

Dr. Juan-Ángel JÓDAR-MARÍN

Universidad de Granada. España. jajodar@ugr.es. <https://orcid.org/0000-0003-0861-1124>

Dr. Mario DE-LA-TORRE-ESPINOSA

Universidad de Granada. España. mariodelatorre@ugr.es. <https://orcid.org/0000-0002-0027-8745>

Diseño, realización y postproducción de webdoc *Design, production and post-production of webdoc*

Fechas | Recepción: 01/02/2023 - Revisión: 19/04/2023 - En edición: 31/05/2023 - Publicación final: 01/07/2023

Resumen

El desarrollo del webdoc ha sido exponencial en lo que llevamos de siglo XXI, debido tanto al desarrollo y accesibilidad de nuevas herramientas para su ejecución como a un interés creciente por las narrativas interactivas. Asimismo, los estudios académicos se han ido preocupando por su definición y caracterización, dejando atrás cuestiones prácticas sobre su diseño, realización y postproducción. El presente artículo rastrea lo expuesto al respecto de esto último en varias investigaciones previas y plantea técnicas de escritura de guion, estrategias de diseño de plan de rodaje, y analiza la realización y postproducción de webdocs.

Palabras clave

Documental interactivo; editor interactivo; inmersión; narrativas interactivas; webdoc.

Abstract

Webdoc production has been exponential thus far in the 21st century, due both to the development and accessibility of new tools for its execution and to growing interest in interactive narratives. Similarly, academic studies have been concerned with their definition and characterisation, although they have ignored practical questions about their design, production and post-production. This article traces the findings of previous research and discusses scriptwriting techniques, shooting plan design strategies, and analyses the production and post-production of webdocs.

Keywords

Interactive documentary; interactive editor; immersive; interactive narratives; webdoc.

1. Introducción

El webdoc constituye uno de los productos emergentes que caracterizan el actual ecosistema comunicativo, determinado por los procesos de transformación tecnológica, la hibridación y el auge de nuevas narrativas que giran en torno a la figura de un usuario activo. Desde el punto de vista productivo del sector audiovisual, estamos sin duda ante un formato en auge, resultante de la implementación de las nuevas tecnologías de la comunicación en la producción audiovisual, y que constituye una nueva línea de negocio en el audiovisual, ya sea bien como proyecto independiente o bien vinculado a proyectos transmedia. Gifreu apunta a una doble hibridación como la responsable de la aparición del webdoc o documental interactivo: la producida "entre audiovisual —género documental— e interacción —medio digital interactivo—, y entre información —contenidos— y entretenimiento —interfaz navegable—" (2011).

Este contexto de digitalización está determinado por conceptos como la hibridación, remediación y bricolaje apuntados por Deuze (2006), donde las nuevas tecnologías no pueden ser concebidas como herramientas independientes capaces de interactuar con los elementos sociales, ya que "la convivencia de diferentes tecnologías no sólo determina nuevos avances técnicos, sino que éstos evolucionan hacia nuevas formas y modos" (Jódar, 2010: 5). En base a ello, este contexto no sólo ha propiciado una transformación de estructuras productivas y de modelos comunicativos, sino que la verdadera innovación se ha articulado a través de la experiencia del usuario, los contenidos y en las posibilidades que ofrecen las nuevas narrativas.

Por su parte, las nuevas narrativas digitales ofrecen "no sólo un cambio en la tecnología de la representación y en las oportunidades para la expresión artística, sino también un reto a los conceptos existentes en la teoría clásica narrativa tales como el rol del autor y el concepto de argumento único" (Koenitz, 2010: 176). Permiten, pues, presentar múltiples perspectivas a partir de diversos lenguajes integrados en un contexto de interactuación entre el usuario y las diferentes narrativas posibles (Grandío y Aguado, 2022). En este contexto, los relatos transmedia de no ficción también se han visto radicalmente alterados debido a este proceso de transformación y convergencia. Según Gifreu-Castells et al. (2016: 1), el término "no ficción" se ha utilizado en el lenguaje cinematográfico para describir las películas que no pertenecen al ámbito que la industria y el público definen como "cine de ficción". Por este motivo, señalan que la no ficción audiovisual es un vasto campo que abarca el documental, el periodismo, los ensayos cinematográficos, los vídeos educativos, las exposiciones en museos, las películas científicas, y los vídeos institucionales, industriales o de propaganda, etc. (Gifreu-Castells et al., 2016: 1). En cuanto a los mundos que nos encontramos dentro de los relatos transmedia de no ficción, el objetivo sería "más de reflejarlos que de inventarlos" (Torre-Espinosa, 2019: 3). Así, en los últimos años, los medios digitales interactivos han afectado en gran medida a las lógicas de producción, exposición, y recepción de las obras audiovisuales de no ficción, dando lugar a la aparición de un nuevo ámbito denominado "no ficción interactiva y transmedia" (Gifreu-Castells et al., 2016: 1).

Dentro de esta categoría, el documental interactivo está ganando cada vez más terreno como subgénero caracterizado por las ventajas y limitaciones que manifiesta en relación con el lenguaje narrativo y con los modelos participativos que busca facilitar. Para Galloway et al. (2014: 330), el documental interactivo consiste en cualquier documental que utilice la interactividad como parte fundamental de su mecanismo de entrega. En esta línea, Odorico (2020: 96) afirma que los documentales interactivos abarcan múltiples formas posibles de contar historias reales en un contexto audiovisual presentándolas no como tramas lineales, sino como experiencias interactivas fragmentadas. Apunta que los documentales interactivos están volviéndose cada vez más populares y están ampliamente definidos como plataformas de documentales transmedia (2020: 93):

They are a combination of the classic concept of linear documentary form, with its several modes of representing reality [...], and the digital medium, with its interactive applications that allow multiple levels of storytelling, interactivity, user participation and collaboration in the creation of content [...].

El webdoc se ha erigido como nuevo referente en el ámbito del documental interactivo, y es considerado como "uno de los imprescindibles de la no ficción interactiva" (Barrientos-Bueno, 2017: 895), caracterizado por ser una plataforma abierta y accesible en la Red, con un diseño de interfaz cuya presentación visual se encuentra a medio camino entre el videojuego y una página web, donde "el género documental aporta sus variadas modalidades de representación de la realidad, y el medio digital, las modalidades de navegación" (Gifreu-Castells, 2014), favoreciendo que el usuario pueda escoger libremente el orden de visionado. Uno de los aspectos más llamativos del webdoc o documental interactivo reside en su especificidad transmedial, favoreciendo la expansión del relato a través de formatos diversos que van desde el vídeo, la fotografía o el audio hasta la ilustración, el diseño gráfico o la literatura (Jenkins, 2003). Precisamente, esta diversidad de contenidos es la que permite al usuario decidir el orden del relato durante su visionado y escoger el grado de profundización en el

asunto según sus propios intereses, suscitando una experiencia más variada, completa e inmersiva que los documentales tradicionales (Gifreu-Castells, 2010). Se muestra, pues, un interés creciente por parte de los usuarios por la participación en los contenidos audiovisuales y una inclinación a la interacción (García-Avilés, 2011), evidenciando una búsqueda no solo de contenidos sino —sobre todo—, de experiencias (Scolari, 2013). Sánchez-Mesa y Baetens (2017) definen este “desplazamiento hacia la centralidad de la experiencia de los usuarios” como rasgo diferencial del diseño de producción del relato transmedia enfocado hacia la “experiencia emocional y participativa” del usuario (Pratten, 2015, citado por Sánchez-Mesa y Baetens, 2017).

El crecimiento exponencial del webdoc en lo que llevamos de siglo XXI responde al desarrollo de nuevas herramientas para su ejecución, así como el interés progresivo por las narrativas interactivas, convirtiéndolo en una herramienta con grandes posibilidades para la mejora de la representación y comprensión de temas complejos contemporáneos (Koenitz y Eladhari, 2019), como está sucediendo con la inmigración, la desigualdad de género o los conflictos bélicos.

Sin embargo, los estudios académicos se han ido preocupando por su definición y caracterización, aunque han dejado atrás cuestiones prácticas sobre su diseño, realización y postproducción. Nos encontramos ante un nuevo formato que prolifera en Internet y que “ha sabido apropiarse de tecnologías, formatos y tendencias narrativas propias de la cultura digital, para ofrecer productos informativos de valor añadido para las audiencias” (Sánchez y Sánchez, 2020: 328), y donde se emplean narrativas audiovisuales no lineales integradas por contenidos de diferente naturaleza y formato (Jenkins, 2014). Por consiguiente, resultan pertinentes y necesarios los estudios que ahonden en los procesos de diseño del webdoc, contemplando desde la escritura de guiones y el diseño de la estructura interactiva con un mapa de navegación adecuado, hasta el estudio de la realización audiovisual de las diferentes piezas de vídeo que, en ocasiones llegan a implementar nuevas tecnologías audiovisuales como el vídeo inmersivo 360 o la realidad virtual (Gifreu-Castells, 2010; Domínguez, 2013 y Barrera-Ángeles, 2018). Por último, y no menos importante, conviene analizar las pautas fundamentales para la creación del sitio web y la subdivisión de las páginas del webdoc, así como la revisión de los principales editores interactivos que optimizan su proceso de diseño y creación.

