

Espejo de Monografías

ISSN: 2660-4213 Número 13, año 2023. URL: espejodemonografias.comunicacionsocial.es

MONOGRAFÍAS DE ACCESO ABIERTO
OPEN ACCESS MONOGRAPHS

COMUNICACIÓN SOCIAL
ediciones y publicaciones

ISBN 978-84-17600-67-9

Periodismo en red: acción y reflexión (2022)

Andreu Castellet; Joan Pedro-Carañana (editores)

Separata

Capítulo 2

Título del Capítulo

«Docuweb: narrativas para un nuevo género periodístico»

Autoría

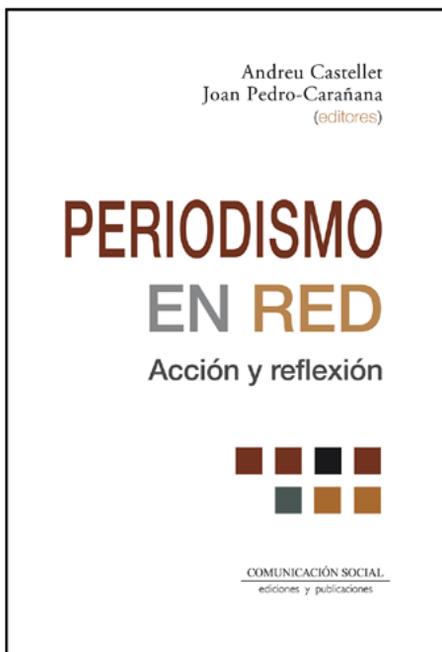
Santiago M. Martínez Arias;
Roberto Gamonal Arroyo;
Sergio Mena Muñoz

Cómo citar este Capítulo

Martínez Arias, S.M.; Gamonal Arroyo, R.; Mena Muñoz, S. (2022): «Docuweb: narrativas para un nuevo género periodístico». En Castellet, A.; Pedro-Carañana, J. (editores), *Periodismo en red: acción y reflexión*. Salamanca: Comunicación Social Ediciones y Publicaciones. ISBN: 978-84-17600-67-9

D.O.I.:

<https://doi.org/10.52495/c2.emcs.13.p99>



El libro *Periodismo en red: acción y reflexión* está integrado en la colección «Periodística» de Comunicación Social Ediciones y Publicaciones.

Partiendo de la necesidad de actualizar la reflexión sobre el periodismo de acuerdo con las transformaciones más recientes en el ecosistema comunicativo digital, y con la intención de aportar un enfoque multidimensional, *Periodismo en red: acción y reflexión* reúne los trabajos de un nutrido grupo de académicos vinculados al departamento de Periodismo y Nuevos Medios de la Universidad Complutense de Madrid que indagan en los cambios y continuidades que están teniendo lugar en el ámbito de la comunicación.

Organizados sus capítulos alrededor del *Periodismo en red* como hilo conductor, desde un consciente pluralismo epistemológico se abordan los distintos ángulos que componen la labor del comunicador y las importantes transformaciones tecnoeconómicas, políticas y sociales que afectan a nuestras sociedades contemporáneas.

Un libro que, sin duda, se erigirá como referente para los nuevos estudiantes de las Facultades de Comunicación y para todos aquellos profesionales que busquen mantenerse al tanto de las principales tendencias de investigación en el campo de la comunicación profesional.

Sumario

Introducción. Periodismo 2.0: Narrativas, estrategias y sociedad de la información	
<i>por Andreu Castellet; Joan Pedro-Carañana</i>	11
<i>Referencias</i>	16
1. Secretos y mentiras. Apuntes sobre la regulación del periodismo y de las plataformas digitales	
<i>por Héctor Fouce; Juana Escabias; Pablo Mazo</i>	19
1. <i>Presentación. Internet, las redes sociales y la explosión del big data</i>	19
2. <i>Hechos y opiniones</i>	22
3. <i>Control y transparencia</i>	25
4. <i>Redes sin institución</i>	27
5. <i>En busca de un marco regulatorio</i>	31
6. <i>Conclusión</i>	33
<i>Referencias</i>	34
2. Docuweb: narrativas para un nuevo género periodístico	
<i>por Santiago M. Martínez Arias; Roberto Gamonal Arroyo Sergio Mena Muñoz</i>	37
1. <i>Storytelling</i>	38
2. <i>Metodología</i>	39
3. <i>Resultados: planificación y gestión de docuweb</i>	41
3.1. <i>Docuweb: del reportaje multimedia al especial informativo</i>	41
3.2. <i>Capas narrativas docuweb: técnica parallax</i>	43
3.3. <i>Documental interactivo LAB RTVE</i>	47
4. <i>Discusión: empresas y productos</i>	51
5. <i>Conclusiones</i>	54
<i>Referencias</i>	55

3. Memes, humor y odio. Derivación simbólica y pensamiento grupal en las bisociaciones del humor de los memes en cámaras de eco	
<i>por Eva Aladro Vico; Paula Requeijo Rey</i>	57
1. <i>Introducción</i>	57
2. <i>La emoción reductora de carga. Efectos colaterales</i>	60
3. <i>El entorno digital. Investigaciones recientes sobre sistemas reductores de carga</i>	64
4. <i>Humor y redes sociales. La codificación memética y sus funciones en las cámaras de eco</i>	68
5. <i>Caso de estudio: cámara de eco y dispositivos de reacción en Twitter</i>	72
6. <i>Conclusiones</i>	83
<i>Referencias</i>	84
4. Estrategias de los medios ‘click & brick’ y nativos digitales en Instagram y efectos sobre el alcance de sus contenidos	
<i>por Rafael Carrasco Polaino</i>	87
1. <i>Introducción</i>	87
2. <i>Metodología</i>	89
3. <i>Análisis de resultados</i>	92
3.1. <i>Polaridad, objetividad y engagement</i>	93
3.2. <i>Formato de los posts y su relación con el ‘engagement’</i>	96
4. <i>Discusión y conclusiones</i>	98
<i>Referencias</i>	101
5. Estrategias empresariales en los informativos televisados españoles. Innovaciones tecnológicas y tendencias	
<i>por Elvira Calvo Gutiérrez; Claudia López Frías; Joaquín Sotelo González</i>	103
1. <i>Introducción</i>	103
2. <i>Innovaciones tecnológicas</i>	105
3. <i>Tendencias en la puesta en escena</i>	109
4. <i>Cambios en los formatos y en los géneros</i>	111
5. <i>Conclusiones</i>	114
<i>Referencias</i>	116

