anàlisi se centra en el *docugame*, que aporta novetats per a l'usuari, el contingut i el mitjà a través de la ludificació, la simulació i la cerca d'un major compromís dels usuaris.

Paraules clau: documental interactiu; transmèdia; *docugame*; *newsgames*; mitjans digitals

Abstract. *Interactive documentaries as a format in audiovisual media: A case study of RTVE and Al Jazeera*

The main objective of this article is to examine new interactive non-fiction narratives in audiovisual media. In the current context marked by convergence, a hybridization of forms and languages is taking place within the news environment. Online media show a singular characterization, and the limits between press, radio and television are increasingly blurred. In the digital strategy of televisions as online media, innovation and the search for added value have led to the confluence of journalism and transmedia narratives, as well as to the development of new formats, among them interactive documentaries. The study was conducted in two stages. The first consists of an exploratory-descriptive stage, where interactive documentaries produced by online media in 2016 are related and classified, thus obtaining a panoramic vision of this genre in the last year. Secondly, a comparative case study is presented between *Párkinson, que tiembla el camino* (RTVE, 2016) and *Hacked* (Al Jazeera, 2016), both of which are audiovisual media projects. The analysis of these two projects focuses on the docugame, which provides novelties for the user, the content and media through ludification, simulation and greater user engagement.

Keywords: interactive documentary; transmedia; *docugame*; *newsgames*; online media

1. Introducción

La evolución de los medios en la red está marcado por la convergencia (Jenkins, 2006; Islas, 2009), que los ha situado en un entorno digital donde las diferencias asociadas a su soporte original se hacen más difusas (Salaverría, 2017). La interactividad es la característica más singular (López & Pereira, 2010) y permite la comunicación bidireccional (Gershon, 2016). Aunque en los medios analógicos existía, era más reducida y pasiva. Lo mismo ocurre con las narrativas transmedia (Scolari, 2013) que, si bien existían previamente, estallan en los últimos años tanto en la ficción como en el periodismo (Moloney, 2011; Larrondo, 2016) o en el documental (Renó, 2013; Irigaray & Lovato, 2015).

La popularización de los dispositivos móviles (Canavilhas, 2015; Liuzzi, 2015) da lugar a un nuevo escenario y obliga a los medios a tener en consideración nuevos comportamientos de los consumidores. La innovación viene justificada en la búsqueda de nuevas audiencias (Sora, 2015) y se refleja progresivamente en las iniciativas de los laboratorios (Salaverría, 2015). Entre sus objetivos se encuentra la exploración de nuevos lenguajes y formatos; ahí es donde se localiza la no ficción interactiva como contenedor para múltiples formas de considerable hibridación, entre ellas el documental interactivo, la gamificación y la realidad virtual. Propuestas renovadas para un aprovechamiento amplio de los recursos digitales, en términos de hipertextualidad, multimedia e interactividad.

2. Marco teórico

El documental interactivo se define como un género de la no ficción interactiva que representa un fragmento de la realidad a través de un medio interactivo —web, aplicación, instalación o dispositivos específicos—. Construye, por tanto, un relato hipertextual con múltiples medios y lenguajes e incorpora la interactividad como rasgo fundamental. Aunque esta es su denominación más extendida, la apertura de su definición hace que cuente con otras nomenclaturas ajustadas a su caracterización, como documental multimedia, documental transmedia, *i-doc*, *webdoc* o documental web.

Desde su aparición en la década de los ochenta, su evolución sigue la tendencia de transformación del lenguaje interactivo. Gifreu (2013) designa tres etapas: una primera de aparición (1980-1990), con muestras aisladas en torno a las grandes compañías tecnológicas; una segunda de experimentación (1990-2000), cuando crece el interés y la búsqueda de nuevos formatos acompañada de la popularización de internet, y una tercera de constitución (2000-2010), momento en el que el medio digital asume el protagonismo y crece la producción significativamente, hasta la consolidación en la actualidad, una fase todavía en desarrollo. No solo el avance de la web ha impulsado este fenómeno, sino la aparición de aplicaciones para la creación y difusión cultural en torno a un software que es el principal medio de nuestros tiempos (Manovich, 2014).

En el caso del documental interactivo, a partir del año 2010 se conforma un corpus significativo de proyectos: *Out My Window* (National Film Board of Canada, 2010), *Alma, A Tale of Violence* (Arte, Upián & Agence VU, 2012) y *A Short History of the Highrise* (National Film Board of Canada, 2013), entre otros. Sin embargo, no podemos hablar de una definición rígida o cerrada del concepto, ya que permanece en cambio y adaptación.

La interactividad afecta tanto a la representación de la realidad como al papel de la audiencia (Nash, 2012) y da lugar a diferentes clasificaciones del género. Aquí, destaca la aportación de Gifreu (2013), en base a trece modalidades de navegación e interacción que permiten analizar el documental interactivo en uno de sus aspectos más singulares: partida, temporal, espacial, testimonial, ramificada, hipertextual, preferencial, audiovisual, sonora, simulada, apps 2.0, generativa y física. Estas categorías parten de la concepción de estar ante un nuevo género que suma a los modos de representar la realidad en el documental cinematográfico, otros nuevos y adaptados a la propuesta interactiva.