2. Metodología

Partiendo del objetivo principal de señalar los requisitos que deben tener los webdocs, así como las principales pautas y procedimientos para el diseño, realización y postproducción de este formato interactivo, se pretende describir los procesos y herramientas necesarias para su creación teniendo en cuenta las particularidades de este tipo de documental. Se persigue esencialmente indicar algunos patrones para su desarrollo, centrados siempre desde el ámbito de la creación y con una perspectiva técnica. Desde este punto de vista, se busca paliar la ausencia de información específica acerca del proceso creativo general de un documental interactivo en la web, aplicable a cualquier proyecto de esta índole, señalando para ello las fases, materiales y herramientas para su realización.

El estudio se estructura a partir de las fases naturales del desarrollo de un webdoc, muy similar a la de un proyecto audiovisual convencional, tomando como punto de partida el diseño y escritura de guiones y la concepción de una estructura interactiva que derive en un mapa de navegación. Seguidamente, la fase posterior hace referencia a la realización audiovisual de los diferentes bloques o fragmentos del webdoc y el estudio de nuevas técnicas y las particularidades de la realización, como puede ser el vídeo inmersivo 360 o la realidad virtual. En último lugar, será necesario describir los procedimientos que culminan la puesta en escena visual del webdoc en un sitio web, contemplando desde el diseño de la identidad visual del proyecto hasta la edición interactiva.

Asimismo, se evita señalar cualquier indicación obvia acerca de la grabación de videos o bien de la creación de elementos gráficos o del diseño del interfaz. Este artículo se centrará únicamente en describir aquellos elementos que son aplicables exclusivamente al webdoc, en cuanto estos requieren de un cambio de perspectiva en el pensamiento creativo. Es por ello que cuestiones como la fragmentariedad o la interactividad tengan una presencia central.

3. El diseño del webdoc

Como cualquier tipo de producción de corte audiovisual, independientemente del grado de interactividad que lleve asociado, es crucial que el desarrollo de la preproducción se ejecute de una forma concienzuda, dividiendo esta fase, por una parte, entre la realización de los materiales que se insertarán en la propuesta final, y, por otra, con los elementos que ayudarán a crear el carácter interactivo propio de este tipo de producciones.

El cuidado que se preste en este momento será fundamental a la hora de lograr una experiencia de visionado lo más exitosa posible, y mientras más reflexionados estén los elementos que se incluyan en el proyecto y la forma en la que interactuarán los usuarios con ellos se logrará una mayor eficacia

comunicativa. Es por ello básico el conocimiento de las últimas propuestas y los logros que van asociados a las técnicas empleadas, especialmente para explotar todo el potencial del webdoc, sobrepasando el mero carácter de remediación (Nash, 2012) del documental tradicional que algunos han visto en él.

3.1. Desarrollo y guion

En un primer estadio de la creación de un webdoc se hace urgente explorar las formas de impulso de la creatividad para poder encontrar temas que puedan ser objeto de desarrollo de un proyecto interactivo, teniendo en cuenta por otra parte que, potencialmente, cualquier argumento podría pensarse desde esta perspectiva. Pero, sobre todo, la potencialidad de los diferentes argumentos debe evaluarse en torno a un rasgo que es básico en este tipo de relatos: la fragmentariedad. Para que la historia pueda ser interactiva, el relato debe poder descomponerse en unidades narrativas que sean independientes a un tiempo, pero que al mismo tiempo participen en la construcción de la historia global, aunque esta, dependiendo del tipo de estructura narrativa seguida, pueda no ser unívoca.

Desde este punto de vista, es clave determinar cómo dicho carácter fragmentario va a convertirse en interfaz de navegación, sobre todo porque a partir de una serie de decisiones al respecto se habrá de organizar los materiales que compongan el webdoc. Es por ello por lo que proponemos tres formas de pensar el proyecto para su desarrollo visual: bien a través de los personajes, del espacio o, por otra parte, la cronología. La toma de decisión al respecto debe suponer el punto de partida para el progreso del proyecto. Si partimos de los protagonistas de la historia encontraríamos webdocs como *En la brecha* (Barret Films, para el Lab de RTVE, 2018), donde la interfaz está compuesta por tiras de fotomatón, una para cada una de las siete protagonistas: una técnica de sonido, una chef, una entrenadora de fútbol, una estibadora, una mecánica de automoción, la CEO de un equipo de eSports y una médica. En cambio, si nos acogemos a la ubicación espacial, el resultado podría estar cerca de *Refugee Republic* (Submarine, de Voksakraant, 2014), donde, usando la modalidad *point and click*, se puede navegar por el mapa del campo de refugiados de Domiz, en el norte de Iraq, al mismo tiempo que se oyen audios que contextualizan la navegación, se despliegan textos y se reproducen videos. O, por último y acogiéndonos a la organización temporal, se podría citar a *Last Hijack* (Submarine, 2014), donde una barra de navegación avanza en un *timeline* que recoge los eventos principales de la historia, el secuestro de la tripulación de un barco de recreo por piratas somalíes. Además, este proyecto, al ofrecer varias versiones de los hechos, también permite alternar los personajes que los van narrando. Pero, sobre todo, si leemos el *logline* de estos proyectos, queda claro que todas estas historias se podrían narrar partiendo de cualquiera de los tres elementos señalados: personajes, espacio y tiempo, así como las múltiples variables que se podrían generar en torno a estas entidades. La elección de una de estas modalidades, y el eficaz trabajo efectuado sobre ellas, serían fundamentales para su éxito.

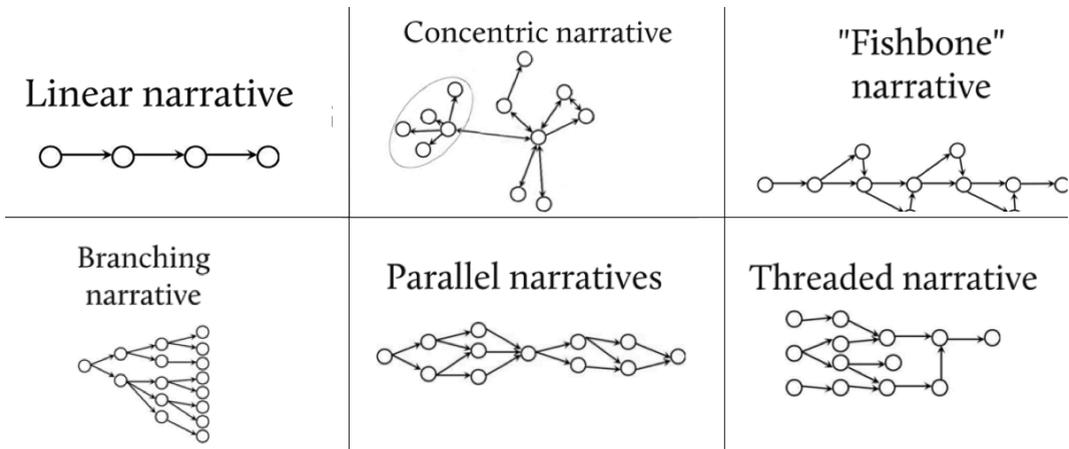
Una vez elegido el modo, llegaría el momento de señalar la estructura narrativa que se seguiría, y que actúa, dado que son webdocs, de esquema de navegación tras su publicación en el espacio web. La más sencilla y simple es el *scrolling*, donde los materiales puestos a disposición del usuario (video, texto, ilustraciones, fotografías, 3D, audio...) se van desplegando a medida que nos desplazamos sobre la interfaz. Skroll Kit fue una herramienta muy útil y frecuente en el desarrollo de este tipo de proyectos hasta su integración en Wordpress.com, y es por ello que podemos encontrar en el audiovisual múltiples ejemplos de este tipo. En este caso solo habría que definir el tipo de materiales a emplear, el orden que seguirá la información, así como los elementos que contribuyen a que el usuario quiera continuar haciendo *scrolling*. Una de las estrategias para esto último es implementar el Parallax o paralelaje, que permite que la imagen de fondo se desplace a una velocidad menor que la que va apareciendo en primer término. Esto permite crear un mayor dinamismo y sugiere una sensación de mayor interactividad, a pesar de que realmente no se constituye en un elemento activo para la interacción con él.