6. Verificadores en España: una visión de su lógica de negocio	
<i>por Andreu Castellet; David Varona;</i>	
<i>Sergio Álvarez García</i>	119
1. <i>Introducción</i>	119
2. <i>Objetivos y metodología</i>	121
3. <i>EFE Verifica</i>	122
3.1. <i>Clientes/usuarios</i>	123
3.2. <i>Oferta</i>	124
3.3. <i>Infraestructura/recursos</i>	124
3.4. <i>Viabilidad económica</i>	125
4. <i>Maldita</i>	125
4.1. <i>Clientes/usuarios</i>	126
4.2. <i>Oferta</i>	126
4.3. <i>Infraestructuras/recursos</i>	127
4.4. <i>Viabilidad económica</i>	127
5. <i>Neutral</i>	128
5.1. <i>Clientes/usuarios</i>	128
5.2. <i>Oferta</i>	129
5.3. <i>Infraestructura/recursos</i>	130
5.4. <i>Viabilidad económica</i>	130
6. <i>Verificat</i>	131
6.1. <i>Clientes-usuarios</i>	131
6.2. <i>Oferta</i>	131
6.3. <i>Infraestructura/recursos</i>	132
6.4. <i>Viabilidad económica</i>	132
7. <i>La verificación como negocio</i>	132
<i>Referencias</i>	134
7. Medios de comunicación españoles en Twitch.	
Cambio de paradigma del periodismo hacia el <i>streaming</i>	
<i>por Jonattan Rodríguez Hernández;</i>	
<i>Eglée Ortega Fernández; Graciela Padilla Castillo</i>	137
1. <i>Introducción</i>	137
1.1. <i>Evolución de los medios de comunicación en redes sociales</i>	138
1.2. <i>Twitch como plataforma de comunicación</i>	139
2. <i>Objetivos y metodología</i>	141
3. <i>Resultados</i>	143
3.1. <i>Radio</i>	143

3.2. <i>Televisión</i>	145
3.3. <i>Diarios</i>	148
3.4. <i>Medios nativos digitales</i>	151
4. <i>Conclusiones</i>	153
<i>Referencias</i>	154
8. La formación del periodista en el análisis de informativos de televisión. Análisis de caso: el OCITV en España y Colombia en tiempos de covid-19	
<i>por Carlos Rodríguez-Pérez; José Díaz-Cuesta</i>	
<i>Daniel Aparicio-González</i>	157
1. <i>Introducción</i>	157
2. <i>Fundamentación teórica</i>	158
2.1. <i>TV e información en tiempos de crisis (covid)</i>	158
2.2. <i>Análisis de informativos desde teorías de la comunicación</i>	160
3. <i>Experiencia piloto del OCITV en la Universidad de Ibagué</i>	161
3.1. <i>Desarrollo metodológico de la oleada de análisis en Colombia</i>	162
3.2. <i>Resultados e índice de satisfacción con el proyecto pedagógico</i>	164
3.3. <i>Comparativa de los índices de satisfacción entre España y Colombia</i>	166
3.4. <i>Análisis de resultados de los informativos colombianos</i>	167
3.5. <i>Comparativa de los encuadres entre España y Colombia</i>	170
4. <i>Discusión y conclusiones</i>	171
4.1. <i>Sobre la colaboración entre la UCM y la Universidad de Ibagué</i>	171
4.2. <i>Sobre los análisis de informativos colombianos</i> ..	172
<i>Referencias</i>	173
9. Ética periodística, contra la guerra de guerrillas de las ‘fake news’	
<i>por María José Cavadas Gormaz;</i>	
<i>María del Mar López Talavera</i>	175
1. <i>Introducción</i>	175

2. 'Fake news' y bulos informativos: conceptos generales.....	176
3. Objetivos e hipótesis.....	179
4. Pandemia y consumo informativo.....	180
5. ¿Cómo detectar y combatir las fake news?.....	181
6. Discusión de los resultados.....	182
7. Propuestas y conclusiones.....	184
Referencias.....	188
10. La transformación mediática en Hungría con el ascenso al poder del FIDESZ <i>por Sergio Príncipe Hermoso; Pinar Agudiez Calvo.....</i>	191
1. Introducción.....	191
2. La conveniencia de no olvidar «qué»: el marco comunitario frente a la Hungría del FIDESZ.....	192
3. La apuesta mediática de la Hungría de Orbán: <i>Panorama, políticas de información coercitivas y sus efectos en las estructuras mediáticas.....</i>	<i>199</i>
4. Conclusiones.....	203
Referencias.....	204
11. La construcción de la Sociedad de la Información en el último tercio del siglo XX: visiones, realidades y políticas <i>por Fernando José Quirós.....</i>	207
1. La mutación del capitalismo: de lo industrial a lo postindustrial.....	207
2. Los primeros pasos (1969-1980).....	209
2.1. Las innovaciones tecnológicas.....	209
2.2. Teorías.....	211
2.2.1. Bell y McLuhan.....	211
2.2.2. Otras aportaciones teóricas.....	213
2.3. Las políticas «pro-sociedad de la información» <i>en los países centrales y en los organismos intergubernamentales.....</i>	<i>215</i>
2.4. Cuestionamientos: resoluciones críticas <i>en los organismos internacionales.....</i>	<i>216</i>
3. Hacia la red global (1980-1990).....	219

3.1. Tecnologías.....	219
3.2. Teorías: Alvin Toffler	220
3.3. Políticas: desregulación/liberalización	220
3.4. Fin de los cuestionamientos en los organismos internacionales.....	223
4. La Red Global (1990-2000).....	225
4.1. Tecnologías.....	225
4.2. Teorías: Negroponte y Castells.....	225
4.3. Políticas.....	226
4.4. Entrando en el siglo XXI.....	227
5. Conclusión.....	227
Referencias	228

Docuweb: narrativas para un nuevo género periodístico

Santiago M. Martínez Arias

Roberto Gamonal Arroyo

Sergio Mena Muñoz

La aparición del género periodístico docuweb ha dado como resultado una manera distinta de contar historias, en la que el espectador se convierte en creador de su propia línea narrativa. El desarrollo de géneros periodísticos tradicionales trasladados al ámbito web, atravesado por la interactividad y la multimedia, ofrece como resultado la propuesta por parte del profesional de la información de una narrativa adaptada a cada historia, orientando al receptor para crear su propia línea argumental. La construcción del relato periodístico se ve influida por la tecnología y tiene características específicas diferentes de las que se han utilizado en los diversos soportes para los géneros periodísticos tradicionales. Aunque no existe una metodología única en la construcción de narrativas para el docuweb, sí aparecen tendencias respecto a la forma de narrar, proporcionadas por los equipos de trabajo, numerosos y variados en lo profesional, y por las herramientas informáticas. Estudiamos cómo, de esas variadas tendencias, se pueden extraer patrones y dinámicas de trabajo para categorizar los formatos resultantes.