Sin embargo, el género implica también una «reorganización del discurso narrativo» (Rodríguez Fidalgo & Molpeceres Arnáiz, 2013), la toma de decisiones (O'Flynn, 2012) y el rol activo del usuario (Aston & Gaudenzi, 2012). Estos factores suponen cambios trascendentales en la propuesta del documental interactivo, donde el autor llega a perder parte del control para cederlo a un usuario más protagonista en su experiencia, bien sea a través de la participación activa con contenido generado por el usuario —una experiencia de la que es protagonista— o, en un nivel más bajo, por la interactividad selectiva en la navegación de los contenidos. Siguiendo a Gaudenzi, el documental interactivo se comporta como un «organismo vivo» (2013) y, como consecuencia, reacciona y evoluciona con el paso de los usuarios, por lo que permanece en cambio.

Desde inicios del siglo XXI, ha surgido un interés renovado por los géneros ciberperiodísticos (Díaz Noci & Salaverría, 2003; Salaverría, 2005; Larrondo, 2015), que atienden a la adaptación de los clásicos a un nuevo escenario. En una primera fase, la imitación de los soportes analógicos se combinó con una exploración de los recursos disponibles en el medio interactivo; actualmente, se identifican formas de expresión altamente diferenciadas que hacen un uso más intensivo de dichos recursos hipertextuales, multimedia e interactivos. De la misma forma, llegan enfoques híbridos que adoptan características originales de la ficción y el entretenimiento, como las narrativas transmedia (Jenkins, 2003; Scolari, 2013) o la gamificación (Deterding *et al.*, 2011; Zichermann & Cunningham, 2011).

Dentro del periodismo inmersivo (Domínguez, 2013) ha sido integrado el *webdoc* y, específicamente, esta autora apunta al potencial del juego en la inmersión. El *docugame* muestra una amplia vinculación con los *newsgames*: la ludificación de una realidad informativa a través de una «retórica procedimental» (Bogost, 2007) propia de los videojuegos que se basa en representación e interacción a partir de reglas. El tema ha sido abordado antes en otros

estudios, debido a su aparición en los medios (Paíno Ambrosio & Rodríguez Fidalgo, 2016; Vázquez-Herrero & López-García, 2016), como forma contemporánea que despierta el interés de la investigación.

La innovación es una cuestión también de actualidad que fundamenta la experimentación de nuevos formatos narrativos. Asimismo, se identifica el creciente interés que despierta en los medios (Sora, 2015), reflejado a su vez en una tendencia global a crear laboratorios (Salaverría, 2015), donde un equipo multidisciplinar favorece la búsqueda de nuevos lenguajes y formatos.

3. Metodología

Con el objetivo de conocer la aplicación del documental interactivo en los medios, se realiza un estudio exploratorio-descriptivo. En esta fase se identifican las producciones de este género correspondientes al año 2016, para obtener una visión panorámica actual del contexto. Se toman como fuentes los propios medios, a través de su seguimiento habitual, y las bases de datos específicas del género como MIT Docubase e interDOC. También se rastrean los eventos y galardones de referencia dedicados al documental interactivo —IDFA, World Press Photo y Sheffield Doc/Fest, entre otros— y de periodismo digital —Online News Awards o Premio Rey de España Agencia EFE—. A partir de esta delimitación del universo, de ámbito global y restringida a 2016, se elaboran unas conclusiones generales sobre la procedencia y la tipología de medios.

En una segunda fase, se aplica el estudio de caso para conocer en mayor profundidad la actividad de dos medios audiovisuales: Radiotelevisión Española (RTVE) y Al Jazeera. Los documentales seleccionados son, respectivamente, *Párkinson, que tiemble el camino* y *Hacked*, ambos producidos en el año 2016. El análisis cualitativo se centra en la estructura hipertextual que propone, la clasificación de la obra en base a las modalidades de navegación e interacción (Gifreu, 2013) y la identificación de estrategias transmedia en múltiples plataformas, de gamificación del producto informativo y de inmersión para el usuario, considerando la propuesta de parámetros de Vázquez-Herrero *et al.* (2017). Por último, se analiza la adaptación a dispositivos móviles de la obra. Por otra parte, fueron realizadas entrevistas en profundidad¹ a Miriam Hernanz, responsable del Lab RTVE, y Juliana Ruhfus, periodista directora de *Hacked*. Así se completa cada uno de los casos, que consideramos representativos de la producción de medios de origen televisivo para el canal en línea.