Pero este tipo de navegación no deja de ser un desarrollo bastante simple de la narración lineal, donde la interacción viene dada únicamente por el deslizamiento de los dedos por la pantalla o al clicar, dependiendo del tipo de dispositivo (es especialmente efectivo en *smartphones* o tabletas). Es por ello que sea recomendable explorar las diferentes estructuras narrativas interactivas que se pueden seguir para contar la historia. Para explicarlas usaremos las categorías de Florent Maurin (2014):

- Narración lineal, como podría ser el *scroll* vertical, donde no hay posibilidad de alterar el relato a pesar de las decisiones que tome el usuario. Solo se trataría de ofrecer la historia en fragmentos cuyo orden es seleccionable.
- Narración concéntrica, donde se ofrece un núcleo central a partir del cual la narración se expande, a veces a través de subnúcleos.
- Narración en espina de pescado, bastante similar al diagrama de Ishikawa en su forma,

donde hay una narración lineal central desde la cual se van desplegando materiales a medida que se va navegando, sin perder nunca el hilo principal al que se acaba retornando en el mismo punto.

- Narrativa ramificada, donde la narración se va bifurcando ofreciendo finales diferentes, incrementándose así la contingencia de la historia a través de esta interacción del usuario.
- Narrativas paralelas, donde a pesar de las decisiones que se tomen, y las bifurcaciones que se generen, el usuario acaba en el mismo nodo narrativo final.
- Narrativa hilada, donde hay varios nodos de arranque, correspondientes a varios puntos de vista que se pueden entrecruzar, pudiéndose finalizar en el mismo nodo, o bien acabar con un recorrido independiente que se agote en sí mismo.



Fuente: Maurin (2014)

Dependiendo del tipo de estructura que se haya seleccionado se deberá planificar el guion, sobre todo atendiendo a las posibilidades narrativas que ofrece, pero también a las condiciones de producción, puesto que, por ejemplo, para una narrativa ramificada u otra hilada es probable que se requiera una mayor cantidad de contenido, sobre todo si lo comparamos con la modalidad lineal. Esto, evidentemente, desde la perspectiva de la producción supone un incremento de presupuesto nada desdeñable ⁽¹⁾.

Si el documental por definición es persuasivo (Barnouw, 2005; Nichols, 2013), esto se magnifica cuando gracias a la interactividad se ubica al espectador en una posición central al cederte el control de la narración. Esto se logra no solo experimentando con las diferentes estructuras narrativas, siendo la lineal la menos interactiva y la ramificada tal vez la que más, sino además recurriendo a estrategias participativas que contribuyan a la construcción de la propia textualidad. Es lo que sucede a través del *crowdsourcing*, cuando el usuario ya no solo interactúa con su navegación, sino que además aporta material de naturaleza audiovisual al proyecto. Gracias a la implementación en el webdoc de herramientas para ello se puede lograr una participación por parte de los usuarios que, dependiendo del proyecto, puede ser la clave del resultado final. *Proyecto Quipu* (MaríaCourt, Rosemarie Lerner, 2015) es un claro ejemplo de ello, donde se invitó a participar a víctimas del plan de esterilización del gobierno de Alberto Fujimori para que, con sus testimonios, nutrieran el webdoc.

Para la escritura de los guiones, al *software* tradicional como Final Draft, más conveniente para narraciones lineales, se suma el desarrollo de programas específicos para narrar de forma interactiva. Articy:Draft, fácilmente integrable con Unity, o Celtx en su desarrollo para VR o videojuegos, son algunas opciones para ello, ya que contemplan el diseño de formas narrativas interactivas. Aunque este tipo de herramientas debe ser complementado con otras, como Miro, para ir diseñando la interfaz e ir incluyendo elementos para ver el resultado final, y además de forma colaborativa; o incluso Figma, que permite prototipar el webdoc para ir probando la eficacia del diseño narrativo.

En cuanto a los elementos que deben aparecer en el guion del documental interactivo, atendiendo a la usabilidad y a la práctica habitual en los trabajos de este tipo más célebres, se recomienda un video de introducción que actúe a modo de *teaser* de la propuesta que se verá a continuación. Desde un punto de vista narrativo, permite buscar la implicación emocional del espectador desde el comienzo, de tal forma que se garantice lograr su curiosidad por descubrir cómo se van desarrollando los acontecimientos en el documental. Si bien este elemento puede activarse por *autoplay*, de tal

forma que el audiovisual arranque nada más cargarse la página web, es también fundamental que se añada la opción *SkipIntro* (o Saltar introducción), para que si el usuario retorna al proyecto (piénsese en estructuras complejas como la de la narración ramificada ya citada) no tenga que ver el video introductorio de nuevo, haciendo así más amena su experiencia de visionado.

Asimismo, también es aconsejable que se proporcione una serie de instrucciones para navegar a través del webdoc. Por muy intuitiva que sea la estructura narrativa, si el usuario no entiende el modo en el que debe interactuar con el proyecto, esto ocasionará su confusión, y, por lo tanto, el abandono del proyecto. En una narración de tipo lineal, por ejemplo, donde cada nodo se reproduce de forma automática en un orden secuencial, si no se interactúa con la interfaz, evidentemente esto no es problemático. Pero a medida que la propuesta se haga más interactiva al ir incluyendo diferentes opciones para el usuario, y más materiales con diferentes formas de interacción, el proyecto se puede ir haciendo más opaco en su empleo, lo que puede originar deserciones.

Tras plantear en el guion estos elementos propios del webdoc, se requiere determinar la discriminación de los nodos de información que se irán ofreciendo a partir de la historia principal. Por ejemplo, si se incluye una entrevista no tiene por qué ofrecerse de forma completa. Una buena práctica sería ofrecérsela al usuario posibilitándole seleccionar qué respuesta quiere que el personaje ofrezca en cada momento.

Sobre los nodos, además, se debe consignar cómo se interactúa con ellos, cómo se relacionan unos con otros, y si se incluyen acciones. Con este último término de "acción" se denomina a los elementos que acompañan el visionado del video documental (entendiendo siempre que el proyecto tenga este elemento como vehículo principal de su narración) y que permiten al usuario interactuar con ellos, bifurcando la historia o bien ampliándola con contenido interno o con *links* externos al webdoc.

Asimismo, es aconsejable en narrativas complejas que se aporte información para que el usuario sepa en qué momento de la narración está y qué ha consultado ya (por ejemplo, el total del porcentaje del visionado total). Es lo que se ofrece en *Prison Valley* (Dufresne y Brault, 2010) en la cama del motel, donde aparece una serie de fotografías de los lugares visitados y que permite recordar lo que se ha transitado ya en la historia.

3.2 Materiales constructivos del webdoc

Una de las decisiones fundamentales que ha de tomarse a la hora de diseñar un webdoc va en consonancia con los materiales que se van a usar. Si bien se parte del prejuicio de que un trabajo de corte documental debe incorporar como elemento vehicular el video, esto no siempre tiene por qué ser así. Los desarrollos de la no ficción (Weinrichter, 2004) y del documental expandido (Sucari, 2012) en el siglo XXI vienen a demostrar la no dependencia exclusiva de este medio. Ahora la instalación artística o el *podcast* pueden tener perfecta cabida en las prácticas actuales que se acogen bajo el marchamo de cine documental.

El webdoc es multimedia por definición, y en su textualidad se encuentra una gran diversidad de materiales siempre que tengan la posibilidad de ser reproducibles desde el espacio web donde se aloje, aunque también se abre a la posibilidad de interactuar con el mundo real. Piénsese en el uso de códigos QR en el mundo físico que enlacen con piezas de video, o bien la introducción de realidad aumentada que conlleve el visionado de imágenes de este tipo. Todas son formas complejas de alimentar los webdoc en contenido y forma, tal y como se puede ver, cada vez con una mayor asiduidad, en entornos como el museístico.

Entre los materiales incorporables, además del video en su concepción tradicional, se puede pensar en el texto, el sonido, fotografías, ilustraciones, diseños diversos, *footage* alternativo... Toda una pléyade de recursos que pueden contribuir a la narración de una forma novedosa y sorprendente, sobre todo pensando en el momento en que se activan (como en el caso de los efectos de sonido al clicar). Estos elementos pueden aparecer de forma secuencial a medida que se procede a la reproducción, o bien cuando se activen, pero sea cual sea el modo siempre se requiere de la intervención del usuario.