En el terreno de la investigación académica existen estudios que, en primer lugar, definen el campo y el género (Aston; Gaudenci, 2012; León; Negrodo, 2014; o Martínez; Díaz, 2016), para a continuación analizar a fondo el fenómeno y sus implicaciones comunicativas (Gifreu, 2014; Salaverría, 2015; o Parra; Martínez, 2019). Entre todos ellos se echa de menos un análisis de la narrativa desde el punto de vista del género periodístico en sí mismo. Así como encontramos estudios sobre narrativa audiovisual o multimedia, estos son escasos en lo que respecta a la investigación de las diferentes narrativas en

internet. Analizamos aquí diversos ejemplos a la vanguardia de las empresas de comunicación y su incidencia en, y trascendencia para el público. Abarcamos varios argumentos para la reflexión planteados en las líneas que vertebran este volumen. Estudiamos dichas narrativas adaptadas a la red, investigando los nuevos formatos y lo hacemos desde el punto de vista del cambio de paradigma en el consumo de medios. Es decir, contemplando necesariamente cómo la brecha digital obliga a la adaptación del género informativo documental para los usuarios y la necesidad de alfabetización, tecnológica y lectora, de los mismos.

Se han seleccionado ejemplos de narrativas docuweb en medios nacionales (*El País*, LabRTVE, *El Mundo* o *eldiario.es*), añadiendo referencias a los más destacados creadores internacionales en cada uno de los campos de procedencia de la producción de reportajes y documentales (*Washington Post*, *The Guardian* o *The New York Times*).

1. Storytelling

En el panorama actual de los medios en internet se hace patente la creación de adaptaciones de los tradicionales géneros periodísticos. Comprobamos las diversas propuestas para la definición del campo de trabajo, reportaje multimedia y documental interactivo, ocupado por una parte significativa de la investigación. Son de especial relevancia los estudios de León y Negrodo (2014), Martínez y Díaz (2016), Aston y Gaudenci (2012), Gifreu (2014) y Salaverría (2015).

De toda ellas la más efectiva es la que engloba todos aquellos subgéneros en la taxonomía del género bajo la denominación de *docuweb* (Martínez; Díaz, 2016); parten de una denominación genérica para ir descendiendo en la clasificación hasta llegar a la diferenciación entre el documental interactivo, proveniente del documental de medios audiovisuales, y el reportaje multimedia, heredero de los medios de producción impresos. Aunque menos abundantes, encontramos referencias significativas a tener en cuenta en Scolari (2008), Díaz Noci y Salaverría (2003) y Barroso (2009). La descripción de los instrumentos utilizados tanto por profesionales como por los laboratorios de medios

permite también seleccionar y clasificar el tipo de narrativa (Parrá; Martínez, 2019).

Se ha roto la linealidad y cada receptor crea su hilo conductor de la historia, toma decisiones respecto a su desarrollo. El comunicador debe tener en cuenta este principio a la hora de diseñar no sólo una narrativa, sino todas las posibles narrativas. Dependiendo del navegador y la interfaz gráfica y su programación podremos establecer diferencias en la forma de plantear aquellas, lo que denominamos elementos de navegación para la producción interactiva. Se crea así una experiencia comunicativa distinta.

El objetivo principal de esta investigación es conectar los ámbitos profesional y académico para el estudio de la narrativa del género docuweb. Definido un campo académico y expuestas las herramientas, analizamos el proceso de construcción epistemológico de dichas piezas. Las posibilidades ofrecidas por la tecnología y el cambio de la estructura lineal en la forma de contar las historias, el denominado *storytelling*, hacen variar las estrategias a la hora de crear cada pieza. Un documental interactivo o un reportaje multimedia requieren de una planificación distinta a lo que se venía realizando hasta ahora. Hay que diseñar y planificar la navegación «entre pantallas en las que el usuario sienta que realmente controla y maneja una aplicación» (Bou Bauzá, 2003: 27).

Respecto a la planificación, cuando se incluyen vídeos u otros elementos multimedia como las infografías, se utilizarán bocetos de guiones interactivos, distintos de los planteamientos tradicionales, de forma que se obliga a un replanteamiento de la producción.

2. Metodología

Describimos así las distintas formas de narrativa para cada una de las piezas web analizadas y, por otra parte, un esquema sobre cómo han de crearse los documentos técnicos que permitan la organización de la producción docuweb. Hemos seleccionado ejemplos que representan los diferentes subgéneros del docuweb, para a continuación describir los elementos de cada uno y los pasos a seguir en el desarrollo de los guiones. En cada

caso, representativo de un subgénero, se extrapola la técnica y se ofrecen otros ejemplos paradigmáticos en la construcción de diferentes narrativas. En el docuweb se emplean diversas técnicas de presentación de los materiales multimedia e interactivos, de forma que hay que abordar estrategias concretas para cada uno de ellos. Resulta complejo crear una fórmula única que abarque a todos, de ahí que hayamos incluido descripciones con referencias a otras piezas informativas. Las piezas seleccionadas, además, pertenecen a medios nacionales e internacionales de referencia, en cuyas redacciones se han creado grupos de trabajo y secciones dedicadas en exclusiva a desarrollar este género.

Con el fin de abarcar el mayor panorama de medios posible, han sido seleccionados dos medios web nacionales, *El País* «Pioneras del deporte» y RTVE «La gran vacunación», uno de ellos proveniente de la prensa escrita y otro audiovisual. En el caso de los extranjeros, se han seleccionado *The Guardian* «Beneath the blue: dive into a dazzling ocean under threat», y el estadounidense *The New York Times* «What happened in Ferguson?». Abarcamos así los tipos principales o subgéneros de docuweb descritos en anteriores estudios (Aston; Gaudenci, 2012; Gifreu, 2014). Las necesidades de producción y planificación de la entrega de las piezas son diferentes en función de que se trate de uno u otro tipo. El más común entre ellos es el reportaje multimedia, sea en sus vertientes de especial informativo, con un *microsite* o *landing page*, o en el de la pieza informativa completa. El más complejo, en el otro extremo del género, es el documental interactivo. Cada uno con sus particularidades y especificidades.