1. Realizadas por correo electrónico en el mes de febrero de 2017.

Tabla 1. Parámetros de análisis en los estudios de caso

Parámetro	Categorías	Objetivo
Estructura hipertextual	Axial lineal/paralela, reticular o mixta.	Conocer la propuesta narrativa a través de la estructura y organización del documental interactivo.
Modalidades de navegación e interacción	Partida, temporal, espacial, testimonial, ramificada, hipertextual, preferencial, audiovisual, sonora, simulada-inmersiva, social-2.0, generativa-contributiva y física-experimentada (Gifreu, 2013).	Identificar los modos en que el usuario puede navegar e interactuar en el documental interactivo.
Transmedia	Soporte, contribución, remisiones, cronograma.	Describir las plataformas y sus aportes a la narración y al usuario, así como las intertextualidades presentes.
Gamificación	Elementos gamificados, condiciones espacio-temporales, roles, interfaz y entornos virtuales.	Identificar la presencia de elementos propios de los juegos en el desarrollo del documental interactivo.
Inmersión	Realidad aumentada y/o virtual, recursos de la retórica inmersiva (Domínguez, 2013).	Identificar la presencia de elementos inmersivos en el documental interactivo.
Dispositivos móviles	Desarrollo nativo o adaptado, contenido específico, uso como periférico.	Describir la estrategia de movilidad del producto.

Fuente: elaboración propia.

4. Resultados

La exploración de la producción de documental interactivo participada por medios de comunicación en 2016 dio lugar a una relación de 20 productos (tabla 2). Es importante remarcar el carácter estimativo, debido a las dificultades para recuperar obras de todo el mundo fuera de las bases de datos y eventos, que dejarían una visión muy limitada. En esta muestra se identifican cuatro coproducciones internacionales, en las que toman parte Francia, Reino Unido, Suiza, España e Italia. En cuanto a países, la aportación más relevante es la de Francia, seguida por España y Reino Unido. En el caso estadounidense, los medios demuestran una preferencia mayor por el reportaje multimedia, como ocurre en *The New York Times* y *The Washington Post*. Sin embargo, Estados Unidos y Canadá se posicionan entre los principales países en producción de documental interactivo cuando la selección no se restringe a medios de comunicación. También en el ámbito latinoamericano hay una mayor actividad en torno a otros formatos, como el especial o el cómic².

En referencia a la tipología del medio, vinculando el cibermedio al matricial en caso de existir, se observa una mayor producción en los de origen televisivo y los grupos multimedia (15 de los 20 casos). Los productores más prolíficos en la muestra son la corporación pública RTVE y el canal público franco-alemán Arte; en ambos casos con una trayectoria de apoyo a este género. RTVE, a través de su laboratorio de innovación audiovisual, inició la pro-

2. Ojo Público, de Perú, presentó en marzo de 2017 el cómic multimedia *La guerra por el agua*.

ducción de documental web con obras como *Cromosoma cinco* (2012) o *Las voces de la memoria* (2012). Actualmente, desarrolla un programa de coproducciones denominado *Factoría de webdocs*, a través del cual se han lanzado cinco proyectos en su primera edición: *Sexo, maracas y chihuahuas* (2016), *Párkinson, que tiemble el camino* (2016), *Guerra a la mentira* (2017), *Bugarach: ¿cómo sobrevivir al apocalipsis maya?* (2017) y *Memoria de futuro* (2017). Por parte de Arte, se identifica una relación todavía más extensa en el tiempo con el documental interactivo. En colaboración con instituciones como el National Film Board of Canada, productoras especializadas como Upian y otros medios como SRG SSR o Bayerischer Rundfunk, el canal franco-alemán ha mantenido una apuesta firme y ha recibido importantes reconocimientos por obras como *Prison Valley* (2010) y *Alma, A Tale of Violence* (2012).

Tabla 2. Selección de documentales interactivos en el año 2016

Título	País de origen	Año	Producción
6x9	Reino Unido	2016	<i>The Guardian</i> , The Mill
<i>Amours Interdites</i>	Francia	2016	Arte, Baozi Prod
<i>Autopsie</i>	Bélgica	2016	Radio Télévision Belge Francophone
<i>Bolivia's Everyday Water War</i>	España, Italia	2016	<i>Periodismo Humano</i> , L'Espresso
<i>Chant Acier</i>	Francia	2016	Pages & Images Productions, FranceTV, CNC
<i>Dada Data</i>	Francia, Suiza	2016	SRG SSR, Arte, Akufen
<i>Desiguales</i>	Argentina	2016	Cátedra Latinoamericana de Narrativas Transmedia, DocuMedia (UNR)
<i>Detrás del paraíso</i>	España	2016	<i>eldiario.es</i> , Interactium
<i>El swissleaks de Falciani</i>	Alemania	2016	Gebrueder Beetz Filmproduktion, Polar Star Films, SWR, Arte
<i>Hacked</i>	Catar	2016	Al Jazeera
<i>Hors Jeu</i>	Francia	2016	Upian, Arte, CNC, <i>BR</i> con <i>RTBF</i> y <i>Le Matin</i>
<i>How to make a Ken Loach Film</i>	Reino Unido, Francia	2016	Arte, Upian, Sixteen Films
<i>Les nouveaux pauvres</i>	Bélgica	2016	Radio Télévision Belge Francophone, Hors Zone, Instant Productions, Noomia
<i>Notes on Blindness: Into Darkness</i>	Reino Unido, Francia	2016	Arte, Ex Nihilo, Archer's Mark, Audiogaming
<i>Párkinson, que tiemble el camino</i>	España	2016	RTVE, Barret Films
<i>Rio Overground</i>	Francia	2016	France 24, Autobus Production, Picturetank
<i>Sexe, maraques i chihuahuas</i>	España	2016	Minimal Films, TV3, TVE
<i>Survivre à Ebola</i>	Francia	2016	Arte
<i>Tiras que aflojan</i>	España	2016	EITB, UPV-EHU, Fundación Donostia/San Sebastián 2016
<i>Underworld: a virtual experience of the London sewers</i>	Reino Unido	2016	<i>The Guardian</i> , The Mill

