

MODALIDADES DE REPORTAJE MULTIMEDIA Y PAUTAS PARA SU ELABORACIÓN

Este documento docente pretende servir de guía a la elaboración de un reportaje multimedia (uno de las tareas a realizar en la asignatura “Información Audiovisual y Multimedia”), aclarando conceptos, mostrando ejemplos de distintas modalidades y dando pautas para su elaboración.

Nunca han existido géneros puros, pero cuando los géneros saltan de sus medios y lenguajes originarios (la prensa, la radio, la televisión) al nuevo espacio multimedia interactivo, al ciberespacio, las fronteras se desdibujan todavía más. Hay confusión tanto entre sus productores, como entre los autores que los estudian. Los tres trabajos que se incluyen como referencias básicas dan una idea del lugar en el que se encuentra la producción e investigación sobre el reportaje multimedia.

Contenido

| | |
|--|----|
| LA ESENCIA DEL REPORTAJE..... | 3 |
| EL DOCUMENTAL | 4 |
| LOS HIPERGÉNEROS MULTIMEDIA INTERACTIVOS | 4 |
| EL ESPECIAL INFORMATIVO | 5 |
| EL REPORTAJE MULTIMEDIA | 8 |
| REPORTAJE MULTIMEDIA: SNOW FALL: THE AVALANCHE AT TUNNEL CREEK (The New York Times)..... | 9 |
| ESPECIAL HEMEROGRÁFICO: THE LONG WALK OF MANDELA (The Economist) | 12 |
| ESPECIAL INTERACTIVO: LA SONRISA DE MANDELA (RTVE)..... | 14 |
| WebDOC: BAIKAL, MIROIR DE LA RUSSIE (Arte) | 16 |
| EN EL REINO DEL PLOMO (En Portada-TVE)..... | 19 |
| VÍDEO PARTICIPATIVO: JOURNEY TO THE END OF THE COAL (HonkyTonk Film)..... | 24 |
| FORT MCMONEY (NCB)..... | 27 |
| VÍDEO INTERACTIVO: A LA CONQUISTA DE SILICON VALLEY (TVE) | 30 |
| PAUTAS PARA LA ELABORACIÓN DE REPORTAJES INTERACTIVOS..... | 31 |
| 1. Investigación | 32 |
| 2. El foco y el punto de vista..... | 32 |
| 3. La estructura y el hilo narrativo | 33 |
| 4. Espacio de navegación..... | 33 |
| 5. El uso de los elementos mediáticos..... | 34 |
| 6. Interactividad | 34 |
| 7. Realización..... | 35 |
| REFERENCIAS BÁSICAS SOBRE EL DOCUMENTAL INTERACTIVO | 36 |

LA ESENCIA DEL REPORTAJE

Lo característico del reportaje, sea cual sea el medio y el lenguaje en que se desarrolle, es construirse a partir de **testimonios**. El periodista interpreta la realidad a través de la voz de protagonistas, testigos, expertos, autoridades, ciudadanos. **El reportaje cuenta historias y muestras situaciones que ejemplifican un asunto periodístico**. En el reportaje siempre se cierra el foco, no se pretende agotar la cuestión, aunque a partir de las historias y situaciones completas se haya de contextualizar con datos y argumentos generales. El reportaje es una **unidad narrativa**, con una estructura general de planteamiento, nudo y desenlace, y un punto de vista unificador.

A menudo esa estructura genérica de planteamiento, nudo y desenlace adopta una forma más definida para lograr una mejor continuidad narrativa y una más eficaz inmersión del receptor. Este hilo une con fluidez los distintos bloques narrativos, cada uno con su propia estructura de planteamiento, nudo y desenlace.

Algunas estructuras narrativas

- **Bloques temáticos.** La estructura más sencilla. Se divide el reportaje por asuntos temáticos. En el caso de los reportajes audiovisuales es frecuente que cada uno de estos bloques vaya precedido por un texto a plena pantalla. Esta estructura da protagonismo y autonomía a cada bloque, pero la continuidad es laxa. Dentro de cada bloque la continuidad puede venir dada por una organización argumentativa. Los testimonios ratifican o rechazan un argumento, se confrontan o complementan unos con otros.
- **Historias personales.** Como en el caso de los temáticos, aquí cada bloque es bastante autónomo.
- **Estructura cronológica.** Es una de las estructuras más evidentes y más eficaces en cuanto a la continuidad. Sirve desde para relatar un día en la vida de una persona o institución (un servicio de urgencias, por ejemplo) hasta para hacer una reconstrucción de hechos o una reconstrucción histórica.
- **Un proceso.** Un proceso es un flujo de eventos y por tanto la continuidad funciona bien. Sirve para explicar la fabricación de un producto, la elaboración de una ley, una movilización social etc.
- **Un viaje.** Un viaje es tránsito, movimiento, continuidad y por tanto también es una estructura muy eficaz. Esta estructura requiere la visualización a través de un mapa.
- **Un espacio.** Como en la estructura de bloques temáticos y personales, aquí la continuidad es más laxa. Cada bloque narrativa se centra en una parte de un lugar (un barrio, una ciudad, un edificio, por ejemplo un teatro de

ópera). Y como en el caso del viaje es esencial crear un contexto espacial a través de un plano o mapa y aquí también a través de vistas generales.

EL DOCUMENTAL

El documental es un género narrativo complejo que sólo se da en el cine, en la televisión y en algunos casos en la radio. ¿Dónde termina el reportaje y empieza el documental? No es fácil decirlo. El documental tiene una referencia más remota a la actualidad que el reportaje. El documental tiene mayor ambición narrativa que el reportaje y se acerca más a la ficción. Pero a veces pierde la concentración narrativa del reportaje y tiene planteamientos más generales que concretos. En ocasiones el documental, como su nombre indica, documenta la realidad a través de visiones supuestamente neutras del mundo, pero otras veces lo que predomina es la voz subjetiva del autor. Los estudiosos no se ponen de acuerdo en el concepto. Así que la definición más laxa puede ser la de “obra audiovisual unitaria de larga duración y de no ficción”. Ahí cabe todo.

LOS HIPERGÉNEROS MULTIMEDIA INTERACTIVOS

Hasta aquí, el reportaje y el documental eran géneros narrativos lineales. Su estructura, por compleja que fuera, se desarrollaba linealmente en el tiempo y el receptor, en el mejor de los casos, lo más que podía hacer era parar, avanzar o retroceder. En todo caso, documental y reportaje audiovisual son géneros altamente inmersivos y obras cerradas sobre sí mismas, en la que el autor codifica el mensaje y el receptor se limita a descodificarlos según el plan del autor.

En lenguaje hipermedia interactivo se rompe la linealidad, la obra ya no está cerrada, sino abierta a otros productos y fuentes y el receptor construye el mensaje navegando a través de las capas narrativas propuestas por el autor, que ahora se construyen en diversos lenguajes. Además es posible que el receptor aporte información, comente, vote, valore o responda encuestas.

En este nuevo contexto comunicativo reportaje, documental e informe se confunden. No es tanto que aparezcan productos híbridos, como que los productores confunden la naturaleza de cada género, lo que les resta eficacia comunicativa.

EL ESPECIAL INFORMATIVO

El especial informativo es la reencarnación multimedia en gran formato del informe. El especial pretende recopilar de forma interactiva información sobre una determinada cuestión, evento o personaje. El especial se estructura en capas narrativas, pero estas capas no son narraciones cerradas, sino recopilación de información que responde a un determinado criterio, perspectiva o punto de vista. El especial informativo, como el informe, abre el foco, mientras que el reportaje lo cierra. En el especial informativo puede haber historias y hasta piezas informativas que sean reportajes, pero carece de la concentración narrativa del reportaje.

La confusión viene de que muchas veces los productores denominan a estos especiales “reportajes multimedia”, “webdoc”, “docweb” o “documental interactivo”.

Los especiales más sencillos se limitan a recopilar información en bloques temáticos a los que se accede a través de una barra de navegación. Ejemplo [“Caso Malaya ABC”](#)



Otros especiales, manteniendo una barra de navegación general, desarrollan bloques narrativos a los que se accede desde elementos gráficos (fotos, galerías fotográficas). Un ejemplo es el [especial de El País sobre los Goya](#) (página siguiente) en el que además de una barra de navegación superior la fotografía cobra protagonismo y se puede acceder directamente desde la página a las entrevistas en vídeo.