Además del hecho de que se pueda clicar sobre alguno de esos elementos, se debe reflexionar sobre su pertinencia o no cuando provocan la salida de la navegación del hilo central de la historia. Si pensamos en la estructura de espina de pescado, este nuevo material debe actuar de forma centrípeta, es decir, debe ser lo suficientemente novedoso respecto a lo que se viene narrando para que invite al usuario a salir del nodo central, pero al mismo tiempo debe contribuir a generar interés sobre la historia para que después retorne de nuevo y no decida abandonar.

A este respecto, el control de la cantidad de información que se ofrece es básico, y, por supuesto, por muy informativo que pueda ser el webdoc, no es conveniente que estos nodos adyacentes sean hiperenlaces a otras páginas, ya que se corre el peligro de que el usuario abandone el webdoc al

ser esta una navegación vertical, en contraposición a la horizontal convencional (Quiles, 2019: 131). En todo caso, se deben incrustar en el webdoc, como por ejemplo se podría proceder con un video de YouTube. La inclusión de este tipo de recursos, no obstante, debe estar coordinado con el departamento de producción, puesto que el encarecimiento puede ser notable.

Un caso extremo a este respecto es la gamificación, uno de los grados máximos de participación del usuario. Se seguiría lo dicho por Carlos A. Scolari sobre los *persuasivegames*, "producciones que intentan modificar los comportamientos de los usuarios a través de actividades lúdicas y didácticas" (2013: 185). El investigador argentino afirma que en la no ficción es "donde el *newsgaming* puede expresarse en plenitud: proponiendo experiencias de simulación que profundicen en algún tema o historia en un entorno inmersivo" (2013: 186). Sería el caso de *Montelab* (Lab de RTVE.es, 2014), autodenominado *docugame*, donde se selecciona el tipo de familia que quieres ser como avatar para tomar una serie de decisiones con la crisis económica de fondo. A través de la inclusión de diversas recompensas se busca la involucración del usuario, de tal manera que para avanzar haya que alcanzar ciertos logros. En cuanto a la producción, evidentemente, este tipo de prácticas son más caras al requerirse unos recursos más amplios al exigirse personal con conocimientos de programación suficientes para que la experiencia del usuario sea lo más agradable posible.

Por último, dentro de los elementos que se pueden incluir, se hallarían todos aquellos que vienen dados por el *crowdsourcing*. Estaríamos dentro de la cultura participativa, donde "Más que hablar de productores y consumidores mediáticos como si desempeñasen roles separados, podríamos verlos hoy como participantes que interactúan conforme a un nuevo conjunto de reglas que ninguno de nosotros comprende del todo" (Jenkins, 2008: 15). Esto introduce una serie de variables a tener en consideración. Por una parte, la participación en la configuración de la textualidad por parte de los usuarios debe incluirse dentro del cronograma de producción, de tal forma que sea posible su incorporación al resultado final para que dicho carácter participativo no se vea solo como un reclamo. Y, por otro lado, es importante determinar en qué momento se incorporan estos materiales, ya que dependiendo de cómo se relacionen con el material central esto puede ser determinante o no. Estos materiales pueden tener una función narrativa adyacente, como en el caso de *En la brecha*, donde se puso a disposición de las usuarias que lo deseasen un sistema para subir videos de corta duración con testimonios sobre su discriminación en el ámbito laboral. Estas grabaciones, agrupadas como tiras de fotomatón, serían etiquetadas e incluidas dentro de un apartado denominado "Otras historias", lo que no afectó a la narración principal compuesta por las historias de las siete protagonistas del webdoc.

Una clave en el éxito del proyecto es el diseño de la interfaz. Este mediador entre el usuario y la historia debe ser lo suficientemente atractivo *per se* para que el espectador permanezca en el webdoc, pero al mismo tiempo debe ser funcional respecto a la historia, de tal forma que contribuya en su expresividad. Este tipo de abordaje puede ser de corte más o menos conceptual, pero sobre todo debe ser un recurso al servicio de la historia. Es el caso de *Prison Valley*, donde la habitación se constituye en el interfaz principal y permite una inmersión total en Canyon City, lugar donde transcurre la historia y que se puede ver a través de la ventana del cuarto. Si bien este ejemplo sigue la tendencia habitual de los primeros webdoc según el estudio de Andrés Cabera y Félix Arias, encontramos como patrón común "el uso de una interfaz central a pantalla completa, de gran expresividad gráfica, desde la que se despliegan la mayor parte de las rutas de navegación" (2014: 106), constituyendo un tipo de prácticas ha ido diversificándose en los últimos años con el objeto de hacer más atractivo y sorprendente el producto al usuario.

Una vez configurada toda esta información se puede proceder al desglose del guion para determinar las necesidades de producción, el presupuesto o bien el plan de rodaje. Porque si, por ejemplo, usamos una imagen en movimiento de paralelaje como fondo durante el *scrolling*, es necesario prever su filmación, y además ajustándola al diseño, es decir, previendo que sobre ella se insertarán otros elementos que deben resultar en una composición armónica. La complejidad del webdoc, por tanto, es mayor que la de los documentales convencionales al incluirse otra serie de elementos de tipo diverso que requieren de una preparación especial e individualizada dependiendo de su propia naturaleza.

4. Realización y postproducción del webdoc

Las iniciativas para el desarrollo de webdoc, entre otros formatos interactivos innovadores, están partiendo generalmente de productoras y medios privados o, particularmente, de laboratorios de innovación de medios de comunicación, denominados labs o medialabs. Básicamente, se organizan como una unidad interna con cierto grado de autonomía operativa dentro del medio informativo cuya finalidad principal se centra en la innovación tecnológica (Sábado y Salaverría, 2016). Uno de los principales laboratorios de referencia españoles es el Laboratorio de RTVE, organizado en cinco áreas como son webdoc, interactivo, timeline, lab viral y periodismo de datos, orientadas a la producción de proyectos de actualidad en gran formato y creaciones interactivas de índole cultural y corporativa, además de la producción de infografías y audiovisuales con una puesta en escena

novedosa y contemporánea (García-Avilés et al., 2016). No obstante, y como veremos a continuación, la evolución tecnológica y la proliferación de equipamiento técnico a precio competitivo, unido a las ventajas de trabajar con *software* de código abierto, han contribuido a bajar la exigencia en cuanto a los requerimientos técnicos para la creación de un webdoc, tanto para la realización audiovisual como para el diseño y postproducción de la plataforma web. Todo ello ha favorecido el desarrollo de este tipo de proyectos por parte de pequeñas productoras, así como de entidades o instituciones de menor envergadura.

Los procesos para el desarrollo de un webdoc no distan mucho —a priori— de los aplicados para la grabación y realización de un documental convencional, a pesar de la que la principal innovación se encuentre en los contenidos, su multiplicidad y fragmentación, y las posibilidades creativas y discursivas de un entorno web. No debemos obviar que el documental interactivo es un formato en constante evolución (Gaudenzi, 2013), pues se configura como un producto web que contiene o soporta a su vez el proyecto multimedia, y está experimentando “un periodo de transición de las formas tradicionales del documental hacia las nuevas formas de expresión, de circulación y de intervención propias del medio digital” (Gifreu-Castells y Moreno, 2014: 44). Este formato emergente responde a un proceso de innovación de los medios basado en el cambio en la forma de hacer las cosas manteniendo los objetivos de creación de contenidos y rentabilidad económica, basado en la adaptación al contexto digital, así como a las nuevas necesidades de los usuarios (González, 2017). En base a ello, los flujos de trabajo durante la realización de un webdocevan en cierto modo las fases de grabación y realización de un documental, aunque se significan por articularse como “un proceso colaborativo, flexible y circular en el que los principales agentes se encuentran en el centro del proceso” (Grandío y Aguado, 2022: 30). Generalmente, y por el mero hecho de tratarse de un producto multimedia con un protagonismo especial del vídeo y del audio, integrados —además— en un soporte web interactivo, los cometidos básicos del equipo de producción del webdoc en el flujo de trabajo se distribuyen en dirección, guion, edición, dirección de contenido multimedia, diseño web y/o post-producción.