Fuente: elaboración propia.

Cabe destacar algunos ejemplos singulares como el proyecto DocuMedia de la Universidad Nacional de Rosario (Argentina), equipo con espíritu de productora-medio que difunde públicamente sus proyectos de enfoque social. El desarrollo de proyectos fuera del contexto mediático convencional alimenta también la diversidad y riqueza del género, pues tienen diferentes prioridades y criterios. Por otra parte, es interesante la propuesta de *The Guardian* con aplicaciones móviles de experiencias de realidad virtual con naturaleza de documental, como *6x9* (2016), construida con sonidos capturados en prisiones reales.

Caso 1: Párkinson, que tiemble el camino

Es un documental web coproducido por Barret Films y RTVE, dentro del programa *Factoría de Webdocs*, que presenta la experiencia de un grupo de afectados por la enfermedad de Parkinson ante el reto de realizar el Camino de Santiago. Combina los testimonios de varios enfermos con expertos a lo largo de cinco episodios, con una duración total estimada de 35 minutos, y entre ellos incorpora sencillos juegos que muestran las dificultades que se les presentan.

El proyecto ha tenido, a raíz de la presentación del documental web, una relativa repercusión en medios de comunicación³ por la singularidad del proyecto, así como en portales especializados⁴ e institucionales⁵.

Su estructura hipertextual es sencilla, de tipo axial lineal. Por tanto, es una propuesta lineal a partir de la que el usuario tiene opción de romper la secuencialidad saltando a otro episodio o accediendo a contenido extra, que se muestra como folletos informativos sobre la enfermedad. Teniendo en cuenta que se trata de un viaje, la estructura parece adecuada y representa el progreso, que también se percibe en el desarrollo de la historia.

Las modalidades de navegación e interacción evidencian la diversidad del documental interactivo. En este caso, predomina la navegación partida con el contenido dividido en secuencias y episodios. Un menú visual representa el recorrido y permite el acceso no secuencial a cada fragmento del relato. Por otra parte, la modalidad audiovisual de debe a que el medio principal es el video, que permite alterar la reproducción a través del *timeline*. Sin embargo, el aspecto más singular muestra cierta independencia del desarrollo narrativo y se presenta como transición entre bloques: la modalidad simulada se emplea en las piezas interactivas con estética y dinámicas de videojuego. El usuario trata de superar las dificultades con los controles del teclado, sumando puntos y con límite de tiempo. La interactividad, además del aspecto experiencial que aporta la gamificación, se muestra en la modalidad social, que fomenta

3. *Eldiario.es*, 16 de diciembre de 2016. Accesible en <<https://goo.gl/8xF74G>>.
Valencia Plaza, 14 de diciembre de 2016. Accesible en <<https://goo.gl/xYe9eP>>.
El Mundo, 30 de diciembre de 2016. Accesible en <<https://goo.gl/MDNikF>>.
4. *Audiovisual451*, 11 de diciembre de 2016. Accesible en <<https://goo.gl/AV29YM>>.
Vive el Camino, 16 de diciembre de 2016. Accesible en <<https://goo.gl/cQNzJg>>.
5. *Chaval.es en la Red*. Accesible en <<https://goo.gl/Huz1R1>>.

compartir el contenido a través de los logros que se van alcanzando durante el desarrollo del documental web.

Así, la inmersión o el sentimiento de ser parte de la historia están favorecidos por el *engagement* a través del juego, además de los testimonios personales. La gamificación plantea aquí una nueva relación entre el relato y el usuario, que descubre metafóricamente cómo es el día a día del enfermo enfrentándose a situaciones muy simples. La simulación ofrece una opción alternativa de llegar al público y concienciar, sin descartar otras vías más convencionales como las piezas audiovisuales o los folletos informativos.