EL PAÍS PREMIOS GOYA

Inicio Películas Premiados Palmarés Tus favoritos



ENTREVISTAS

ÁLVARO DE LA RÚA / PAULA CASADO



J.A. BAYONA - 'LO IMPOSIBLE'



FERNANDO TRUEBA
'EL ARTISTA Y LA MODELO'

Cada día uno de los directores que compiten por la mejor película escoge el momento favorito de su filme. Hoy, Fernando Trueba y 'El artista y la modelo'



ALBERTO RODRÍGUEZ - 'GRUPO7'



PABLO BERGER - 'BLANCANIEVES'

En otros casos los especiales se alimentan no sólo de contenidos producidos para la ocasión, sino también de noticias de actualidad etiquetadas convenientemente. Ocurre en los ejemplos [“Elecciones Generales de El Mundo”](#) y [“Lotería de RTVE”](#) (páginas siguientes). En El Mundo domina el mapa electoral y las fotos del día, debajo del cual se recopilan las noticias etiquetadas como “elecciones generales”. En ambos especiales se añade una aplicación práctica. En el caso de las elecciones un buscador de resultados por municipios y provincias y una encuesta sobre ministrables. En el de la Lotería, un buscador de números y un *trivial* sobre el sorteo. En el caso del especial de [rtve.es](#) se da una mayor presencia de audios y videos que en otros especiales, elementos multimedia producidos, como es lógico, por TVE y RNE.

En los ejemplos recogidos se evidencia la voluntad de abarcar la mayor cantidad posible, estructurada temáticamente, pero **sin un hilo narrativo común**.

Elecciones Generales 2011

Resultados 20-N



Destacamos

Los resultados

Provincia a provincia, comunidad a comunidad, escaño a escaño. Consulte nuestros gráficos con los resultados en directo.

¿Quién será ministro?

Alberto Ruiz-Gallardón, Soraya Sáenz de Santamaría, Alicia Sánchez Camacho, José Manuel Soria...

Dolor sin paliativos

Los diputados socialistas fueron de

Últimas Noticias

POLÍTICA Valoración del anuncio del presidente

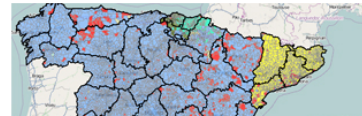
PSOE: 'Rajoy llegó prometiendo bajar los impuestos y no ha hecho más que subirlos'

El secretario de Organización del PSOE, Óscar López, critica que el presidente anticipe una bajada de impuestos en el año...

Noticias recopiladas mediante etiquetas

Me gusta 328
 Tweet 28
 tuenti

El mapa electoral de 2011



¿Quién cree que será ministro? Vote




¿Quién debe liderar el PSOE? Vote



LOTERÍA DE NAVIDAD 2013 PORTADA DIRECTO VÍDEOS BUSCA TU NÚMERO TRIVIAL EVOLUCIÓN DE LOS PREMIOS


Recomendar 2048 Twittear 1,002 +1 57

Lotería de Navidad 2013



Las probabilidades de que te toque el Gordo de la lotería, según el cerebro de 'Los Pelayos'

El anuncio de la lotería de Navidad



Cinco voces cantan a la lotería de Navidad desde Pedraza

El anuncio de la lotería de Navidad de 2013 cuenta con las voces de Montserrat Caballé, Raphael, Niña Pastori, Marta Sánchez y David Bustamante.

El Gordo repartirá 400 millones de euros en la lotería de Navidad de 2013. El número de series se reduce de 180 a 160. Loterías crea un premio especial de 40 millones de euros al décimo en el Niño.

El Gordo de la lotería de Navidad de 2013 se pone a dieta


La lotería de Navidad de 2013 viene con novedades fiscales. Los ganadores del **Gordo** no ganarán 400.000 euros al décimo sino, 320.500 euros ya que tendrán que pagar el 20% del premio a Hacienda.

rtve.es ESCUCHAR AUDIO


Los Niños de San Ildefonso y el Gordo de la lotería de Navidad

Los niños han comenzado ya los ensayos para el sorteo más esperado del año. Esperato Fernández, director de la Residencia Internado San Ildefonso, cuenta todos los detalles en Radio 5.


Lotería de Navidad: historia y curiosidades



En qué gastar el premio Gordo de 2013: un piso, dos coches y un "teléfono inteligente"




"La Envidiosa" de Murcia, la historia de una administración de lotería volcada con la innovación



Los vídeos virales sobre el anuncio de la lotería de Navidad cosechan más éxito que el original

El anuncio de la lotería de Navidad se convierte en uno de los más parodiados de la red.



La presidenta de LAE dice que la lotería de Navidad es la menos afectada por la crisis

EL REPORTAJE MULTIMEDIA

Un reportaje, multimedia o no, se concentra en mostrar un aspecto significativo de la realidad no en abarcar las múltiples perspectivas de una gran cuestión periodística.

En el reportaje multimedia se utilizan distintos elementos expresivos dentro de cada pieza, capa o bloque narrativo. Lo importante es que cada uno de estos elementos expresivos se use del modo más eficaz posible. Por ejemplo, una foto puede ser una buena condensación expresiva que resuma una historia o situación,

un gráfico puede contextualizar la historia o situación concreta y un vídeo trasladar al receptor la experiencia de un entrevista completa.

Un reportaje multimedia, como cualquier reportaje, tiene que tener una estructura y un punto de vista unificador. Los reportajes de prensa, radio, televisión son lineales. El reportaje multimedia puede tener una estructura lineal o descomponer su estructura en capas y bloques narrativos por los que navegar. Y además, puede ser más o menos interactivo, en el sentido de pedir la participación del receptor para completar su sentido, pidiendo, por ejemplo, que el receptor asuma un determinado rol o punto de vista o elija entre distintas alternativas narrativas. En la mayor parte de los casos el reportaje multimedia tendrá como *interface* la página web y entonces la palabra escrita tendrá especial protagonismo. Pero el *interface* puede ser un vídeo interactivo, por naturaleza lineal, que se abre para desarrollar historias, situaciones o contextualizar a través de datos. En las estructuras más sencillas los elementos expresivos (palabra escrita, vídeo, audios, fotos, gráficos) se yuxtaponen, mientras que en la medida en que las estructuras se hacen más complejas los elementos expresivos se interrelacionan más estrechamente, tendiendo a ofrecer una experiencia inmersiva sensorial semejante al del vídeo lineal.

Se analizan a continuación algunos ejemplos de las distintas categorías.

REPORTAJE MULTIMEDIA: SNOW FALL: THE AVALANCHE AT TUNNEL CREEK (The New York Times)

Este producto multimedia de The New York Times reconstruye la avalancha que sepultó a un grupo de esquiadores. Es claramente un reportaje porque cuenta un acontecimiento a través de testimonios, reconstruyendo historias y situaciones. Y es un reportaje multimedia porque usa palabra escrita, fotos, mapas, vídeos y audios, aunque la palabra escrita es el elemento principal del que van colgando el resto. Como la mayor parte de los reportajes o documentales está firmado por su autor, John Branch. El punto de vista unificador es reconstruir la experiencia a través de los testimonios de supervivientes, testigos y de la recuperación de los testimonios de los desaparecidos.

Su **estructura narrativa profunda es básicamente cronológica**, con avances y retrocesos en el tiempo. Esto se traduce una **estructura hipermedia sencilla**: varios **bloques narrativos de texto lineal** a los que se accede de una **barra navegación superior**, y que además están enlazados entre sí linealmente. Podemos recorrer (como en cualquier página web) estos textos lineales, que se van complementando con los distintos elementos multimedia, que unas veces


apoyan el texto y otras veces lo amplían. La barra de navegación superior se completa con otros dos enlaces a las fotos del grupo y al mapa del lugar.

El elemento más espectacular es una cabecera animada, que va cambiando para mostrar tanto la nieve acumulada (lo que va creando un determinado ambiente) como las imágenes de los mapas meteorológicos. Esta cabecera cambia en cada uno de los bloques narrativos.


Lo que no existe aquí es una interactividad dialógica. El receptor no puede comentar, valorar, aportar contenidos ni escoger entre distintas alternativas narrativas, más allá de navegar por los bloques narrativos y visionar los vídeos que acompañan al texto.

Es una narración hipermedia muy sencilla, pero muy eficaz, pero carente de interactividad. Una estructura hipermedia como ésta puede crearse de modo muy sencillo con una herramienta como wix.com, con la excepción, claro de la cabecera animada, pero que bien podría sustituirse en otros caso por una galería multimedia.

Barra de navegación: estructura narrativa



Feb. 19, 2012 23:15 p.m.



Cabecera animada

A large storm produced 32 inches of snow at Stevens Pass in the three days before the avalanche.

The new snow put an increasing load on a fragile crust.