Se observa que en la planificación tanto de la multimedialidad como de la interactividad deben estar contempladas todas las posibilidades de comunicación distintas a una lectura lineal por parte del receptor (Bou Bauzá, 2003). Es una actividad en la que está presente la participación, ya que el lector también puede añadir comentarios, produciéndose una comunicación de doble vía. Esa retroalimentación del espectador es imprescindible para ajustar, modificar, evaluar y mejorar la comunicación. Por tanto, es necesario estudiar cómo se articulan y se encajan en el esquema dichas narrativas, presentando todos los elementos disponibles, imágenes estáticas y dinámicas y textos.

En el plano tecnológico hay que añadir la traslación de todos los contenidos web a los dispositivos móviles, tabletas y teléfonos inteligentes, que es precisamente donde se está produciendo una mayor experimentalidad. Según diversas instituciones de investigación de mercados, como la Mobile Marketing Association, cada año aumenta de forma exponencial el porcentaje de usuarios que utilizan dispositivos móviles para acceder a estos contenidos (MMA, 2014).

3. Resultados: planificación y gestión de docuweb

3.1. Docuweb: del reportaje multimedia al especial informativo

Dentro de la categoría de reportaje multimedia se consideran los géneros periodísticos provenientes de los medios en papel impreso en los que se integran tres capas narrativas: texto, imagen y vídeo. Una pieza paradigmática de este género es el divulgado y premiado reportaje realizado por John Branch para *The New York Times* «Snow Fall. The Avalanche at Tunnel Creek». Es una aproximación a la utilización de elementos multimedia con la integración de contenidos distribuidos en capas narrativas que se complementan y que a la vez funcionan de forma independiente (Martínez; Díaz, 2016).

El reportaje seleccionado de *El País* «Pioneras del deporte» (2021) se encuadra entre los denominados «especiales informativos» (Martínez; Díaz, 2016). Es un reportaje multimedia con una colección de reportajes en profundidad sobre las mujeres, leyendas vivas, que marcaron los inicios de los logros del deporte femenino en España en el siglo pasado. (Véase la figura 1).

La estructura es de docuweb lineal jerarquizado. Encontramos historias de las protagonistas propuestas, unidas por el hilo conductor de la historia del deporte femenino en España. La estructura por tanto es lineal y dentro de cada retrato utiliza la técnica de la narración textual como capa principal, conjugada con la narración en la fotografía y los vídeos, con tres capas narrativas independientes que forman a la vez un todo.

La interactividad es global y el receptor puede ir seleccionando las historias según su criterio. Como en cualquier reportaje, la historia está construida con el testimonio de las protagonistas. Se pone a disposición los recursos testimoniales y docu-

Figura 1. «Pioneras del deporte», *El País*.



Fuente: *El País*, mayo 2021. <https://bit.ly/3FBi8Jb>

mentales para organizarlos de forma efectiva en la producción. Al final de cada capítulo se puede, de forma interactiva, acceder a la documentación añadida propuesta o realizar comentarios. Al texto, la fotografía y el vídeo hay que sumar la interactividad proporcionada por los enlaces, básicos en cualquier narración de este tipo, más la documentación.

La interfaz gráfica es sencilla, el lector va avanzando por la historia a medida que hace *scroll*, es decir, que va avanzando hacia la parte baja de la pantalla bien con la rueda del ratón o accionando el sensor en el caso de ordenadores portátiles sin ratón, de forma que va accediendo a los diversos elementos de la historia. Al finalizar cada historia se localiza la documentación añadida. Los vídeos que acompañan a cada pieza son testimonios realizados en planos cortos y acompañados de imágenes de archivo y planos de recurso. Para su realización es imprescindible la producción de los guiones audiovisuales técnicos oportunos.

En la misma línea podemos consultar el reportaje multimedia de *The New York Times* titulado «What happened in Ferguson?» firmado por Larry Buchanan y otros, donde se realiza la investigación de los acontecimientos ocurridos en la ciudad estadounidense tras la muerte de Michael Brown, desde la perspectiva de los datos oficiales. Aunque se trata de la misma estrategia narrativa que en el anterior, los elementos de la pieza informativa añadidos son infografías interactivas.

En todas las piezas analizadas dentro de esta estructura narrativa se incluye un menú sencillo inicial que permite al lector navegar por las distintas secciones o capítulos de cada reportaje, el mismo esquema que presenta el paradigmático «Snow Fall». Si se lee de forma lineal, haciendo *scroll*, al final de cada sección se accede automáticamente a la siguiente. Un último ejemplo relevante y muy claro lo encontramos en el reportaje de *The Washington Post* «Cycling's Road Forward. Can Joe Dombrowsky Ride Out of Lance Armstrong's Shadow?» (<https://wapo.st/319PgbU>) firmado por Rick Maese y un equipo de dieciocho personas.

3.2. Capas narrativas docuweb: técnica *parallax*.

De la misma fórmula narrativa interactiva surge la que podemos situar en un escalón interactivo superior al incorporar una funcionalidad técnica conocida como *parallax* o *parallax scrolling* (en castellano se utiliza en ocasiones la palabra «paralaje», de uso menos común o casi inexistente). Consiste en que al avanzar verticalmente por una pantalla con la rueda del ratón la imagen del fondo de pantalla se mueve a una velocidad distinta que el contenido textual. Se consigue así un efecto de profundidad que da cierta sensación de tridimensionalidad.

Hemos seleccionado uno de los últimos desarrollos del equipo de trabajo de interactivos de *The Guardian* «Beneath the blue: dive into a dazzling ocean under threat», firmado por Todd Woody, Garry Blight, Chris Michael y Lydia McMullan (véase la figura 2).

El docuweb sigue una linealidad atravesada por la estructura que propone la técnica *parallax*. Se van presentando distintos contenidos en cada pantalla, a medida que el lector desciende por el contenido. La narración se realiza a través de las imágenes. Aquí la capa narrativa principal son las imágenes en movimiento *parallax*. Los textos, cortos en este caso, van apareciendo a lo largo de los distintos capítulos. Las imágenes van apareciendo y desapareciendo de la pantalla de forma progresiva y se incluyen diversas infografías animadas con datos. La realización de estas imágenes animadas ha hecho que se prescindiera del vídeo como capa independiente, salvo de forma anecdótica en la aparición de algunas piezas breves de presentación.