4.1 Grabación y realización

Una vez delimitados el diseño narrativo e interactivo, la realización de los contenidos audiovisuales del documental interactivo distan poco respecto del documental tradicional. Ciertamente, las diferentes piezas de vídeo deberán responder al principio de fragmentariedad, y deberán ser realizadas o editadas como unidades narrativas independientes de modo que faciliten la articulación del relato interactivo. Las grabaciones más habituales son las entrevistas a los protagonistas del relato, complementadas con insertos de planos recurso. Dependiendo de la naturaleza o de la envergadura del proyecto, el procedimiento más habitual en la grabación y edición de entrevistas consiste en la construcción del relato a partir de pequeños fragmentos de entrevistas más largas a modo de declaraciones (totales), si bien también podemos encontrar webdoc basados en testimonios y experiencias donde aparecen entrevistas más extensas durante las cuales, el *timeline* nos permitirá acceder a preguntas o contenidos complementarios concretos. En cualquier caso, ya sea en formato de audio (*podcast*) o en vídeo, la entrevista suele acaparar el grueso del relato, ya que se trata de un género polimórfico capaz de amoldarse e incluso mutar a tantos estilos y variantes posibles (Pérez, 2010). Es por ello por lo que el webdoc mantiene este formato como principal herramienta narrativa, especialmente en los relatos en primera persona:

La entrevista es un género de gran importancia, con tantos formatos como necesidades puedan existir y, normalmente, con unos costos bastante reducidos. [...] No suele ser tanto la narración objetiva del desarrollo de unos acontecimientos como la interpretación que el protagonista lleva a cabo de los mismos (Pérez, 2010: 121).

Con independencia del diseño visual del webdoc, la puesta de los contenidos audiovisual tiende a ser formal en cuanto a grabación y formato. La realización de entrevistas apuesta por la naturalidad y abunda las grabaciones en exteriores con luz natural, o la presencia de interiores con un tratamiento lumínico a base de luces naturales indirectas y luces difusas, evitando luces excesivamente procesadas. Ya se trate de propuestas inmersivas 360 o con formato de vídeo convencional, abunda de forma generalizada la grabación estática de entrevistas, bien mediante el uso de trípodes, estabilizadores o *sliders*. El uso de estrategias visuales algo más atrevidas con cámara en mano y planos aberrantes suelen ser recomendadas para contenidos complementarios y planos recursos. Y en el caso de vídeo 360, la opción recomendada suele ser la grabación estática, no sólo para evitar la incomodidad y cierta sensación mareo en el espectador, sino para evitar visibilizar en la escena al operador y al equipo técnico. En otros casos, llama la atención la grabación en estudio, generalmente enfocada a puestas en escena algo más creativas con uso de *chromakey* que requieren un trabajo posterior en postproducción. La edición de estos contenidos suele ser similar a la de cualquier pieza informativa audiovisual convencional, si bien a menudo suelen ser complementadas con infografías o bien contenidos audiovisuales adicionales a los que se pueden acceder a través de hipervínculos, ya sean botones o *banners* en la propia interfaz.

Como se viene apuntando, llama la atención la convivencia sinérgica de diversos contenidos de diferente naturaleza, desde la fotografía o el audio hasta textos y páginas web, pasando por el vídeo inmersivo 360 o incluso la realidad virtual. Sin duda, los elementos multimedia adicionales constituyen la esencia del webdoc, convirtiendo las posibilidades interactivas que ofrece en su principal atractivo. La inmersión, la extrabilidad y la performatividad de este formato narrativo encausa "la participación activa del usuario en el mundo transmedia, que coincide con su propio mundo, el real" (Torre-Espinosa, 2019: 1). Por este motivo, el webdoc se ha convertido en la plataforma idónea para el fomento de los debates abiertos y el cambio social, además de la "experiencia emocional y participativa" del usuario suelen ser elementos fundamentales de la no ficción interactiva y transmedia. Torre-Espinosa (2019: 1) recalca que "numerosos proyectos activistas han visto en el documental transmedia una oportunidad tanto para el ejercicio del pensamiento crítico como para el cambio social". Sánchez-Mesa et al. resaltan que, de acuerdo con este modelo, los usuarios no se reducen a meros consumidores, sino que se convierten "en prosumidores capaces de actuar de acuerdo con lo que se presenta en el proyecto documental activista, y que con sus acciones en el mundo real ayuden a expandir el mundo transmedia, que se configura de esta forma en un medio polifónico y en consecuencia más democrático" (Torre-Espinosa, 2019: 9). Hasta el momento, los niveles de interactividad de los webdocs han sido algo limitados y han ido aumentando de forma paulatina con el tiempo. Las opciones posibles de interactividad se han basado generalmente en la inclusión de contenidos adicionales por parte del usuario o en la posibilidad de compartir contenidos en redes sociales (García-Avilés et al., 2016).

Diversos autores han abordado la clasificación de webdocs atendiendo a diferentes criterios. León y Negrodo (2013) señalan siete categorías basadas en sus cualidades narrativas (inmersión, localización, participación, interactividad, remezclas, visualización de datos y cortos) que ya determinaron el *MIT Open Documentary Lab e IDFA DocLab* (2012). Por su parte, Aston y Gaudenzi (2012) tipifican el documental interactivo en cuatro categorías, partiendo del proceso de recepción y la relación establecida entre el usuario y la interfaz: la conversacional, basada en la interrelación interfaz-usuario; la hipertextual, delimitada a las opciones de navegación predefinidas; participativo, cuando se abre la posibilidad de creación de contenido por parte del usuario; y el experiencial, cuando se favorece la exploración a partir de un espacio físico concreto. En ambos casos, e insistiendo en el carácter inmersivo de este formato interactivo, llama la atención el uso creciente de imágenes y vídeo 360 en la realización audiovisual de determinados contenidos de webdocs experienciales, favoreciendo la inmersión del usuario y otorgando continuidad a su estructura. El desarrollo de estos nuevos formatos interactivos audiovisuales se ha producido en paralelo con la evolución de la propia web, navegadores y los códigos de programación. Y resalta la tendencia generalizada del uso de estrategias inmersivas muy cercanas a la puesta en escena cinematográfica no habitual en otros formatos audiovisuales que han ido apareciendo en Internet:

Estamos hablando de interfaces que ocupan toda la pantalla (fullscreen), vídeo en alta definición, menús que se esconden y no molestan, experimentación en primera persona, estructuras narrativas, puntos de vista dinámicos y una serie de estrategias de diseño que ayudan a tener la sensación de estar metidos dentro del relato (Sora-Domenjé, 2015: 89).

En la actualidad, el atractivo del vídeo inmersivo compite a la vez con la limitación tecnológica que en ocasiones comporta. Partimos de una puesta en escena convencional para un consumo de vídeo bidimensional en la propia pantalla del ordenador, y a partir de la cual se puede navegar por la imagen a través del movimiento del ratón. Por otra parte, la visualización de vídeo 360 se puede alcanzar gracias al uso de dispositivos móviles, cuyo movimiento y orientación en distintas direcciones permita al usuario seleccionar el ángulo de observación deseado. Barreda-Ángeles destaca estos dos métodos como los más habituales en tanto que están disponibles en la mayoría de los hogares, aunque "se trata de opciones que difícilmente se pueden considerar como genuinamente inmersivas" (2018: 1109). Frente a estas opciones, los sistemas que aportan una experiencia inmersiva eficaz suelen ser los basados en HMD (Head-Mounted Displays), dispositivos para visualización mediante una pantalla o *display* montados sobre unas gafas. Existen configuraciones básicas que permiten instalar un smartphone en el interior de estos dispositivos, aunque la opción más recomendada la constituyen los dispositivos VR, como son los conocidos modelos de gafas de Oculus, Samsung Gear VR, HTC Vive o Pico Neo.

Por su parte, la captación y registro de imágenes inmersivas plantea ciertas complejidades estéticas y técnicas a la hora de la realización de contenidos audiovisuales en 360. Por una parte, y como ya se acaba de apuntar, es recomendable preservar el principio de invisibilización de la realización. Y para ello, y en la medida de lo posible, se recomienda ubicar la cámara en la escena sobre un soporte fijo (un monopíe, generalmente) y evitar que el usuario pueda detectar en la escena, mediante la exploración de la imagen esférica, al equipo técnico, operadores e incluso aparatos de iluminación presentes. Tampoco resulta recomendable la grabación de entrevistas en vídeo 360 con movimiento, para evitar la incomodidad del usuario y favorecer su atención en el relato. En cambio, es frecuente

el uso de estabilizadores y movimientos en vídeo 360 para contenidos adicionales a la entrevista que pueden enriquecer y hacer más original la puesta en escena del webdoc.