Stevens Pass


NEXT PART
To The Peak

Paso al siguiente bloque

Barra de navegación

[TUNNEL CREEK](#)
[TO THE PEAK](#)
[DESCENT BEGINS](#)
[BLUR OF WHITE](#)
[DISCOVERY](#)
[WORD SPREADS](#)
[MAP](#)
[TH](#)

Enlace a vídeo


Saugstad was mummified. She was on her back, her head pointed downhill. Her goggles were off. Her nose ring had been ripped away. She felt the crushing weight of snow on her chest. She could not move her legs. One boot still had a ski attached to it. She could not lift her head because it was locked into the ice.

Texto lineal

But she could see the sky. Her face was covered only with loose snow. Her hands, too, stuck out of the snow, one still covered by a pink mitten.



Vídeo incrustado

In late February 1910, ceaseless snowstorms over several days marooned two passenger trains just outside the tunnel's west portal. Before the tracks could be cleared, the trains were buried by what still stands as the nation's deadliest avalanche. It killed 96 people.

Bodies were extricated and wrapped in blankets from the Great Northern Railway, then hauled away on sleds. Some were not found until the snow melted many months later.



Wreckage after the Wellington, Wash., avalanche in 1910, which buried two passenger trains marooned by snowstorms outside the Cascade Tunnel and killed 96 people. Rescue workers transported bodies from the scene on sleds. Museum of History & Industry

"I skied just off the trail, not out of bounds, but in the ski resort, to shoot some of these night shots I took," Carlsen said. "And in tree wells I was, like, neck deep — easily nipple deep, wading around in snow, trying to get my angle. There was so much new snow."

With the daytime crowds gone, the nighttime atmosphere was festive and the faces were familiar. Families played in the deepening snow. More serious skiers and snowboarders sought the freshest powder.

There are no public accommodations at Stevens Pass, only a parking lot available to a few dozen campers and recreational vehicles. As the evening wound down, several of those with loose plans to ski Tunnel Creek the next morning huddled in the R.V. lot around a fire. Carlsen continued taking photographs. Stifter and others ducked inside one camper to watch homemade videos of others skiing Tunnel Creek over the past couple of decades.

"So it's something they skied often," Stifter said. "Not something like, 'We're going to go ski Tunnel!' Not



Several of those with plans to ski Tunnel Creek the next day huddled around a fire in front of Tim Wanger's trailer. Among the assembled were Jim Jack, in red pants, and Tiffany Abraham, in red jacket. Keith Carlsen

Galería fotográfica

ESPECIAL HEMEROGRÁFICO: [THE LONG WALK OF MANDELA](#) (The Economist)

Entre los contenidos ofrecidos por The Economist con ocasión de la muerte de Mandela se encuentra este trabajo multimedia, que parece un reportaje, pero en realidad no es más que un especial hemerográfico. Desde el semanario se accede a un sitio específico con su propia url y lo primero que se abre es un vídeo a plena pantalla de gran calidad, en el que personas de razas, edades y estatus distintos, representantes de esa Sudáfrica arco iris que quiso Mandela, van realizando un tributo con pequeños objetos, bajo el lema “A lo largo de una larga vida, un hombre va aprendiendo quien es”.



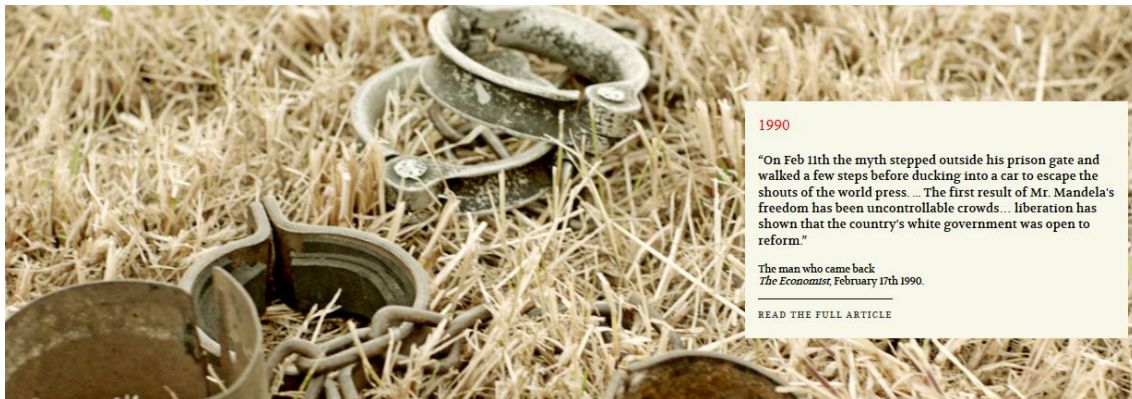
Hay planos tan simbólicos (página siguiente) como el del un sij que ofrenda una urna electoral, en contraste con ametralladoras y alambradas (“ballots, no bullets”).



El vídeo termina abriendo el plano y mostrando el rostro que sobre el pasto seco han formado todos esos objetos, el rostro de Mandela. Sin solución de continuidad se pasa a una página estática con ese rostro y cada objeto identificado con una fecha significativa en la vida de Mandela o Sudáfrica.



Pasando el cursor por encima de cada fecha se resalta un acontecimiento significativo en la vida de Mandela o de la historia de Sudáfrica y desde ahí se accede a una pantalla con una imagen simbólica del acontecimiento, un recuadro que lo desarrolla y, finalmente, el acceso al artículo de la revista que en su momento lo analizó. Podemos cerrar esta página y navegar a la siguiente.



En este especial la estructura narrativa nos lleva desde un vídeo de homenaje simbólico, a un recorrido sobre momentos decisivos para terminar nuestra navegación en la hemeroteca del semanario. El vídeo es inmersivo y crea un estado de ánimo, pero la navegación más que a un reportaje nos lleva a un especial hemerográfico. A efectos de elaborar un reportaje multimedia tiene logros importantes: encadenar un vídeo con una página de navegación y, sobre todo, que la **estructura narrativa/página de navegación** sea un **espacio simbólico**. Con los recursos gratuitos a nuestro alcance es difícil lograr una articulación tan precisa, pero si es posible en wix crear una imagen simbólica que nos sirva de espacio de navegación.

ESPECIAL INTERACTIVO: [LA SONRISA DE MANDELA \(RTVE\)](#)

Este es un especial realizado por el laboratorio multimedia de RTVE con ocasión de la muerte de Nelson Mandela. La barra superior de navegación recopila temáticamente informaciones diversas elaboradas por TVE y un enlace al programa especial de la televisión pública.



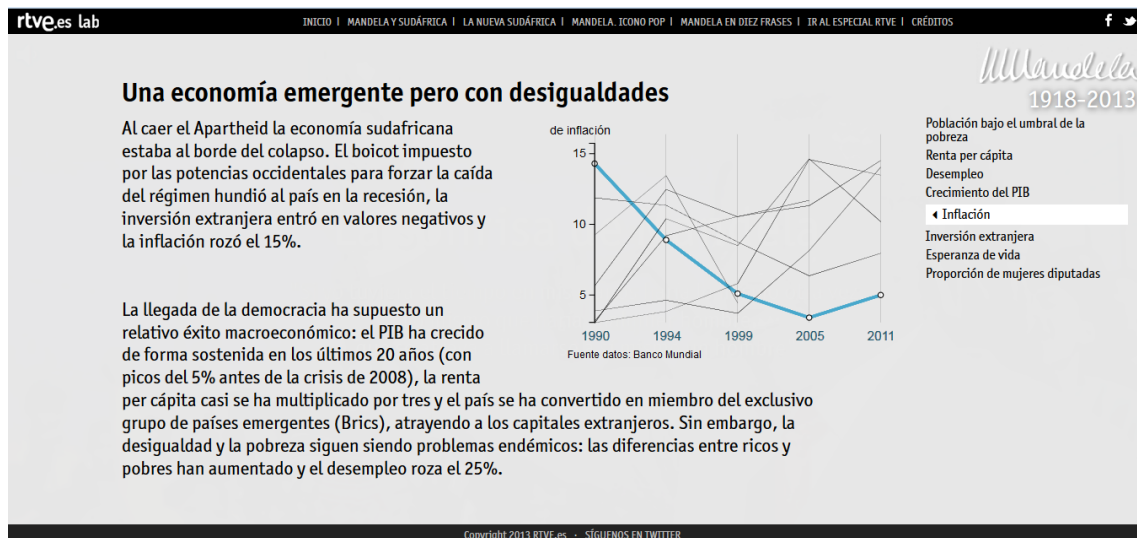
En el centro de la página se da acceso a un reportaje de 6 minutos (mal calificado de documental) elaborado previamente a la muerte del líder y un texto multimedia “El siglo de Mandela”

El siglo de Mandela es un texto lineal en el que se incrustan elementos multimedia. El más importante es una cronología o línea de tiempo por la que podemos recorrer el siglo de Mandela. El texto va apoyado por gráficos interactivos e incorpora linealmente los bloques temáticos a los que también se puede acceder desde la barra de navegación. El producto no es un reportaje, pues carece de un punto de vista específico y de un hilo narrativo. Es un especial que pretende recopilar y ordenar dentro de una navegación hipertexto contenidos multimedia de distinto origen. La interacción se limita a los gráficos y a la posibilidad de compartir en las redes sociales.