Figura 2. Reportaje parallax «Beneath the blue», *The Guardian*.

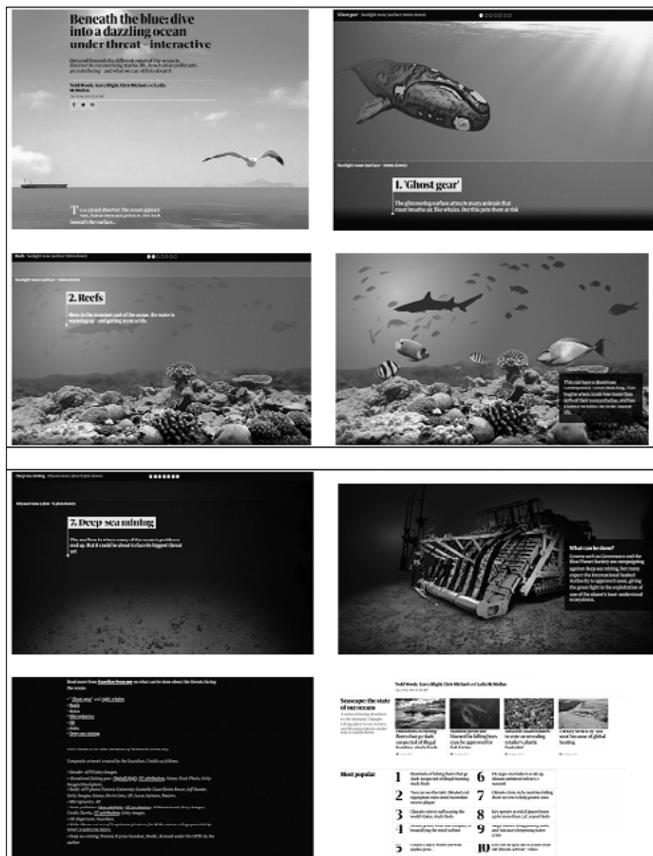


Fuente: *The Guardian*, febrero 2021. <https://bit.ly/3qzVZom>

La interactividad se limita a la gestión de los tiempos que puede invertir cada espectador. Por otra parte, también se puede ocupar del movimiento de las imágenes del fondo, la capa narrativa de imágenes. A pesar de ello, la posibilidad está limitada y no podemos avanzar o retroceder para situarnos en alguno de los capítulos o secciones, a pesar de que hay un icono (siete círculos de color amarillo, uno por cada capítulo, que se van rellenando a medida que se avanza) que nos permite conocer en qué parte de la historia nos encontramos. Al finalizar, aparece una sección en la que podemos optar por ampliar la información acudiendo a enlaces internos del propio *The Guardian* o a otros enlaces externos.

La narrativa está basada en la descripción de un espacio (Martínez; Díaz, 2016). Vamos bajando desde la superficie del océano hasta el fondo marino, en lo más profundo, para comprobar su deterioro medioambiental. Las imágenes en movimiento van desarrollando la línea argumental y se pone a disposición del

Figura 3. Boceto «Beneath the blue» *The Guardian*.



Fuente: *The Guardian*, febrero 2021.

receptor imágenes e infografías que construyen el relato. Se trata de una inmersión, en este caso literal, en las profundidades del océano. Los creadores ofrecen acceso secuencial a cada uno de los siete capítulos que componen el docuweb simulando esa inmersión submarina.

La interfaz gráfica es del tipo *parallax* con imágenes en movimiento, dibujadas y/o generadas por ordenador, aunque también encontramos una pequeña zona del reportaje con un breve vídeo en bucle para ilustrar algún concepto. El color elegido es

la gama de los azules, desde el más saturado, para connotar la limpieza y pureza de la superficie marina, hasta el más oscuro o menos saturado para mostrar las zonas abisales. Sobre el fondo, que va oscureciéndose a medida que profundizamos, se destaca el texto de los titulares en color amarillo, en perfecto contraste de colores complementarios que facilita la legibilidad.

Se utiliza en estos casos el guion interactivo a modo de guion técnico. Debemos realizar un pequeño *storyboard* o boceto en el que se explique cómo se produce la animación en cada una de las fases del reportaje y qué elementos figurarán, sean textuales o de movimiento de imágenes, para indicar la secuencia de las animaciones, que en este caso están sincronizadas con la aparición de determinados textos. Esa planificación debe ser bocetada (como aparece en la Figura 3) para que los equipos de redacción, finalmente de edición informática, pongan todo el conjunto en funcionamiento. Previo al boceto debe figurar una sinopsis de la pieza de comunicación. Al no existir vídeos en esta pieza, que funcionen como capa narrativa, el *storyboard* será imprescindible para unir todas las capas narrativas. El boceto deberá incluir las zonas finales del reportaje con los añadidos extra, a modo de enlaces a las informaciones que amplían la información textual ofrecida en cada capítulo.

Otro ejemplo relevante de estas características es «The Shirt on your Back» (<https://bit.ly/32NebLY>) publicado en 2014. Es un desarrollo del mismo departamento de interactivos de *The Guardian* en el que se utiliza *parallax*. El trabajo está firmado por Lindsay Poulton como directora y productora, además de Francesca Panetta, Jason Burke y David Levene, al frente de un numeroso equipo de profesionales de «*The Guardian* interactive team». La herramienta utilizada ha sido Shorthand (Parrá; Martínez, 2019) y la capa narrativa principal es responsabilidad de la fotografía, la imagen que actúa como fondo en todo el reportaje. En la pantalla de presentación el docuweb declara sus intenciones, así como ofrece una pequeña sinopsis «How did the clothes you're wearing get to you? We trace the human cost of the Bangladeshi garment industry in video, words and pictures», donde se han utilizado fotografías que hacen la inmersión más efectiva así como vídeos con testimonios. Recoge la tragedia del Rana Plaza en la que murieron 1.134 personas.

Realizado con software específico para este tipo de género periodístico, Readymag, se presenta también el reportaje multimedia de *The New York Times* «What I Saw in Syria» del reportero Declan Walsh, producido por Jon Huang y Sergio Peçanha (2016) en el que la capa narrativa principal es el vídeo y la imagen. Según vamos avanzando por la historia «...a road trip in one of the world's most violent war zones», los vídeos se activan automáticamente y tenemos acceso a distintos tipos de mapas e infografías.