En cuanto a la estrategia transmedia del proyecto, cabe destacar la intención de extraer fuera del *webdoc* la experiencia del usuario a través de los mecanismos dispuestos para redes sociales. Su interés y compromiso pueden ser compartidos y así lograr una difusión mayor; sin embargo, no se identifica un gran impacto. A partir del lanzamiento, RTVE ha realizado varias publicaciones, también coincidiendo con el Día del Parkinson. La actividad en redes sociales y a través de un blog⁶ del equipo de producción se localiza en 2014, cuando fue realizado, de tal forma que no hay relación directa con el interactivo. En aquel momento fueron lanzados *websodios* en YouTube, todavía disponibles. Por otra parte, este proyecto cuenta con un documental audiovisual lineal para emisión televisiva que forma parte de los contenidos de *Documentos TV*, con una duración de 58 minutos y la misma historia, que fue lanzado en paralelo junto al *webdoc*. En dispositivos móviles muestra una adaptación correcta, con deficiencias puntuales en la reproducción de vídeos y una buena interacción en los juegos.

Miriam Hernanz, responsable del Lab RTVE, indica que el objetivo de este proyecto era ofrecer información de calidad y rigurosa, además de visibilizar la enfermedad y desestigmatizar a los afectados. En esa línea, el videojuego aporta «una imagen amable de estos enfermos», en lugar de una representación dramática.

Respecto al uso de formatos renovados como el *webdoc*, considera que un mayor número de recursos para el periodista permite trasladar mejor el mensaje e impactar en el público. El cambio más significativo es, para Hernanz, «que es el usuario quien decide hasta dónde llegar, cómo consumirlo, qué nivel de profundidad de conocimiento quiere alcanzar, a qué ritmo quiere que le cuenten la historia».

En referencia al programa de coproducciones *Factoría de webdocs*, señala que RTVE «impulsa proyectos ajenos de interés social para los ciudadanosT y cumple con «su objetivo de servicio público al participar de este proyecto».

Caso 2: Hacked

Se trata de un documental web producido por Al Jazeera English dentro del programa *People & Power* y dirigido por la periodista Juliana Ruhfus. Aborda

6. El blog del proyecto permanece accesible en: quetiembreelcamino.wordpress.com.

la ciberguerra siria entre *hackers* pro- y antigobierno a través de una propuesta ludificada en la que el usuario asume el rol de un periodista de investigación. Tiene una duración estimada de 2 horas, si bien la experiencia está pensada para abandonar y retomar en varias ocasiones, guardando el progreso.

La publicación de *Hacked* se difundió a través de medios especializados⁷ y en los foros periodísticos⁸ —donde destacan la gamificación como una vía para alcanzar audiencias jóvenes—, además de la repercusión que ha tenido a través de su presencia en festivales de documental y periodismo.

La estructura que presenta está fragmentada en cuatro fases, dentro de las cuales el contenido se organiza de forma reticular —conectando contactos e informaciones que van apareciendo en la conversación del usuario con los diferentes personajes—. Esta disposición está condicionada al avance y las decisiones que toma el usuario. Así, incorpora un menú que ordena los contactos, contenidos y herramientas a disposición.

Este *docugame* combina hasta siete modalidades de navegación e interacción. Destaca la navegación ramificada e hipertextual, tanto en la toma de decisiones constantes como con la posibilidad de ampliar información hacia sitios externos que son ofrecidos como fuentes. La modalidad simulada es también significativa, ya que sitúa al usuario ante el reto de desarrollar la investigación sobre ciberataques con un límite de tiempo virtual, que disminuye con cada acción. A ellas se unen las modalidades partida, testimonial y audiovisual. En cuanto a la interactividad, la modalidad experimentada se traduce en una cesión amplia del control al usuario, del que depende el desenlace de la obra con mayor o menor éxito. Su función principal es recabar información a través de entrevistas, que quedan almacenadas igual que sus contactos, y evitar ser *hackeado*, pues también supone una demora y pérdida de datos.

Este rol asumido por el usuario lo hace protagonista de la experiencia, además de los testimonios que le hablan directamente. La toma de decisiones, necesaria para el avance de la historia, implica consecuencias sobre el desarrollo de la historia y potencia el *engagement*. Una vez enviado el informe con los datos recogidos, el usuario recibe un comentario por parte del equipo con una valoración de su desempeño. Son detalles que insisten en la experiencia personal y realista.

En cuanto a otros formatos creados por el medio, *Hacked* parte de un documental lineal del mismo equipo titulado *Syria's Electronic Armies*, con una duración de 25 minutos. El proyecto no cuenta con integración con redes sociales y el resultado de la experiencia del usuario queda en su propio perfil, sin poder ser compartido. A través de los perfiles oficiales de Al Jazeera English, tanto en Facebook como en Twitter, hay anuncios del lanzamiento en octubre de 2016. Por parte de usuarios ajenos también se localizan algunas publicaciones; sin embargo, la propuesta de este *webdoc* no ayuda a que haya una

7. *Game the News*. Accesible en <<https://goo.gl/qgQUek>>.