Línea de tiempo



Gráficos interactivos apoyan el texto



Se incrustan vídeos ya emitidos por la cadena y a los que también se puede acceder desde la barra de navegación



WebDOC: [BAIKAL, MIROIR DE LA RUSSIE](#) (Arte)

[Arte](#), la cadena cultural franco-alemana, tiene como una de sus grandes especialidades la realización de grandes documentales. En los últimos años ha desarrollado una línea de trabajo denominada **webproductions**. No se trata de adaptar un documental a la web, sino de producirlo de modo que al tiempo que se rueda para un documental en vídeo se vayan captando sobre el terreno otros contenidos multimedia que luego darán lugar al *WebDoc* o documental interactivo. Como documentales, su referencia a la actualidad es más o menos remota y su estructura narrativa es compleja. Se analiza a continuación “Baikal, el espejo de Rusia”. Como en todos los documentales o reportajes el título ya nos da pistas del punto de vista: el mayor lago de agua dulce del mundo y la región que le rodea es el espejo de la gran e inabarcable Rusia: como en todo reportaje una situación, historia o, en este caso, espacio geográfico nos sirven para conocer una realidad general.

Como en la mayoría de los reportajes y documentales interactivos existe una cabecera inmersiva e introductoria, en este caso un vídeo resumen del documental de 3 minutos, sin comentario del reportero. En la barra de navegación superior encontramos los bloques narrativos numerados (lo que sugiere al receptor que si navega siga este orden) y un enlace al documental completo.



Si empezamos a recorrer la página hacia abajo el vídeo se detendrá y encontraremos un primer texto introductorio con el mapa de la región y a partir de ahí, linealmente, los distintos bloques narrativos.

Baïkal, miroir de la Russie



Il est pour les Russes un lieu mythique, à voir au moins une fois dans sa vie. Beaucoup en rêvent et de plus en plus de touristes étrangers font le voyage jusqu'au cœur de la Sibérie pour découvrir cette mer intérieure de 31500 km². Parce que le Baïkal est un personnage dont les Russes parlent à la troisième personne, parce que cette région de la Russie peut résumer à elle seule la situation du plus grand pays du monde - son passé soviétique, ses contradictions politiques, son état écologique et son avenir - une équipe commune d'ARTE Reportage et du journal *Le Monde* vous propose ce voyage au lac Baïkal.

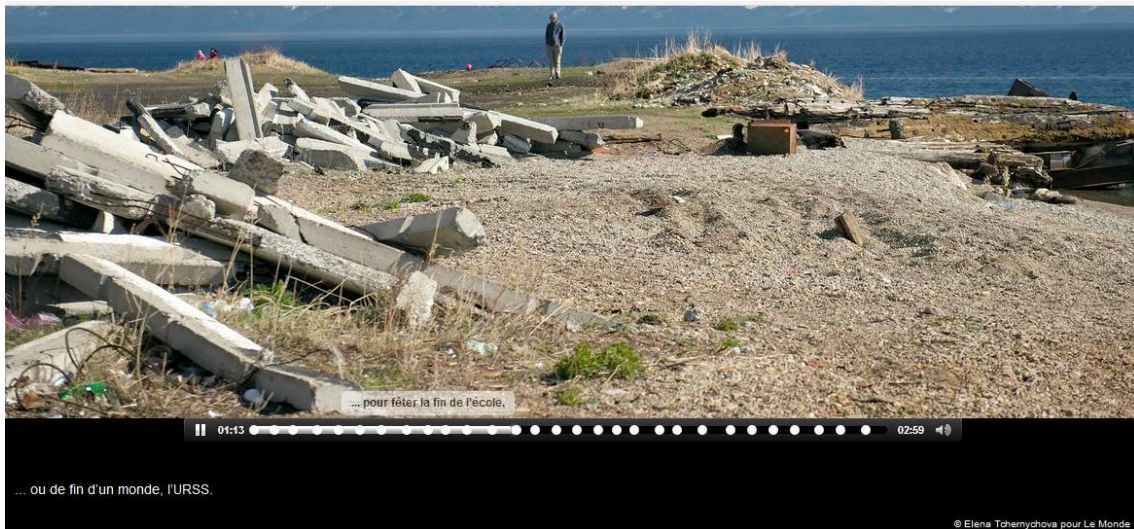
Cada bloque se abre con breve extracto en vídeo del mismo, en este caso con comentario. En el momento que nos movemos hacia abajo el vídeo se detiene y da paso a un texto lineal, en un tipo muy grande, que es una síntesis del comentario del documental, trufado con citas de los testimonios incluidos en el vídeo del documental.

Máster Universitario en Periodismo Multimedia Profesional
Información Audiovisual y Multimedia - Profesor Rafael Díaz Arias

La station de sports d'hiver de Sobolinaïa Gora, toute proche, a beau attirer son lot d'habitues en hiver, le service laisse à désirer. *"Rien à voir avec les stations autrichiennes"*, explique Alexandre Ivanov. *"Ah, ah, l'Autriche ! En voilà une comparaison..."*, s'esclaffe Guennadi Tikhonov, le directeur de la production du combinat.

A l'hôtel Baïkalsk, un bâtiment du centre ville avec sa façade rétro en tôle ondulée, la notion de service est absente. *"Un petit-déjeuner ? N'y pensez pas, c'est le jour de repos des serveurs !"*, s'insurge la préposée en regardant la pendule qui marque 8h30 du matin. Manger quelque chose à l'hôtel est donc impossible ? *"Revenez demain !"*, assène ce Jupiter en jupons.

En el texto se intercalan fotos a toda página, pero no se incrustan otros elementos multimedia (vídeos, audios, gráficos o mapas) que apoyen el texto. Los elementos multimedia que se intercalan tienen plena autonomía. El más destacado es una fotogalería montada con sus sonidos originales "Notre portfolio", que cierra cada uno de los bloques narrativos. De modo que cada bloque se abre y se cierra con elementos multimedia inmersivos, un vídeo y una galería fotográfica con sonido que "re-media" un vídeo.



Al final de todo el recorrido por el texto encontramos incrustado el vídeo del documental completo, al que también podemos acceder desde la barra de navegación superior. El producto no ofrece más interactividad dialógica que la posibilidad de realizar comentarios, a los que se accede desde la barra superior de navegación.

Como enseñanza a tener en cuenta es el uso de un texto sencillo de leer, donde los elementos inmersivos se incrustan al principio y al final de cada bloque narrativo.

[EN EL REINO DEL PLOMO \(En Portada-TVE\)](#)

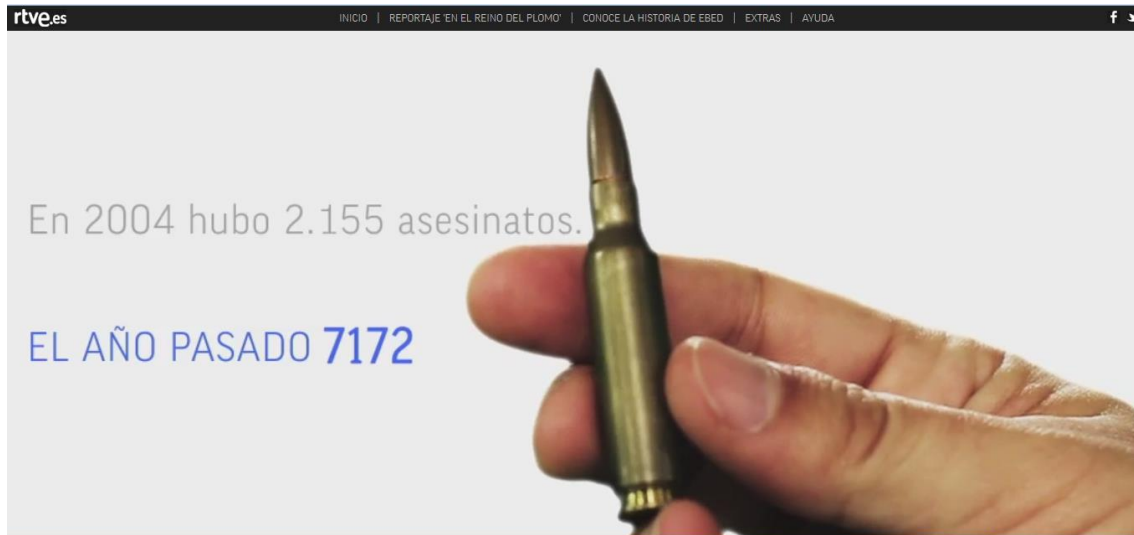
TVE ha experimentado con reportajes interactivos en los programas Crónicas (gran reportaje nacional) y En Portada (gran reportaje internacional). Se analiza a continuación el reportaje de En Portada “Honduras: en el reino del plomo”. El título nos revela el punto de vista. En Honduras el soberano último no es el estado sino la pistola humeante. Además de la [página habitual del reportaje](#) (donde, por ejemplo podemos acceder al [guión](#) del reportaje lineal), el reportaje se presenta en otros dos formatos, como WebDoc y como espacio interactivo (“La historia de Ebed”).