Otros ejemplos en cibermedios nacionales ofrecen una visión de este subgénero como «Camino a Mosul», *El País* 2016, (<https://bit.ly/3pE2iry>) similar en cuanto a apariencia y realización técnica al anterior de *The New York Times*. Otro ejemplo de este tipo de narración es el microsite dentro de los especiales realizado en conmemoración de la caída del Muro de Berlín titulado «25 años sin muro» *20 minutos* 2015. Es una narración cronológica, firmado en primer lugar por Nacho Segurado. Aprovecha al límite todas las posibilidades tecnológicas del medio, con la inclusión y perfecta combinación de las tres capas narrativas y añadiendo distintos tipos de elementos interactivos, como Storymap. Es de reseñar la utilización en este tipo de docuweb de las aplicaciones dedicadas a líneas de tiempo, *Timeline*, consistentes en miniprogramas que permiten realizar una narración infográfica de las historias de forma cronológica, a modo de resumen global.

3.3. *Documental interactivo LAB RTVE*

El tercer docuweb analizado es el documental interactivo, que recoge técnicamente elementos de los anteriores subgéneros. Se ha seleccionado uno de los últimos entre los realizados por LabRTVE. «La gran vacunación», está coordinado por César Peña y Estefanía de Antonio y realizado por el equipo del laboratorio y apoyado por el departamento DatosRTVE.es

La inicial es una pantalla que utiliza como fondo inmersivo un vídeo con imágenes de recurso que hacen referencia al título sobre la etapa de vacunación contra la pandemia del coronavirus. La actualización del contenido de la información es constante, de forma que se va refrescando con nuevas cifras sobre el avance de la vacunación tanto en nuestro país como en el resto del mundo.

Figura 4. Pantalla de inicio «La gran vacunación» Lab RTVE.



Fuente: RTVE, 2021. <https://bit.ly/3pDqXwq>

Está proporcionada tanto por la constante actualización de la información como por las múltiples posibilidades de navegación. La estructura es tal que en ningún momento vamos a perder al lector cuando comience a realizar su propia gestión del documental. Es decir, a pesar de las muchas posibilidades ofrecidas al receptor, nunca se va a encontrar fuera de la información.

En la primera pantalla encontramos todas las posibilidades de navegación. Podemos hacer *scroll* o podemos acceder al menú desplegable, en el icono con tres líneas paralelas horizontales, que permite acceder secuencialmente a cualquiera de las secciones sin necesidad de pasar una detrás de otra. Es una interfaz sencilla con unas instrucciones mínimas para la lectura. El refresco de la información es constante y el desarrollo de la narrativa se puede realizar tanto de forma lineal como secuencial.

En cada una de las secciones (Vacunación en España; Vacunación por CCAA; Última hora de la vacunación; Bulos sobre la vacuna; Ranking mundial; Dudas frecuentes; Pódcast), además de la citada actualización de la información, se puede acceder a la ampliación de información enlazándonos directamente hacia otras piezas de la propia web de RTVE o a otros vídeos. Por ello podemos decir que se trata de un docuweb vivo, en constante actualización y renovación.

La fractura de la linealidad requiere una planificación para el documental interactivo, teniendo en cuenta las capas narrativas y la documentación y enlaces, con el fin de gestionar de forma

Figura 5. Proyecto (sinopsis) «La gran vacunación» LabRTVE.



Fuente: RTVE, 2021.

eficaz el material y conseguir un resultado óptimo, partiendo, además, de una sinopsis general que puede ser la expresada dentro de la estructura.

Cada elemento dentro del esquema general debe llevar su propio guion técnico. Ese boceto o esquema general es el que hay que tener en cuenta la organización, la interactividad, la narrativa general de la historia, independientemente de que el propio lector cree la suya propia, y el ritmo. De forma que tras la sinopsis se plantea el guión bocetado. En el caso de documentales en los que la capa narrativa predominante es el vídeo se puede crear un *storyboard* con el detalle de cada elemento.

Hay que tener en cuenta los principios de interactividad del reportaje así como de libertad del receptor de elegir el camino que ha de recorrer su historia. A diferencia del reportaje multimedia, donde no tenemos necesidad de realizar un guion o *storyboard*, aquí debemos crear un documento de estas características con las escenas interactivas y su localización dentro del reportaje, además de sus elementos interactivos o donde el lector pueda acceder a otra pantalla, los llamados elementos «clickables».

Comprobamos cómo, aunque la narrativa no es lineal, los materiales están organizados de forma lógica para que el receptor no se pierda en un laberinto de pantallas y posibilidades. Es importante reseñar dos elementos fundamentales a la hora de diseñar este tipo de narrativas para que sean efectivas. La

principal, para acceder a la ampliación de la información o a nuevos documentales y reportajes en vídeo o en la propia web de RTVE, se abre en cada momento una pestaña nueva en el navegador, de forma que el lector nunca pierde el hilo de la narración principal y de una forma sencilla puede volver a situarse en el esquema inicial.

El docuweb se cierra con dos pódcast de temas relacionados con la vacunación: «Ética, diplomacia y geopolítica en torno a las vacunas» y «Vacunación: un plan en continuo movimiento».

Debido a la gran variedad de formatos y contenidos específicos, no podemos unificar la técnica para la realización de los guiones correspondientes, ya que cada equipo de trabajo y cada redacción crea los suyos propios, están hechos a medida. Entre los docuweb paradigmáticos de este esquema de trabajo cabe destacar el realizado conjuntamente por *The New York Times* y National Film Board Canada «A Short History of the Highrise» sobre la evolución de los rascacielos, firmado en 2013 por Katerina Cizek. La capa narrativa predominante es el vídeo, pero la organización es similar al anterior docuweb. La ampliación viene, en este caso, de la mano de la colaboración con los espectadores que pueden aportar sus propias informaciones o comentarios que se incluyen en la narrativa de la pieza y, sobre todo, la posibilidad de compartir las secciones por países de cada capítulo.

4. *Discusión: empresas y productos*

Cada vez es mayor el número de empresas informativas que dedican espacios a la publicación de estas piezas de compleja elaboración y los equipos de redacción necesarios para su creación se van haciendo más complejos. Surge la especialización, desde la infografía a los técnicos especializados en el manejo de determinado software.