8. *International Journalists' Network*, 25 de octubre de 2016. Accesible en <<https://goo.gl/H5dpHe>>.

expansión en la propia producción o a través de las redes sociales. Cabe destacar que es una propuesta pensada para dispositivos móviles y completamente funcional, aunque también navegable en ordenador.

Juliana Ruhfus, periodista y directora de *Hacked* para Al Jazeera, destaca la investigación realizada para aportar realismo a la experiencia del documental, en el que se combinan decisiones periodísticas con la «ingeniería social» de los piratas. Además, reconoce que se aplicaron las lecciones aprendidas en *Pirate Fishing* (2013), también dirigido por ella, que alcanzó un 83 % de nuevos usuarios de la marca Al Jazeera English.

La periodista destaca dos ideas que potencian la interactividad: «el viaje es completamente inmersivo y una experiencia informativa personalizada» y «no solo el contenido, sino también el formato cuenta la historia». La interactividad pasa por una conjunción de contenido y formato para difundir la historia, sin dejar de ser periodismo, insiste Ruhfus.

5. Discusión

En el análisis han sido enfrentados dos documentales interactivos de similar naturaleza: procedentes de medios matriciales televisivos y que aplican las dinámicas del videojuego en su propuesta narrativa. Si bien se trata de un recurso específico, como podría ser también la realidad virtual, en la actualidad es una de las formas más empleadas por los medios para articular un relato en un *webdoc*.

Esta ludificación aplicada al documental se aproxima a la ficción y el entretenimiento; sin embargo, la transparencia en su diseño y la identificación clara de fuentes permite establecer un contrato de veracidad con la audiencia. Sentadas estas bases, el juego consiste en un recurso alternativo que sirve al proceso de información. Tanto en *Párkinson, que tiemble el camino* como en *Hacked*, las fuentes son explícitas y la finalidad de la propuesta es clara: experimentar la realidad que se representa en una primera persona simulada.

Por otra parte, las aportaciones del *docugame* se pueden clasificar en tres niveles:

- a) Usuario: asume un rol específico en el relato y debe tomar decisiones para el avance, el camino que realiza está guiado pero es personal y lo lleva, en mayor o menor medida, hacia un final que es consecuencia de sus acciones.
- b) Contenido: la información adopta un enfoque diferente, hay un mayor peso de testimonios en primera persona que permiten que el usuario sea observador y la mediación sea más baja; así, se favorece la construcción de un mensaje a lo largo del viaje.
- c) Medio: el emisor rompe con el planteamiento convencional, dejando de lado textos cerrados para proponer un consumo abierto desde múltiples puntos de vista; al igual que otras innovaciones, la ludificación informativa permite marcar la diferencia en la oferta del medio.

De acuerdo a los casos estudiados, se observa la relación directa entre la propuesta hipertextual y la experiencia, siendo por tanto uno de los parámetros que definen y caracterizan los documentales interactivos. Así, en *Párkinson, que tiemble el camino* la estructura axial lineal invita de forma natural a recorrer linealmente el relato, aunque sea posible realizar saltos y desvíos. Por otro lado, en *Hacked*, la estructura reticular plantea mayor autonomía del usuario para decidir por dónde continuar en cada momento, a pesar de existir unas fases a modo de orientación.

La navegación y la interacción, como elementos del documental interactivo utilizados con anterioridad para su clasificación, son diversas y de su combinación surgen propuestas heterogéneas. En los casos analizados hay entre cinco y siete modalidades de navegación e interacción, compartiendo ambos casos de estudio la modalidad partida —fragmentación del contenido y acceso no secuencial—, la audiovisual —predominio del vídeo—, la simulada —en las dinámicas de juego y la asignación de un rol— y la experiencial —situando al usuario como protagonista de algunas fases de la obra—. De esta forma se hace evidente la complejidad de los proyectos y, al mismo tiempo, los caminos alternativos que abren para el consumo del contenido, haciendo que el formato también cuente la historia, como apuntaba Juliana Ruhfus.

La construcción multimedia de estas obras alcanza un cierto nivel del transmedia como lenguaje contemporáneo. Sin embargo, la interactividad participativa no es suficiente para lograr una expansión del relato más allá de las plataformas establecidas. El usuario puede navegar entre diferentes medios y lenguajes, a través de las diferentes piezas que convergen en el *webdoc*, permitiendo así un flujo impensable para el circuito televisivo convencional. Se trata de una concepción bajo demanda, de consumo individual y ubicuo, lo que se traduce en audiencias más segmentadas e individualizadas. En los medios audiovisuales, es habitual construir una estrategia *crossmedia* entre un documental lineal para la emisión programada junto al documental web y establecer algún tipo de vínculo que canalice a los usuarios de un espacio al otro. En el caso del proyecto español, el lanzamiento fue conjunto; en cambio, Al Jazeera optó por producir el interactivo a posteriori.