La página de inicio es una animación de 47” con música en la que se desgranar con imágenes alusivas las cifras de la violencia en Honduras. La barra superior de navegación da acceso al reportaje lineal en vídeo, a la “Historia de Ebed” y a “Extras”. No es, por tanto, una barra de navegación de bloques narrativos, sino de los distintos formatos del reportaje.

[Página de entrada](#)

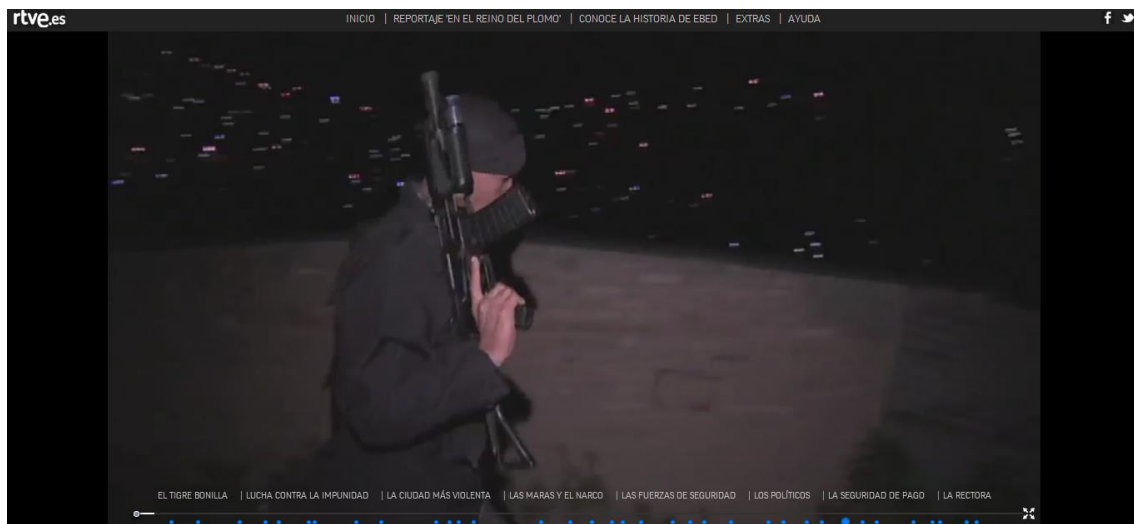


Cabecera inmersiva



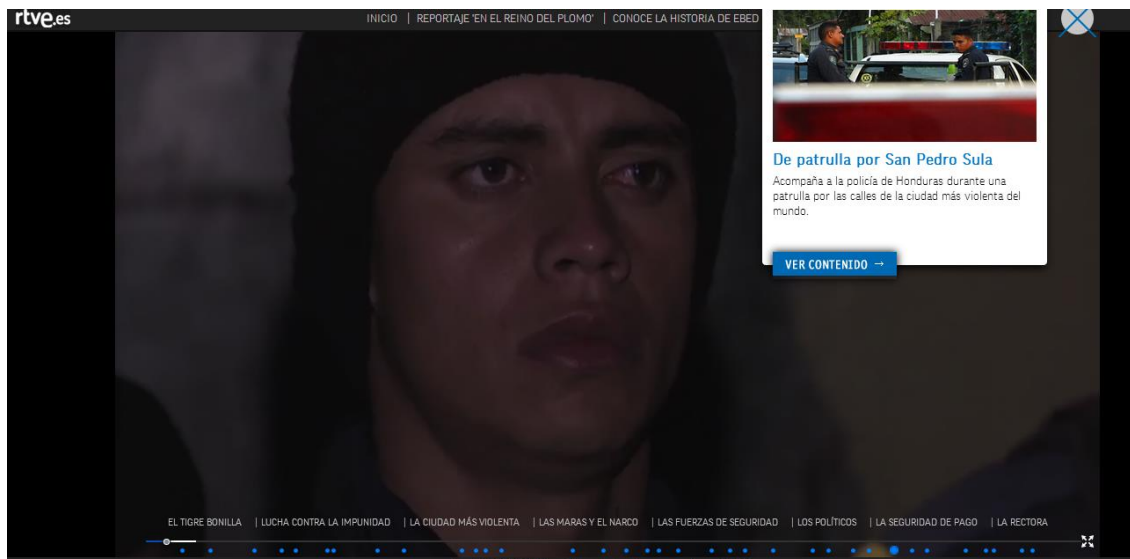
Cuando finaliza la cabecera inmersiva, que nos introduce y actúa como un sumario, al modo que funcionan las presentaciones en estudio de un vídeo, accedemos directamente a la versión WebDoc. Se trata del reportaje lineal

[Versión WebDoc](#)



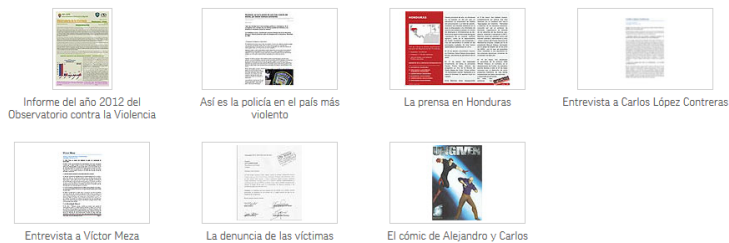
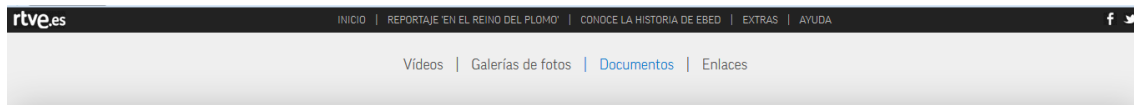
En esta versión, sobre el vídeo del reportaje lineal (que arranca desde el principio) encontramos una barra inferior que nos permite navegar por los distintos bloques narrativos. Bajo la barra de navegación aparecen unos puntos que abren ventanas

a “extras” (fotos, documentos, vídeos sin comentario complementarios, transcripciones completas de entrevistas).



También se puede acceder directamente a estos extras a través de la barra superior de navegación de formatos. Algunos de estos extras no son sino videos desglosados del reportaje, pero también documentos y enlaces.





Honduras en la red

- "Lo que dice la CIA de Honduras"
- "Recomendaciones de viaje de Ministerio de Asuntos Exteriores y de Cooperación"
- "Honduras según la BBC"
- "Honduras en Wikileaks"
- "Actividades de la CIA en Honduras durante los 80"
- "Documentos desclasificados. En busca de la verdad que se nos oculta"

Las fuerzas del orden

- "Un retrato del Tigre Bonilla"
- "Perfil de Juan Carlos Bonilla"
- "El relevo de Leonel Saucedá"
- "Web de la Policía Nacional"
- "Cómo presentar una denuncia ante la DIECP"
- "¿Es fiable el polígrafo?"
- "Quién es José Félix Ramajo"
- "La web de José Félix"

Las víctimas

- "Contra la impunidad"
- "La Tribuna entrevista a Aurora"
- "Instituto Univ. en Democracia, Paz y Seguridad"
- "Informe sobre la violencia de Casa Alianza"

Medios de comunicación

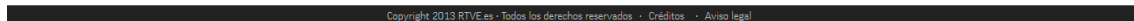
- "Colegio de Periodistas de Honduras"
- "Informe sobre Honduras del Comité de Protección de Periodistas"
- "Diario La Tribuna"
- "Diario La Prensa"
- "Diario El Heraldo"
- "Tiempo"
- "Hable como Habla"
- "Televisión"
- "Canal 6"
- "Vica TV"