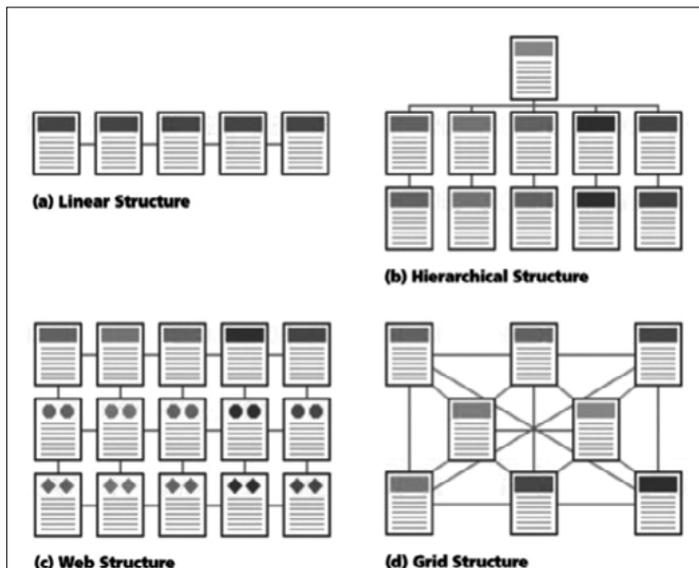
La práctica del *storytelling* requiere adaptarse a todos esos elementos presentes en la narración multimedia e interactiva (Scolari, 2009). Entre esos elementos los más llamativos para el espectador suelen ser los vídeos o las imágenes en movimiento, de la multicámara a las experimentaciones con vídeo 360. Ofrecen, además, narrativas periodísticas interactivas que hacen

más complejo el proceso de creación pero que amplían las posibilidades multidimensionales de la información, incluyendo la aportación de datos que facilitan la comprensión del contexto comunicacional (Vallejo, 2017). El fin de esta parte del género periodístico es crear una nueva forma narrativa que atraiga de forma inmersiva al lector.

Para construir un docuweb necesitamos un guion interactivo, distinto de todo lo aprendido para la realización de los géneros tradicionales. En él deberán aparecer reflejadas las pautas de interacción entre los contenidos y el usuario, con todos los elementos tanto audiovisuales como textuales. Al presentar una estructura distinta de la lineal, hay que incluir nuevas indicaciones a la interactividad y a la realización audiovisual clásica (Vallejo, 2017). Al guión literario o la escaleta audiovisual tradicionales hay que sumar un guión multimedia. Es decir, un documento que ayude a estructurar la aplicación con la que estamos trabajando. Inicialmente se debe describir la representación de las pantallas de interacción añadiendo la descripción de los elementos preparados para la interactividad, en lo que se conoce como «árbol de navegación», que tiene distintas posibilidades de estructuración.

A partir de aquí se elabora una sinopsis del guion con los elementos clave de la narración interactiva o multimedia en la que deberán relacionarse las distintas capas pensando en todo momento en el tipo de público al que nos dirigimos. Así crearemos un guion técnico y un *storyboard* que se complementen. Aunque existen diferentes maneras de abordarlo, el guion técnico debe contar con el título de la escena o pantalla, los fondos y su estructura, la descripción de la interacción, el sonido, los gráficos y el texto. El *storyboard*, a diferencia del audiovisual, debe describir el esquema de funcionamiento de la aplicación en todas sus pantallas, representados en un boceto básico, lo que se denomina prototipo de baja fidelidad (Vallejo, 2017). Es el boceto básico para poder implementar con eficacia la pieza informativa. Las posibilidades de interacción (tareas de entrada, tareas de salida, tareas de fondo y escenas interactivas propiamente dichas) deberán estar definidas en el *storyboard* e integradas en el guion técnico. Entre las estructuras de las narraciones interactivas, además, hay que definir si son lineales o ramificadas, estas últimas representadas con un diagrama de flujo u otro árbol de navegación.

Figura 7. Ejemplos de «árbol de navegación».



Fuente: Bou Bauzá (2003): *El guión multimedia*.

La dinámica en el flujo de trabajo obliga pues a realizar una planificación, una preproducción del docuweb, con la perfecta definición del lugar que ocupa cada capa narrativa. Como se describe en anteriores estudios (Gifreu 2014; Scolari, 2009) el docuweb debe buscar la perfecta combinación de las tres para conseguir un producto informativo de calidad y sencillo de consumir. Se vinculan y ordenan los contenidos en bloques narrativos con coherencia y unidad interna, para a su vez vincular unos con otros mediante un hilo narrativo. «En el caso del reportaje multimedia, cada bloque narrativo es mucho más independiente y por eso conviene que ese hilo narrativo unificador sea más explícito, que se muestre, que se visualice en el espacio de navegación» (Martínez; Díaz, 2016: 85).

Finalmente, el grado de interactividad está también indicado en el guion interactivo. Si esa interactividad fuera selectiva se indicará en qué espacios se activa o si lo hace mediante la barra de navegación. En el caso de que el vídeo sea la capa narrativa dominante no se puede confundir al espectador obligándole a de-

cidir qué línea seguir con continuas bifurcaciones, sino ofrecerles dos o tres caminos posibles. Por último, si lo que se pretende es que el receptor asuma un papel determinado en la narración, se incluyen elementos para una interactividad participativa.

5. Conclusiones

La cantidad de formatos en el género docuweb precisa una unificación de criterios a la hora de poner en pie herramientas que faciliten el trabajo de la comunicación. Las diferentes narrativas planteadas pueden reducirse a unos esquemas básicos que permitan organizar los flujos de trabajo periodístico y técnico de forma eficiente. Para la creación de docuweb hacen falta equipos de trabajo redaccionales y técnicos numerosos. Por ello el trabajo de coordinación debe disponer de una herramienta clara y objetiva que permita la realización de piezas interactivas y multimedia. Ello se puede resumir en la creación de una técnica para la creación de guiones interactivos.

La figura del comunicador que construye la narración es fundamental a la hora de crear un producto con garantías. El director creativo en las redacciones tradicionales aquí se convierte en creador de narrativas. El director narrativo de docuweb, podemos decir, tiene que tener en cuenta la libertad del propio lector para organizar su historia, ordenando todos los materiales y presentación de capas narrativas, además de la interactividad.