Y, por otra parte, el otro elemento a tener en cuenta al trabajar con vídeo inmersivo reside en la configuración específica de las cámaras 360, tanto para el registro de la imagen como del sonido. Las cámaras 360 se dividen en dos tipos: monoscópicas y estereoscópicas. Las primeras graban el vídeo por separado y posteriormente se unen los diferentes campos de visión de las diferentes lentes hasta obtener una imagen completa. En cambio, las cámaras estereoscópicas emplean dos cámaras, una para cada ojo —al igual que el sistema perceptivo humano—, permitiendo crear una imagen tridimensional. Todo esto determina notablemente el presupuesto del proyecto e incluye, en parte, en el diseño visual y la puesta en escena final. En la imagen resultante del trabajo con cámaras monoscópicas se advierte una pequeña franja donde se solapa una imagen con otra. Este efecto se advierte en menor medida cuando se graba con cámaras estereoscópicas, ya que el solapamiento está implícito en el paralaje de los ojos al visualizar las dos imágenes en unas gafas VR o HMD. Y en cuanto al registro y tipo de audio se refiere, la elección del tipo de cámara también resulta determinante. El registro habitual de sonido es estéreo, si bien en una experiencia inmersiva debería resultar envolvente. Las cámaras 360 monoscópicas suelen trabajar con sonido estéreo frente a la mayoría de cámaras estereoscópicas que registran el sonido mediante dos micrófonos proporcionando una configuración de audio binaural, lo que favorece una experiencia sonora envolvente o 3D.

Y, por último, otro condicionante que ha sido determinante durante los últimos años para la grabación inmersiva ha sido la complejidad y el elevado coste de los equipos. Para la grabación 360, están proliferando cámaras 360 con unas elevadas cotas de resolución y calidad en formato compacto y con unos precios muy competitivos. Hace unos años, el mercado audiovisual para la producción de contenido inmersivo lo acaparaban modelos de elevado coste prácticamente inaccesibles para el usuario medio y/o pequeñas productoras, a los que se añadía la complejidad de encontrar softwares específicos para la edición del vídeo y audio inmersivo. En la actualidad, han proliferado equipos de grabación 360 a alta resolución 4K y 8K, diferenciados de equipos más avanzados y especialmente orientados a la producción VR cinematográfica con resoluciones que alcanzan el 11K. La mayoría de los fabricantes de estos equipos ofrece un software para edición de vídeo inmersivo (cabe destacar aquí el *hardware* y *software* de Insta360, una de las marcas productoras de cámaras 360 con mayor penetración en el mercado durante los últimos años), si bien la mayoría de editores de vídeo conocidos ofrecen también la posibilidad de edición no lineal en 360, como sucede con Adobe Premiere.

La realización de contenidos audiovisuales en vídeo 360 para un webdoc refuerzan, sin duda, el proceso inmersivo y resulta determinante para la definición del papel del usuario y del propio diseño interactivo del portal web. Según Dolan y Parets (2016), el rol del usuario depende de su grado de participación o inmersión en el relato, ya pueda ser un mero observador inmerso en el lugar de los hechos, o bien como participante con cierta influencia en la narración. El rol más activo del usuario solemos encontrarlo en el ámbito de los videojuegos si bien, en los relatos informativos interactivos o basados en realidad virtual, el usuario suele ser un observador pasivo y el desarrollo de los proyectos suele bastar con la visualización de vídeos en 360.

4.2 Diseño y postproducción: de la programación a los editores interactivos

Una vez realizados los contenidos audiovisuales, la postproducción del webdoc confluye con el propio diseño y programación web del portal donde quedará alojado y desde el cual accederá el usuario. Esta fase basada en el soporte técnico resulta fundamental en el proceso de creación de un documental interactivo, pues resulta determinante para desarrollar producciones atractivas, capaces de "ir más allá de la mera información y promover la curiosidad" (Barrientos, 2017: 896). Generalmente, la participación activa del usuario se produce en la navegación, gracias a la fragmentación del contenido en múltiples formatos (Scolari, 2013), e interactuando con la historia que se le está contando, eligiendo qué quiere ver y en qué orden (Gifreu-Castells, 2011). En esta línea, Barrientos (2017) subraya en la narrativa no lineal del webdoc cierta "mecánica lúdica del videojuego". Partiendo de un propósito meramente informativo o divulgativo, el webdoc permite al usuario elegir a partir de diferentes relatos y diferentes medios empleando las herramientas y posibilidades de la web, alcanzando una inmersión completa del individuo:

La interactividad viene dada por la navegación por contenidos adicionales multimedia que ofrece el formato, los cuales aparecen de acuerdo a un *timeline* regido por el desarrollo lineal del documental a partir del cual, con las sugerencias realizadas, el espectador puede saltar de la producción principal a vídeos, fotografías, enlaces web, audios, etc. que tienen que ver con su interés en el tema y, además, personalmente en su propósito de profundizar en las cuestiones y vías planteadas por el documental (Barrientos, 2017: 896).

Como se ha indicado en el apartado anterior, referido al diseño del webdoc, las interfaces suelen atender a diferentes modalidades de navegación. De entre las más habituales, se puede emplear 136

una presentación más simple basada fundamentalmente en la imagen o el vídeo y el uso del *scrolling*, mediante el cual los materiales se van desplegando a medida que nos desplazamos por la interfaz, frente a otras que incorporan infografía y otros recursos, empleando mecanismos de navegación más complejos como botones, recuadros o desplegables a partir de los cuales el espectador va accediendo a gráficos, vídeos, textos o mapas interactivos, entre otros contenidos adicionales.

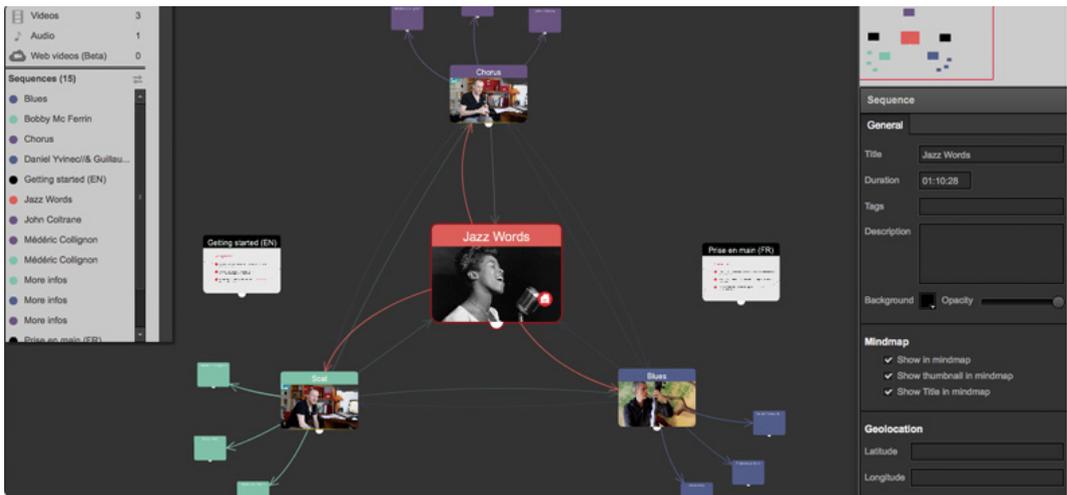
Debido al auge y el impulso que ha tomado el webdoc en los últimos años, también han aparecido nuevas soluciones de edición y programación web y han decaído otras existentes. Generalmente, los proyectos de mayor envergadura suelen implementar un soporte técnico y programación web a medida, si bien las posibilidades que ofrece la web son muy grandes y proliferan soluciones asequibles que no exigen conocimientos avanzados de programación, como son los editores interactivos e, incluso, los gestores de contenidos o CMS (Content Management System), que gracias a múltiples plantillas y recursos disponibles permiten administrar todos los contenidos web de forma eficiente, garantizando una buena experiencia de usuario y sin tener que dominar un lenguaje de programación en profundidad.

El principal atractivo que ofrece un gestor dinámico de contenidos o CMS para el desarrollo de un documental interactivo es que se pueden crear historias sin tener que programar. Existen numerosos gestores de contenido, y muchos de ellos son gratuitos, siendo los más conocidos WordPress, de los más básicos, hasta Joomla o Drupal. En cualquier caso, el trabajo es prácticamente el mismo en todos los CMS; partiendo del diseño interactivo inicial planteado en la fase inicial del proyecto, se crean y se subdividen las diferentes páginas de la web. Cada página contendrá una sección o subapartado con un contenido o función específica, ya sean contenidos multimedia del documental o contenidos adicionales del portal web como créditos, descripción del proyecto, contacto, redes sociales, etc. Partiendo de una guía de estilo o identidad gráfica, el diseño de la identidad visual del proyecto se deberá haber desarrollado previamente con herramientas de diseño gráfico como InDesign, Illustrator o Photoshop. Y a partir de estos elementos se diseña la cabecera o página de inicio del portal, en la que suele predominar la representación visual de la historia generalmente a través de un fotograma o animación breve del webdoc, y que irá acompañada del menú de navegación donde se puedan visualizar los diferentes apartados y conocer las diferentes opciones de acción posibles. En cualquier caso, ya se use CMS, editor interactivo o sea una programación *ex profeso*, resulta imprescindible tener diseñada previamente la descomposición de las diferentes unidades narrativa, de modo que sean independientes, pero que a la vez constituyan la historia global. Ello justificará las decisiones y los mecanismos a implementar en la interfaz.