Las maras

- "Maras, la cultura de la violencia"
- "La vida loca, de Christian Poveda"
- "Breves apuntes sobre el origen de las maras"
- "Viaje a la mara Salvatrucha"
- "¿Por qué mataron al estudiante?"
- "La multinacional del crimen"
- "La música de Misión Urbana"
- "El rap hondureño"

Análisis

- "Carrousel Internacional", el último libro de López Contreras
- "El think tank" de Víctor Meza
- "A propósito de Lobos y lobistas"
- "La depuración policial según el CEDOH"
- "La seguridad de sus frutos"

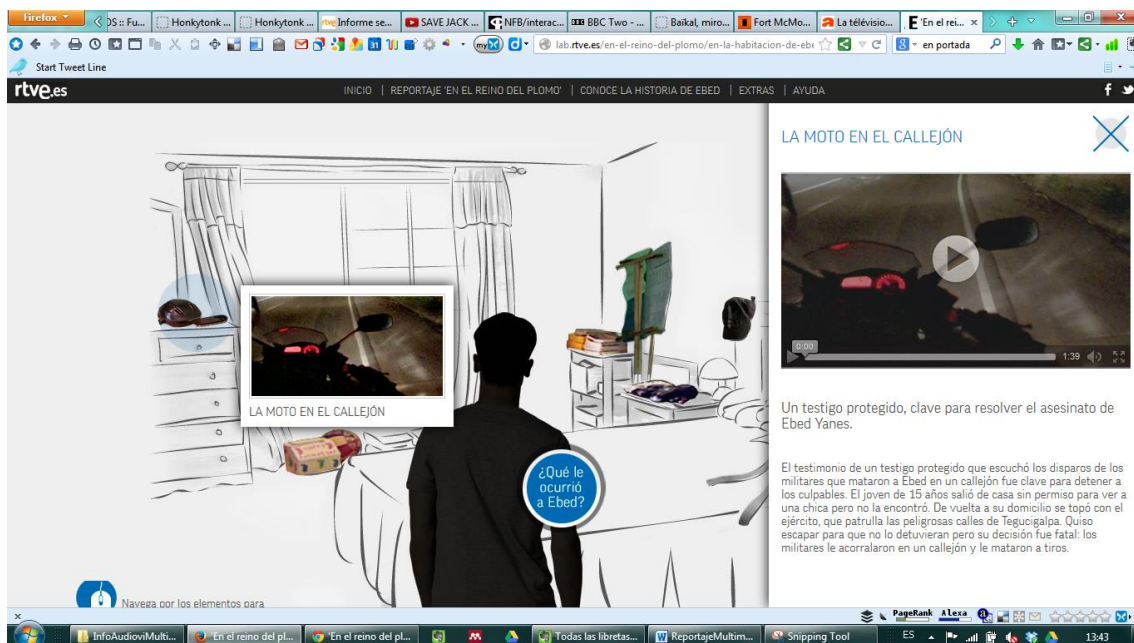


En resumen, con este formato WebDoc el reportaje se abre y su autor nos permite navegar por un conjunto de contenidos que complementan y contextualizar el reportaje. En este sentido, el punto de vista unificador y el hilo narrativo se dispersan. O, por decirlo de otro modo, el reportaje se convierte en especial en el formato WebDoc.

El tercer formato es el de una historia interactiva, "la historia de Ebed", un muchacho asesinado. Para ello se crea un espacio interactivo, "[la habitación de Ebed](#)", a la que se accede desde la barra de navegación de formatos.



Cuando entramos en la habitación de Ebed se destaca una pregunta ¿Qué le ocurrió a Ebed?. En la ventana siguiente la respuesta nos la da su padre en un vídeo. Cada objeto de la habitación se convierte en una ventana emergente que da acceso a una ventana de contextualización (columna izquierda), que integra un texto y un vídeo sobre la vida de Ebed, las circunstancias de su muerte y la lucha de sus padres contra la impunidad.



A diferencia de la versión WebDoc en este espacio interactivo si se mantiene el punto de vista y el hilo narrativo, por lo que puede considerarse de que esta versión es un verdadero reportaje interactivo. En cuanto a la interactividad dialógica sólo está presente en la función de compartir en las redes sociales.

VÍDEO PARTICIPATIVO: [JOURNEY TO THE END OF THE COAL \(HonkyTonk Film\)](#)

La empresa francesa [HonkyTonk Film](#) es una productora especializada en WebDocs. Forma y asesora en estos productos y ha creado un software para su producción, [Klint](#). Declaran que “Internet es un lugar para desarrollar nuevos formatos narrativos, en los que la interactividad puede ayudar a construir grandes historias e implicar a nuestra audiencia como nunca hasta ahora”. De acuerdo con esta premisa, sus productos buscan más una **experiencia interactiva inmersiva** que abrir el documental a otras informaciones y fuentes. Se analiza aquí una de sus producciones más conocidas, el viaje a la región china de donde miles de personas extraen un mineral esencial para el desarrollo de la economía china.

La pantalla de entrada es ya un vídeo, acompañado antes de que comencemos su reproducción por el sonido inquietante del viento soplando en algún lugar desolado. Una de las características de esta producción es el protagonismo de los sonidos para crear ambiente inmersivos.



Al comenzar a reproducir el vídeo una pantalla nos advierte del viaje que vamos a comenzar e implícitamente nos pide que adoptemos el rol de un reportero *freelance* la región de Xhanxi.

The race towards economic growth is often uncompromising for those that must suffer the consequences.

While China has recently become the third largest world economic power in front of the UK, human rights are often disparaged, rivers polluted, valleys disappear and entire cities are destroyed

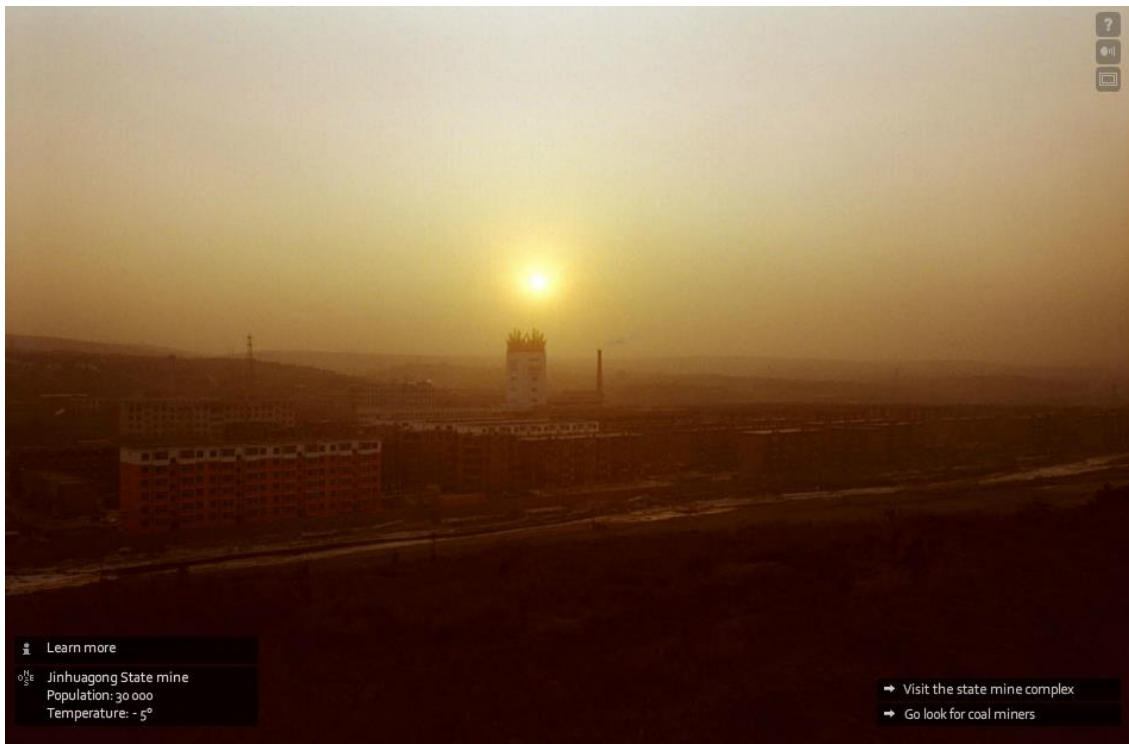
As a freelance journalist, you have decided to investigate on the living conditions of those who are making the "Chinese miracle" possible.

You will start your investigation with a focus on the most dangerous coal mines in the world...

The journey you are about to undertake is based entirely on real facts; only names have been changed.