Como hemos señalado, la falta de mecanismos de participación dificulta la expansión del relato tanto en el documental interactivo como en plataformas anexas. Las redes sociales se utilizan para compartir el proyecto y, en el caso de *Párkinson, que tiemble el camino*, para difundir el progreso en el juego, así como mostrar un ranking de puntuación. Una apuesta más integrada con las redes sociales o con un espacio para el debate o el envío de contenidos por parte del usuario, favorecería la creación de un lugar para la conversación, en lugar de permanecer como un documental de contenido cerrado. Asimismo, la inclusión de otras plataformas con contenido específico para cada soporte abriría nuevos canales de consumo.

Por último, en los casos analizados se identifican dos modelos diferentes de producción para dispositivos móviles: *Hacked* está pensado para ese sopor-

te, es *mobile-first*, mientras que el proyecto de RTVE se adapta por su diseño *responsive*. En esta dimensión del análisis se identifica uno de los cambios a nivel global en la producción de documental web, ya que a comienzos de la década se daba el salto del Flash al HTML5, pero no ha sido hasta la actualidad que se están desarrollando proyectos pensados para el consumo móvil. El diseño se ve afectado al considerar pantallas más reducidas, la usabilidad táctil, la navegación por menús y, en general, la lógica funcional de un dispositivo móvil. Un diseño multiplataforma se une a la complejidad del documental interactivo, cuestión que supone un mayor reto para la producción y explora nuevas opciones de consumo de contenidos *long-form*.

6. Conclusiones

El documental interactivo aparece como formato en los cibermedios con una producción relevante en los últimos años, especialmente en aquellos de tipo televisivo o grupos multimedia. Supone un aporte a la renovación de la oferta informativa y una postura innovadora del medio en el contexto digital. En los dos casos estudiados, *Párkinson, que tiemble el camino* y *Hacked*, se identifica el *docugame* como formato aplicado en medios audiovisuales. Si bien, la producción de un documental interactivo tiende a acompañarse de una estrategia *crossmedia*, que vincula el proyecto en la red con la emisión televisiva de un documental lineal.

Del análisis se desprende que la gamificación en el documental interactivo se caracteriza por: (1) la simulación integrada con (2) la representación de la realidad y (3) un grado de inmersión superior a través de la búsqueda de *engagement*, mecanismos que incentivan la actividad del usuario durante su experiencia. La diversidad e hibridación de estos proyectos es alta, puesto que combina varias modalidades de navegación e interacción. Junto a ellas, la propuesta está definida por la estructura hipertextual y una ruptura de la secuencialidad. Las dinámicas propias del juego —la puntuación, el límite de tiempo o el progreso— caracterizan los *docugames*, donde el usuario asume un rol y experimenta un consumo personalizado por el control que tiene sobre el avance del relato. Por otra parte, la participación y el papel del prosumidor son funciones muy limitadas en los casos estudiados y que, por tanto, no facilitan la transmedialización de los proyectos.

La principal aportación del documental interactivo en los medios audiovisuales se traduce en nuevas formas de comunicar que buscan la convivencia del periodismo con planteamientos creativos y entretenidos, donde el usuario se vuelve protagonista. La televisión deja de ser el soporte único y los medios exploran narrativas adaptadas al medio digital, frente al reto de conocer y llegar a nuevos públicos en la red. De cara a los próximos años, será interesante observar la evolución del documental interactivo en los medios, así como la adopción de las diferentes innovaciones tecnológicas que aporten recursos enriquecedores a las narrativas.