Existen por lo tanto dos tipos de narrativas docuweb, cada una con su propia complejidad, la que establece distintas posibilidades de navegación a través de los contenidos informativos y la que invita a la ruptura completa de la linealidad y permite una más profunda modificación del relato. Ambas son compatibles y coinciden en la necesidad de crear dinámicas de trabajo profesionales eficaces que se plasmen en un documento único.

Asistimos a la fusión de distintos lenguajes, con una narrativa que no se expande a través de distintas plataformas de forma fragmentaria, sino que se desarrolla en una única plataforma. Como señala García Avilés (2021), la utilización de los recursos informativos se unifican para que los equipos profesionales encuentren los formatos narrativos adecuados, buscando estruc-

turaciones originales para atrapar al público. Sin embargo, toda esta elaborada producción informativa todavía es de escaso seguimiento por parte del público. Los datos recogidos para una futura investigación sobre cantidad y calidad de los accesos a docuweb, muestran que todavía hace falta una difusión mayor de este tipo de contenidos. Este género periodístico requiere de grandes equipos y grandes inversiones que todavía no están reglados ni regularizados en las empresas de comunicación.

Son trabajos en los que se adapta la narrativa y que desarrollan un trabajo creativo e innovador que busca nuevos espectadores, tanto desde el punto de vista de la actualidad como de las propias piezas, con contenidos imperecederos (García Avilés, 2021). Entre las innovaciones que presentan se aprecia un esfuerzo en ciertos elementos informativos que recurren a la actualización constante de sus contenidos. De esta forma se crea un docuweb vivo que va alimentándose de los datos que ofrece la actualización constante, convirtiéndolo en un género abierto y único.

Referencias

- Aston, Judith; Gaudenzi, Sandra (2012): «Studies in documentary film interactive documentary: setting the field», *Studies in documentary film*, v. 6, n. 2, pp. 125-39. <https://uwe-repository.worktribe.com/output/946532> https://doi.org/10.1386/sdf.6.2.125_1.
- Barroso, Jaime (2009): *Realización de documentales y reportajes*, Madrid: Síntesis.
- Bou Bauzá, Guillem (2003): *El Guión Multimedia*, Madrid: Anaya Multimedia.
- Branch, John (2000): «Snow Fall. The Avalanche at Tunnel Creek», *The New York Times*: <https://www.nytimes.com/projects/2012/snow-fall/index.html#/part=-tunnel-creek>
- Buchanan, Larry (director) (2014): «What happened in Ferguson?», *The New York Times*: https://www.nytimes.com/interactive/2014/08/13/us/ferguson-missouri-town-under-siege-after-police-shooting.html?_r=0
- Cizek, Katerina (2013): «A Short History of the Highrise», *The New York Times & National Film Board Canada*: <http://www.nytimes.com/projects/2013/high-rise/>
- Díaz Noci, J; Salaverría, R. (2003): *Manual de Redacción Ciberperiodística*, Barcelona: Ariel.
- García Avilés, José A. (2021): «Las mejores narrativas de 2020» Blog del Master en innovación del periodismo» (Universidad Miguel Hernández) <https://mip.umh.es/blog/2021/03/30/las-mejores-narrativas-de-2020-i/>
- Gifreu, Arnau (2014): «Cómo producir webdocs. Editores multimedia I». *Somos documentales: Webdocs*.

- Historias del siglo XX*: <https://blog.rtve.es/webdocs/2014/04/como-producir-webdocs-editores-multimedia-i.html>
- LabRTVE (2021): «La gran vacunación»: <https://lab.rtve.es/lab/vacunacion-espana-coronavirus/>
- L León, Bienvenido; Negrodo, Samuel (2014): «Una nueva página para el viejo sueño interactivo. Documental web», *Telos*, n. 96, pp. 1-10: <https://telos.fundaciontelefonica.com/archivo/numero096/una-nueva-pagina-para-el-viejo-sueno-interactivo>
- Maese, Rick (2013): «Cycling's Road Forward. Can Joe Dombrowsky Ride Out of Lance Armstrong's Shadow?», *The Washington Post*: <http://www.washingtonpost.com/sf/wp-sports/2013/02/27/cyclings-road-forward/>,
- Martínez Arias, Santiago M.; Díaz Arias, Rafael (2016): «Docuweb: pautas y metodología para la creación de un nuevo género periodístico», *Zer*, v. 21, n. 41, pp. 71-91: <https://www.ehu.es/ojs/index.php/Zer/article/view/17263>
- Mobile Marketing Association (2014): «Mobile Video Benchmark»: <https://www.mmaglobal.com/documents/mobile-video-benchmark-study>
- Parra Valcarce, David; Martínez Arias, Santiago M. (2019): «Creación de docuwebs: gestión de nuevos géneros periodísticos online», *El profesional de la información*, v. 28, n. 4, e280420: <https://doi.org/10.3145/epi.2019.jul.20>
- Poulton, Lyndsay (director) (2014): «The Shirt on your Back» *The Guardian*: <https://www.theguardian.com/world/ng-interactive/2014/apr/bangladesh-shirt-on-your-back>
- Quesada, Juan Diego; Sancha, Natalia (2016) «Camino a Mosul», *El País*: <https://bit.ly/3pE2iry>
- Salaverría, Ramón (2015): «Innovar en prensa: dónde, cómo y por qué», *AEDE. Libro blanco de la prensa diaria*, pp. 149-154: <http://www.salaverria.es/blog/2015/12/21/innovar-en-prensa-donde-como-y-por-que>
- Scolari, Carlos (2008): *Hipermedias. Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*, Barcelona: Gedisa.
- Scolari, Carlos (2009): «Transmedia storytelling: implicit consumers, narrative worlds, and branding in contemporary media production». *International journal of communication*, v. 3, pp. 586-606: <http://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/477>
- Valverde, Brenda (2021): «Pioneras del deporte», *El País*: <https://bit.ly/3FBi8Jb>
- Vallejo, César (2017): «Realización interactiva para Web y nuevos dispositivos. Etapas en la creación de un proyecto interactivo», Madrid: IORTVE.
- Walsh, Declan (2014): «What I Saw in Syria», *The New York Times*: <https://www.nytimes.com/interactive/2016/06/10/world/middleeast/syria-road-trip.html>
- Woody, Todd; Blight, Gary, Michael, Chris; McMullan Lydia (2021): «Beneath the blue: dive into a dazzling ocean under threat», *The Guardian*: <https://www.theguardian.com/environment/ng-interactive/2021/feb/23/beneath-the-blue-dive-into-a-dazzling-ocean-under-threat-interactive>