Como alternativa a los gestores de contenido o CMS, encontramos los editores interactivos. Éstos no son softwares para crear páginas web, sino que están desarrollados expresamente para crear relatos interactivos, gracias a que pueden trabajar con múltiples formatos y permiten incorporar un cierto grado de interactividad en su exploración. En su esencia de funcionamiento y configuración, resulta inevitable la evocación de los productos interactivos desarrollados por Flash, mediante el uso de escenas y la interconexión de las mismas mediante enlaces y botones. De hecho, los principales editores interactivos se diseñaron con Flash como base de programación, si bien con los años pasaron a usar HTML5 (Monteiro, 2022).

Con independencia de las subidas y bajadas de popularidad, e incluso de las apariciones y desapariciones del mercado, los softwares más destacados en la edición interactiva han sido Shorthand, Popcom, Zeega o Klynt. De entre todos estos, cabe destacar Klynt como uno de los editores multimedia interactivos más consolidados y habituales en la producción de webdocs, capaz de trabajar con texto, imágenes, contenidos de vídeo, gráficos y cualquier tipo de contenido web. La estructura del menú, la navegabilidad y la narrativa de los editores suelen ser muy comunes, si bien Klynt permite el trabajo con enlaces fijos y no dinámicos (Mac, 2014), además de poder enlazar recursos de vídeo externos (como, por ejemplo, YouTube).

Los contenidos en Klynt se disponen en escenas o secuencias y se configura el acceso a cada uno mediante una serie de recursos o mecanismos de navegación que pueden ser por pulsación (botones), ventanas desplegables e incluso la programación de recursos y reacciones automatizadas. En todo momento, la interfaz de Klynt resulta sencilla e intuitiva y permite diferenciar dos áreas básicas de trabajo. Gracia a ellas podemos trabajar tanto la configuración como los mecanismos interactivos de cada escena o secuencia, así como generarun *storyboard* interactivo a modo de árbol que permita supervisar en todo momento la estructura interactiva del relato. Partiendo de una forma centrípeta, y en alusión directa a la ya mencionada estructura de espina de pescado, se puede revisar en todo momento la entrada y salida del hilo central de la historia, además de poder tener un control global de cada uno de los contenidos interconectados.

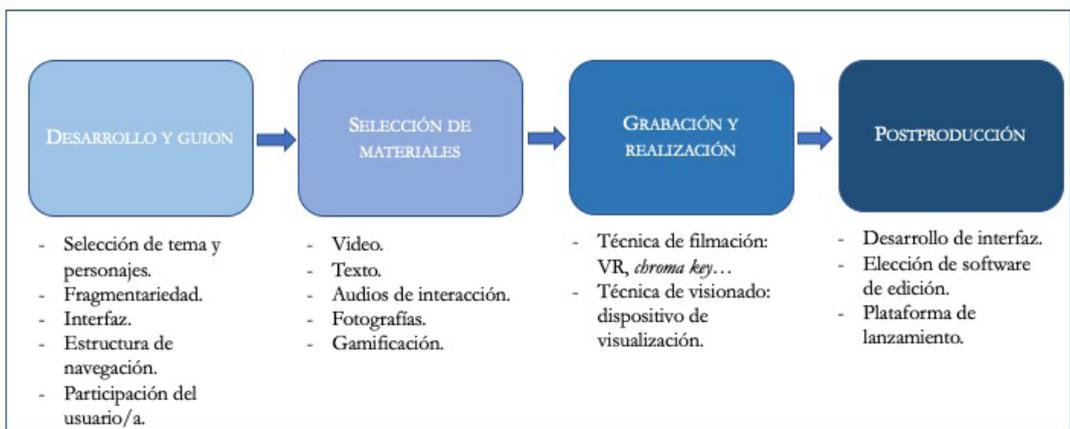


Fuente: Klynt (s.f.).

Existe un elemento común en todo el diseño de la plataforma del webdoc, con independencia del *software* o código de programación empleado, que lo constituye la página de inicio (*landing page*). Habitualmente, la página de inicio puede configurarse mediante la activación de un *autoplay*, y que el vídeo comience desde que se accede a la web, o bien se personalizando acciones. En los editores interactivos quizá sea la pieza más fácil de diseñar y a partir de la cual se va elaborando todo el árbol de navegación interactiva. Klynt ofrece una librería completa de botones, ventanas y recuadros personalizables tanto en diseño como en comportamiento, lo que permite automatizar acciones y comportamientos durante la navegación. Desde aquí, se disponen y configuran los diferentes nodos, su interrelación y las diferentes acciones.

Finalmente, todos los editores interactivos proporcionan una codificación de los contenidos en HTML5 y permiten la exportación de la plataforma para que pueda ser subida directamente a un servidor para su publicación automática en Internet.

Figura 1. Proceso de creación de webdocs



Fuente: elaboración propia.

5. Conclusiones

Una de las cuestiones fundamentales a tener en cuenta, a tenor de lo analizado, es la necesaria contemplación de la innovación en los modos de representación, provocada esta por la aparición de nuevos formatos digitales. Dado que el documental interactivo nació en un soporte físico y evolucionó hacia el *streaming* gracias al desarrollo de la web, y si Flash ha dado paso a nuevos formatos de reproducción de video, es lógico entender que hay que prestar una especial atención a los desarrollos

que se vayan produciendo para que el webdoc no quede como un formato obsoleto. La explotación de lo háptico, por ejemplo, en el uso de dispositivos como el *smartphone* o las tabletas podría ser una vía de crecimiento muy sugerente para aumentar el carácter interactivo e inmersivo de este tipo de narraciones. Si bien el *scroll* está teniendo un gran desarrollo desde sus inicios, la implementación de otro tipo de acciones, como el *swip*, a este tipo de narrativas documentales podría generar un mayor *engagement* con la audiencia.

Asimismo, la transmedialidad en el género documental se constituye en una realidad que aún alberga un gran potencial. La constatación de que nos hallamos en la cultura de la convergencia (Jenkins, 2008) hace que muchos de estos proyectos deban ser pensados desde su origen como narrativas transmedia, lo que sería un transmedia estratégico según Scolari (2013). Obviar esta dimensión sería reducir las capacidades del webdoc para generar verdadero impacto en el ecosistema mediático actual. Es por ello que sea recomendable, en el caso de transmedializar la propuesta, desarrollar un plan para diseñar las posibles expansiones que puedan generarse para hacer de la interacción una experiencia de visionado lo más satisfactoria posible.

Igualmente, se constata una reconversión del lenguaje audiovisual influenciada, en cierto modo, por la propia transformación sufrida por los medios y, en consecuencia, de los formatos tradicionales. A pesar de ello, los nuevos contenidos y la creatividad digital acaparan una posición destacada junto a la propia figura del usuario. Es por ello que estrategias como la gamificación resulten en proyectos más sugerentes para un público, además, que cada vez tiene una mayor experiencia en el mundo de los videojuegos, por ejemplo. El lenguaje de los webdocs debe ir evolucionando de acuerdo no solo a las tecnologías disponibles, sino también teniendo en consideración a su público potencial y a las necesidades de consumo mediático que tengan. También será clave a este respecto tener en cuenta sus habilidades y *sushábitos* de consumo, con el fin de hacer lo más atractiva posible el diseño y desarrollo de los webocs.

Aunque aquí no se ha tratado, es evidente que con el uso de prototipos diseñados en plataformas como Figma se puede testar la eficacia de la narrativa. Si no fuese por los costes asociados, sería muy oportuno desarrollar grupos de discusión o *screeningtests* para ver cómo podrían mejorar las narrativas de los weboc, de forma que la navegación sea lo más ergonómica posible y mejorar así la experiencia del usuario.

Para finalizar, nos encontramos ante un nuevo ecosistema en el que se han transformado las estructuras productivas, han cambiado los modos, las formas, aunque las necesidades y la esencia del mensaje prácticamente sean las mismas. De lo que no cabe la menor duda es que todo este proceso de innovación se ha articulado a través de la experiencia del usuario, los contenidos y en las posibilidades que ofrecen las nuevas narrativas.