Referencias bibliográficas

- ASTON, J.; GAUDENZI, S. (2012). «Interactive documentary: setting the field». *Studies in Documentary Film*, 6 (2), 125-139.
<https://doi.org/10.1386/sdf.6.2.125_1>
- BOGOST, I. (2007). *Persuasive games: the expressive power of videogames*. Cambridge, EE.UU.: MIT.
- CANAVILHAS, J. (2015). «Nuevos medios, nuevo ecosistema». *El profesional de la información*, 24 (4), 357-362.
<<https://doi.org/10.3145/epi.2015.jul.01>>
- DETERDING, S.; DIXON, S.; KHALED, R.; NACKE, L. (2011). «From game design elements to gamefulness: defining “gamification”». *MindTrek'11 Proceedings*. Nueva York: ACM, 9-15.
<<https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>>
- DÍAZ NOCI, J.; SALAVERRÍA, R. (2003). *Manual de redacción ciberperiodística*. Barcelona: Ariel.
- DOMÍNGUEZ, E. (2013). «Periodismo inmersivo: fundamentos para una forma periodística basada en la interfaz y la acción» [tesis doctoral]. Barcelona: Universitat Ramon Llull.
- GAUDENZI, S. (2013). «The Living Documentary: from representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary» [tesis doctoral]. Londres: University of Goldsmiths, Centre for Cultural Studies.
- GERSHON, R. (2016). *Digital Media and Innovation*. Los Angeles: Sage.
- GIFREU, A. (2013). «El documental interactivo como nuevo género audiovisual. Estudio de la aparición del nuevo género, aproximación a su definición y propuesta de taxonomía y de modelo de análisis a efectos de evaluación, diseño y producción» [tesis doctoral]. Barcelona: Universitat Pompeu Fabra.
- IRIGARAY, F.; LOVATO, A. (2015). *Producciones transmedia de no ficción. Análisis, experiencias y tecnologías*. Rosario, Argentina: UNR.
- ISLAS, O. (2009). «La convergencia cultural a través de la ecología de medios». *Comunicar*, XVII (33), 25-33.
<<https://doi.org/10.3916/c33-2009-02-002>>
- JENKINS, H. (2003). «Transmedia Storytelling: Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling». *Technology Review*. Accesible en <<https://www.technologyreview.com/s/401760/transmedia-storytelling>>.
- (2006). *Convergence culture: where old and new media collide*. Nueva York: New York University Press.
- LARRONDO, A. (2015). «Cibergéneros para la profundización informativa y el diálogo: reportaje, crónica, entrevista y otros». En: L. NÚÑEZ LADEVÉZE (coord.) *Periodismo en la red: géneros, estilos y normas*. Madrid: Editorial Universitat.
- (2016). «El relato transmedia y su significación en el periodismo. Una aproximación conceptual y práctica». *Tripodos*, 38, 31-47.
- LIUZZI, Á. (2015). «El documental interactivo en la era transmedia: de géneros híbridos y nuevos códigos narrativos». *Obra Digital*, 8, 105-135.
- LÓPEZ, X.; PEREIRA, X. (coords.). (2010). *Convergencia digital: reconfiguración de los medios de comunicación en España*. Santiago de Compostela: Universidade de Santiago de Compostela.
- MANOVICH, L. (2014). «Software is the Message». *Journal of Visual Culture*, 13 (1), 79-81.
<<https://doi.org/10.1177/1470412913509459>>

- MOLONEY, K. (2011). «Porting Transmedia Storytelling to Journalism» [tesis doctoral]. Denver: University of Denver.
- NASH, K. (2012). «Modes of interactivity: analysing the webdoc». *Media, Culture & Society* (34), 2, 195-210.
<<https://doi.org/10.1177/0163443711430758>>
- O'FLYNN, S. (2012). «Documentary's metamorphic form: Webdoc, interactive, transmedia, participatory and beyond». *Studies in Documentary Film*, 6 (2), 141-157.
<https://doi.org/10.1386/sdf.6.2.141_1>
- PAÍNO AMBROSIO, A.; RODRÍGUEZ FIDALGO, M. I. (2016). «Renovarse o morir. Los "docugames", una nueva estrategia transmedia que reinventa las formas de transmitir la realidad». *Icono 14*, 14, 155-180.
<<https://doi.org/10.7195/ri14.v14i1.908>>
- RENÓ, D. P. (2013). «Diversidade de modelos narrativos para documentários transmídia». *Doc On-line*, 14, 93-112.
- RODRÍGUEZ FIDALGO, M. I.; MOLPECERES ARNÁIZ, S. (2013). «Los nuevos documentales multimedia interactivos: construcción discursiva de la realidad orientada al receptor activo». *Historia y Comunicación Social*, 18, 249-262.
<https://doi.org/10.5209/rev_HICS.2013.v18.44325>
- SALAVERRÍA, R. (2005). *Redacción periodística en Internet*. Navarra: EUNSA.
- (2015). «Los labs como fórmula de innovación en los medios». *El Profesional de la Información*, 24 (4), 397-404.
<<https://doi.org/10.3145/epi.2015.jul.06>>
- (2017). «Tipología de los cibermedios periodísticos: bases teóricas para su clasificación». *Revista Mediterránea de Comunicación*, 8 (1), 19-32.
<<https://doi.org/10.14198/MEDCOM2017.8.1.2>>
- SCOLARI, C. (2013). *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Centro Libros PAPP.
- SORA, C. (2015). «Etapas, factores de transformación y modelo de análisis del nuevo audiovisual interactivo online». *El Profesional de la Información*, 24 (4), 424-431.
<<https://doi.org/10.3145/epi.2015.jul.09>>
- VÁZQUEZ-HERRERO, J.; LÓPEZ-GARCÍA, X. (2016). «La gamificación en el periodismo a través del documental interactivo: estudio comparativo de *Pirate Fishing*, *Réfugiés* y *Montelab*». En: J. P. MARFIL; M. RÖMER (coord.). *Retos del periodismo para el ejercicio responsable y libre de la profesión*. Madrid: Universidad Camilo José Cela.
- VÁZQUEZ-HERRERO, J.; NEGREIRA-REY, M.-C.; PEREIRA-FARIÑA, X. (2017). «Contribuciones del documental interactivo a la renovación de las narrativas periodísticas: realidades y desafíos». *Revista Latina de Comunicación Social*, 72, 397-414.
<<https://doi.org/10.4185/RLCS-2017-1171>>
- ZICHERMANN, G.; CUNNINGHAM, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. Sebastopol: O'Reilly Media.