A la pantalla en negro en la que van apareciendo los textos anteriores le sigue la foto de la estación donde va empezar nuestro viaje. Durante todo este tiempo se mezclan en la banda sonora cantos tradicionales, los sonidos de la estación y el inquietante susurrar del viento, que incluso permanece si optamos por suprimir el sonido. La estación es el primer espacio navegable: mostrar los datos de la estación de Pekín o tomar el tren con destino a Shanxi. A partir de aquí se suceden vídeos breves que van precedidos por una introductoria pantalla en negro, que da paso a un espacio navegable con varias opciones, en unos casos de información complementaria, en otros acceso a vídeos, que son los bloques narrativos en los que se divide el documental, destinos de nuestro viaje que es el hilo argumental del documental.



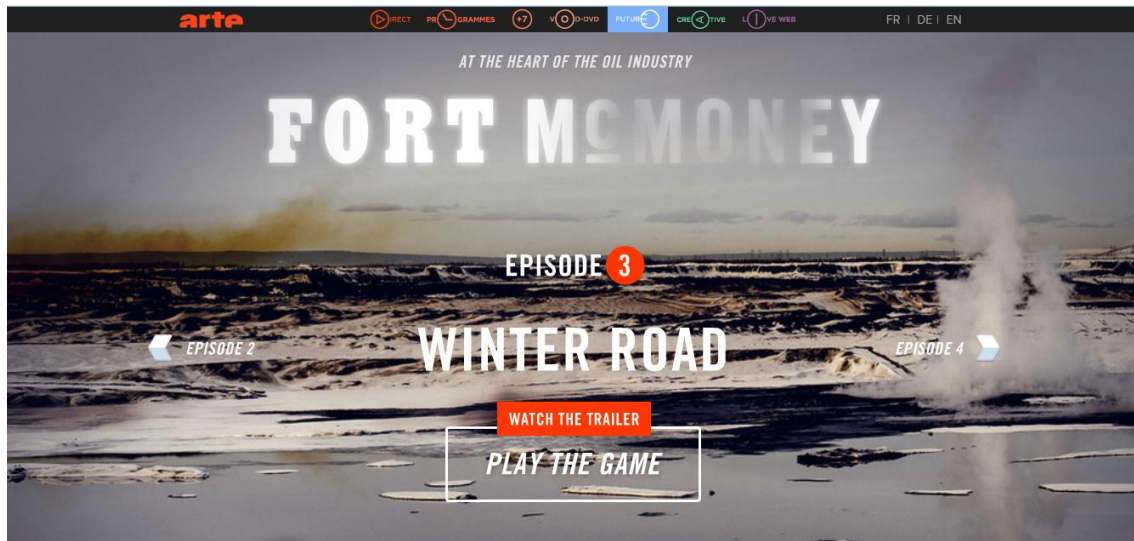
No olvidemos que hemos adoptado el papel de reportero que viaja por la región, por tanto, no hay comentario alguno y todos los contenidos se muestran en “bruto”, como si se acabaran de ser capturados. En algunos casos las entrevistas se muestran como un audio subtulado, que vamos abriendo sobre una foto, acompañado por un bucle del sonido ambiente de la habitación y el omnipresente ulular del viento de fondo, como se muestra en la imagen de la página siguiente.



Así, uno tras otro se van sucediendo destinos y bloques narrativos, que podemos saltar para volver a la ruta principal. “Journey to the end of the coal” es un documental interactivo, que pretende implicar al receptor pidiéndole que asuma el papel de un reportero, pero sus decisiones se limitan a la ruta a seguir y a ir descubriendo poco a las declaraciones de los entrevistados, a golpe de clic, como si realmente se estuvieran realizando las preguntas. Su estructura narrativa es, por supuesto, un viaje, una narrativa clásica en todo tipo de reportajes y documentales.

[FORT MCMONEY \(NCB\)](#)

El organismo público del cine de Canadá ([NFB](#)) tiene una larga tradición en la producción de documentales, de hecho se trata quizá del mayor productor mundial. Como es lógico, ha desarrollado una línea de [documentales interactivos](#). [FortMcMoney](#), uno de sus más recientes contenidos, coproducido con grandes medios informativos y con una inversión de 870.000 dólares, lleva al máximo la **interacción** en forma de **participación y debate**. Para ello se desarrolla en paralelo una serie documental de 6 capítulos de 1 hora y un vídeo juego al estilo de SimCity. FortMcMoney es el retrato (documental) y la reconstrucción (vídeo juego) de FortMcMurray, la pequeña localidad de la provincia de Alberta, donde se encuentra el mayor yacimiento de petróleo de toda América del Norte. El *docujuego* pone a debate las consecuencias medioambientales y sociales de este yacimiento.



El juego va asignando a los partícipes tareas, como inspeccionar los lugares o entrevistar a personajes, en paralelo con la emisión del documental. A mayor actividad el jugador va ganando puntos de influencia y, por tanto, en cuanto que mejor conocedor del problema, mayor es su influencia en el debate abierto.

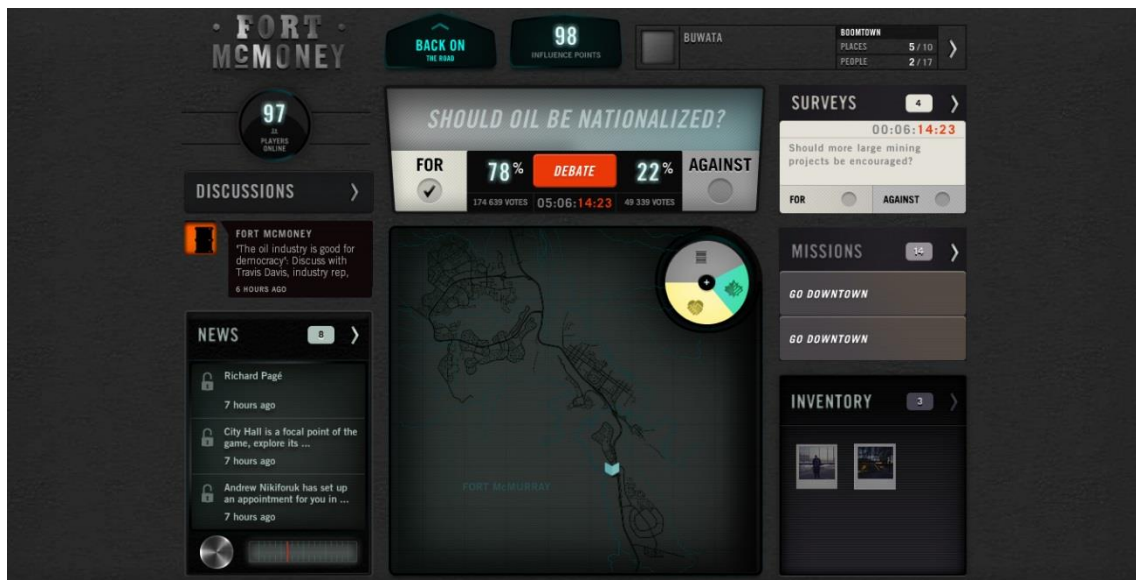
Cuando entramos en el juego, después de un recorrido por una determinada zona a través de un vídeo, entramos finalmente en un espacio navegable en el que aparecen personajes con los que hablar.



Si decidimos hablar con ellos, aparecerán las preguntas que el personaje ha contestado previamente en vídeo.



Con cada una de estas acciones nuestros puntos de influencia se irán incrementando. Controlamos las opciones de juego desde este panel de control en el que se van planteando las grandes cuestiones de debate, como, por ejemplo, si el petróleo debiera de ser nacionalizado.