6. Contribuciones

Contribuciones	Autores
Concepción y diseño del trabajo	Autor 1 y 2
Búsqueda documental	Autor 1 y 2
Recogida de datos	Autor 1 y 2
Análisis e interpretación crítica de datos	Autor 1 y 2
Revisión y aprobación de versiones	Autor 1 y 2

7. Financiación

Este trabajo ha sido desarrollado en el marco del Proyecto I+D+i "Transmedialización e hibridación de ficción y no ficción en la cultura mediática contemporánea" (FICTRANS) (PID2021-124434NB-I00), del Programa Estatal para Impulsar la Investigación Científico-Técnica y su Transferencia, del Plan Estatal de Investigación Científica, Técnica y de Innovación 2021-2023, Ministerio de Ciencia e Innovación.

Este artículo ha sido financiado por la Consejería de Universidad, Investigación e Innovación de la Junta de Andalucía y por FEDER, Una manera de Hacer Europa/ Proyecto (B-SEJ-370-UGR20) "La industria cinematográfica andaluza en el hipersector audiovisual-TIC: retos y oportunidades (CINATIC)", dirigido por los investigadores Francisco Javier Gómez-Pérez y Jordi Alberich Pascual.

8. Declaración de conflicto de intereses

Las personas autoras declaran que no existe ningún conflicto de intereses.

9. 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

Barnouw, E. (2005). *El documental: historia y estilos*. Gedisa.

Barreda-Ángeles, M. (2018). Periodismo inmersivo en España: Análisis de la primera generación de contenidos periodísticos en realidad virtual. *Estudios sobre el Mensaje Periodístico*, 24(2), 1105-1120. <https://doi.org/10.5209/ESMP.62204>

Barrientos-Bueno, M. (2017). El webdoc, un formato multimodal en el entorno televisivo digitalmultipantalla. El caso de Cromosoma Cinco. *Signa, Revista de la Asociación Española de Semiótica*, 26, 893-906. <https://bit.ly/405iFOe>

Deuze, M. (2006). Participation, remediation, bricolage: Considering principal components of a digital culture. *The Information Society*, 22(2), 63-75. <https://doi.org/10.1080/01972240600567170>

Dolan, D., & Parets, M. (14/01/2016). Redefining the axiom of story: The VR and 360 video complex. *Techcrunch*. <https://tcrn.ch/3LSkDwl>

Domínguez, E. (2013). *Periodismo inmersivo. La influencia de la realidad virtual y del videojuego en los contenidos informativos*. UOC.

García-Avilés, J. A. (2011). Dimensiones y tipología de las actividades de participación de la audiencia en la televisión pública. *Ámbitos: Revista internacional de comunicación*, 20, 175-198. <https://bit.ly/3WQfwPC>

García-Avilés, J. A., De Lara, A., Arias, F., y Ortega, A. (2016). El webdoc como herramienta de divulgación científica en Internet: el caso del Lab de RTVE. En B. León (ed.), *El medio ambiente en el nuevo universo audiovisual*. UOC.

Gaudenzi, S. (2013). The interactive documentary as a Living Documentary. *Revista Digital de Cinema Documentário*, 14, 9-31. <https://bit.ly/3Jwuabo>

Gifreu-Castells, A. (2010). *El documental interactivo: Una propuesta de modelo de análisis* [Tribuna de recerca de Postgrau, Universitat Pompeu Fabra]. <http://bit.ly/1tk0YSE>

Gifreu-Castells, A. (2011). El documental multimedia interactivo como discurso de la no ficción interactiva. Por una propuesta de definición y categorización del nuevo género emergente. *Hipertext.net*, 9.

Gifreu-Castells, A. (2014). *El documental interactivo. Evolución, caracterización y perspectiva de desarrollo*. UOC.

Gifreu-Castells, A., Misk, R., & Verbruggen, E. (2016). Transgressing the Non-fiction Transmedia Narrative. *VIEW Journal of European Television History and Culture*, 5(10), 1-3. <https://doi.org/10.25969/mediarep/14714>

González Alba, J. A. (2017). Los labs de medios en España: la innovación desde el área de la organización periodística. *Cuadernos de Periodistas*, 33, 49-63. <https://bit.ly/2ZR9BC9>

Grandío Pérez, M., y Aguado Terrón, J. M. (2022). Ecosistema y dinámicas de innovación en una narración digital interactiva de éxito: flujo de trabajo del webdoc Parir en el siglo XXI. *adComunica. Revista Científica de Estrategias, Tendencias e Innovación en Comunicación*, 24, 23-40. <http://dx.doi.org/10.6035/adcomunica.6713>

Jenkins, H. (2003). Transmedia storytelling. *MIT Technology Review*. <https://bit.ly/3wxlpFd>

Jenkins, H. (2008). *Convergence culture: la cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Paidós.

Jenkins, H. (2014). Transmedia 202: Reflexiones adicionales. <https://bit.ly/2HSgJ5G>

- Jódar-Marín, J. A. (2010). La era digital: nuevos medios, nuevos usuarios y nuevos profesionales. *Razón y palabra*, 71, 1-11. <https://bit.ly/3kNRoja>
- Klynt. (s.f.). Klynt Most Important Features. <https://www.klynt.net/features/>
- Koenitz, H. (2010). Towards a Theoretical Framework for Interactive Digital Narrative. En R. Aylett, M. Lim, S. Louchart, P. Pettay, & M. Riedl (eds.), *Interactive Storytelling: Third Joint Conference on Interactive Digital Storytelling*. Springer.
- León, B. & Negredo, S. (2013). Una nueva página para el viejo sueño interactivo: documental web. *Telos: cuadernos de comunicación e innovación*, (96), 82-92.
- Mac, A. (2014). Korsakow and Klynt: A Brief Analysis. *Investigating the Emerging Field of Interactive Documentary*, 17. <https://bit.ly/3Yc18SQ>
- Maurin, F. (2014). *Narrative structures in interactive documentary*. The Pixel Hunt. <https://www.thepixelhunt.com>
- MIT Open Documentary Lab & IDFA DocLab (2012). Moments of innovation: when documentary and technology converge. *Moments of Innovation*. <http://momentsofinnovation.mit.edu/>
- Nash, K. (2012). Modes of interactivity: analysing the webdoc. *Media, Culture & Society*, 34(2), 195-210. <http://dx.doi.org/10.1177/0163443711430758>
- Nichols, B. (2013). *Introducción al documental*. Universidad Nacional Autónoma de México.
- Monteiro França, L. C. (2022). Do Flash ao Klynt: a padronização algorítmica da narrativa no Webdocumentário. *Avança Cinema Journal*, 4. <https://doi.org/10.37390/avancacinema.2022.a453>
- Odorico, S. (2020). Beyond the Screen: Interactive Documentary Exhibition in the Festival Sphere. En A. Vallejo & E. Winton (eds.), *Documentary Film Festivals Vol. 2. Framing Film Festivals* (pp. 93-111). Palgrave Macmillan, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-030-17324-1_6
- Pérez, G. (2010). *Informar en la e-televisión*. EUNSA.
- Pratten, R. (2015). *Getting Started in Transmedia Storytelling. A practical Guide for Beginners*. CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Quiles, A. (2019). *Nuevos formatos de cine digital*. Redbook.
- Sábada, C., y Salaverría, R. (2016). Los 'labs' de medios en España: modelos y tendencias. En: Casero-Ripollés, Andrés (coord.), *Periodismo y democracia en el entorno digital*. Salamanca: Sociedad Española de Periodística (SEP), 149-164.
- Sánchez González, M., y Sánchez Gonzales, H. M. (2020). La experiencia de los usuarios en torno a webdocs, documentales interactivos y orientados a la participación ciudadana. El caso de Las SinSombrero. *Estudios sobre el Mensaje Periodístico*, 26(1), 229-338. <https://dx.doi.org/10.5209/esmp.67311>
- Sánchez-Mesa, D., y Baetens, J. (2017). La literatura en expansión. Intermedialidad y transmedialidad en el cruce entre la literatura comparada, los estudios culturales y los new media studies. *Tropelías. Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada*, 27, 6-27. <https://bit.ly/3HfKcX>
- Scolari, C. A. (2013). *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*. Deusto
- Sora-Domenjó, C. (2015). El nuevo audiovisual de la web: procedimental, de datos e inmersivo: webdocs y videoclips interactivos. En *Jornadas científicas: AnimationDays* (pp. 79-93). BAU Press / GREDITS.
- Sucari, J. (2012). *El documental expandido: pantalla y espacio*. UOC.
- Torre-Espinosa, M. D. L. (2019). Reflecting worlds: noción de mundo transmedia aplicada al género documental. *Arbor*, 195(794), a529. <https://doi.org/10.3989/arbor.2019.794n4003>
- Weinrichter, A. (2004). *Desvíos de lo real: el cine de no ficción*. T&B.

Notas

1. Básico también en esta etapa es el tipo de documental elegido para realizar el guion, acogiéndonos a las diferentes modalidades de Bill Nichols (2013).