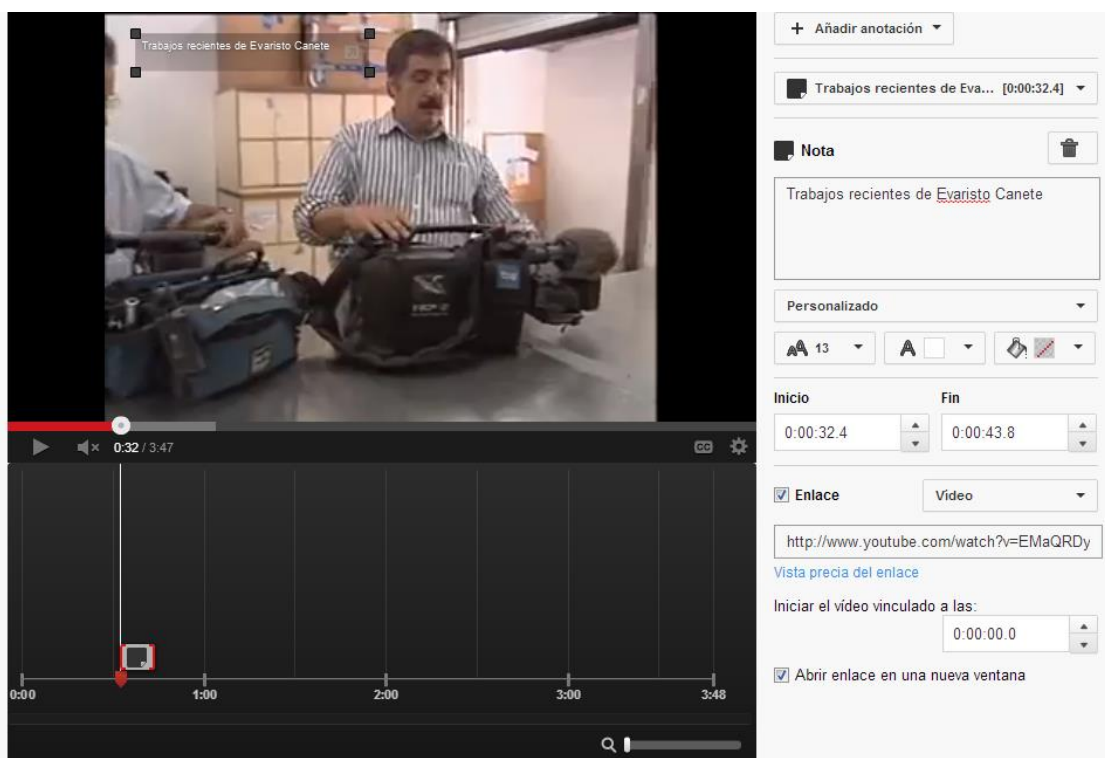


El *docujuego* no aporta más información de la que aportaría el documental clásico, ni es tan poco más inmersivo- por cierto, que también todos estos espacios tienen como sonido ambiente el ulular inquietante del viento. Pero mediante la participación consigue dos objetivos a) un **mejor conocimiento**: para que la información se convierta en conocimiento es necesario interactuar con la

información; b) un **compromiso con el problema**, primero en el espacio virtual del juego y, previsiblemente, proyectando ese compromiso a la esfera pública. Y un tercero, que aquí no es el más importante, pero que encantaría a las cadenas comerciales de televisión, garantizar la fidelidad a la emisión lineal mediante el enganche el juego.

VÍDEO INTERACTIVO: [A LA CONQUISTA DE SILICON VALLEY \(TVE\)](#)

El último de los casos analizados es un ejemplo elemental de las posibilidades de incorporar la interactividad al vídeo. “A la conquista de Silicon Valley” es un reportaje de Informe Semanal, que presenta a una serie de innovadores españoles radicados en Silicon Valley. Justamente, para mostrar las posibilidades de la innovación, al reportaje, uno más de Informe Semanal, se le incorporaron capacidades interactivas con un software desarrollado por uno de los innovadores participantes en el programa. En esencia, se incorporaron enlaces al vídeo, que durante el visionado en un interface web se convierten, previo paso del cursor, en ventanas emergentes que amplían la información. En ellas se enlaza a los mapas de Google o, por ejemplo, a la página de LinkedIn de los empresarios entrevistados. Lamentablemente, la versión interactiva de este reportaje ya no se encuentra en TVE a la Carta.



The image shows a video player interface with a video of a man working with equipment. The video player has a progress bar at the bottom showing 0:32 / 3:47. A tooltip is visible over the video, displaying the text "Trabajos recientes de Evaristo Canete". To the right of the video player is a sidebar with various interactive options:

- + Añadir anotación
- Trabajos recientes de Eva... [0:00:32.4]
- Nota
- Trabajos recientes de [Evaristo Canete](#)
- Personalizado
- 13
- Inicio: 0:00:32.4
- Fin: 0:00:43.8
- Enlace: Video
- <http://www.youtube.com/watch?v=EMaQRDy>
- Vista previa del enlace
- Iniciar el video vinculado a las: 0:00:00.0
- Abrir enlace en una nueva ventana

Los productos anteriormente analizados tienen unas funciones interactivas más importantes, pero este ejemplo lo que aporta es la incorporación de la interactividad dentro de la estructura lineal del propio vídeo. El lenguaje HTML5 permite realizar aplicaciones de vídeo interactivo, pero sin necesidad de programar. YouTube permite incorporar a sus vídeos un cierto grado de interactividad, a través de las herramientas de rótulos y, sobre todo, anotaciones. Con la herramienta de anotaciones (imagen página anterior) podemos añadir información textual a los planos del vídeo, incluidos enlaces, aunque en este caso sólo a otros vídeos de YouTube. De esta manera pueden enlazarse vídeos, que el receptor puede visionar o no, y crear una estructura narrativa.

PAUTAS PARA LA ELABORACIÓN DE REPORTAJES INTERACTIVOS

A lo largo de este recorrido se han encontrado ejemplos con distinto grado de unidad narrativa, medialidad e interactividad.

A mayor unidad narrativa, más cerca estamos del reportaje. A mayor dispersión narrativa, entramos en el terreno del especial. En casi todos los casos estudiados, la interactividad se limita a su dimensión de seleccionar y navegar por los distintos bloques narrativos.

El origen del productor parece, en los casos estudiados, determinar el uso de los elementos expresivos o *media*. Si el productor es un periódico, predomina el texto. Si es una televisión o un productor de documentales, el vídeo.

En el caso de los **especiales**, en cuanto que recopilatorios que son, las piezas de información están casi siempre elaboradas en un único lenguaje: piezas de texto, galerías fotográficas, vídeos, audios... En cambio, en el caso de **reportajes y documentales**, aparecen dos polos entre los que se sitúan los distintos productos: predominio del texto o predominio del vídeo. Cuando el **texto** es el protagonista, se convierte en una guía de lectura lineal del que se van colgando el resto de los elementos expresivos multimedia, que apoyan o complementan el relato textual. En este modelo, "Snow Falls" consigue una buena relación y equilibrio entre elementos expresivos, mantiene el hilo narrativo y logra una gran eficacia comunicativa. En cambio, cuando el **vídeo** es protagonista, el relato se completa con informaciones en texto, pero con un papel subordinado, porque todos los bloques narrativos por los que se puede navegar son vídeos.

La interactividad dialógica suele reducirse a los comentarios sobre tema planteado por el documental. Sólo en contados casos hemos encontrado una interactividad participativa (pidiendo que visionemos el documental adoptando el papel de reportero o participando en un juego). La interactividad participativa es el mejor

presupuesto de la interactividad dialógica: participamos en el debate desde el conocimiento que nos ha dado el compromiso con el problema.

A continuación se presenta una serie de **PAUTAS** para la elaboración de reportajes multimedia.

1. Investigación

Como en cualquier reportaje en los reportajes multimedia hay que comenzar realizando una investigación todo lo exhaustiva que permita el tiempo de producción y los recursos a nuestro alcance. La realidad nos interpela, nos llama la atención y nos sugiere que hay algo que mostrar, explicar, desvelar. Investigando fuentes y recopilando documentación logramos dos objetivos. El primero, esencial, conocer y explicarnos a nosotros mismos todos aquellos aspectos que hacen interesante y relevante el asunto. Y el segundo, más práctico, buscar personas, historias, situaciones arquetípicas, localizarlas y contactarlas. Sin ellas, sin su accesibilidad y voluntad de cooperación no habrá reportaje.

2. El foco y el punto de vista

Conforme vamos investigando el reportaje se irá delimitando, de modo que antes de comenzar a producirlo, tendremos ya claro el foco, el punto de vista y probablemente el hilo narrativo.

El foco consiste en centrarse en una de las dimensiones del asunto, sobre todo si se trata de una cuestión poliédrica. La crisis del periodismo puede abordarse desde muchas perspectivas y todas ellas pueden representarse en un especial, pero en un reportaje debemos de elegir una de esas dimensiones, por ejemplo, la relación de la formación de los periodistas con la crisis.

El punto de vista a menudo vendrá de suyo: ¿cómo nos aproximaremos a esta cuestión, desde qué rol? Por seguir con el ejemplo, ¿adoptaremos el papel del observador imparcial o nuestro punto de vista será el de los alumnos, el de los profesores, los profesionales o el de todos ellos? El punto de vista es la óptica con la que afrontamos el reportaje, pero puede estar ligado a una hipótesis que queremos verificar (“la formación inadecuada es una de las causas de la crisis de la profesión periodística”). Una hipótesis, que, como en una investigación científica, puede cumplirse o no. Lo que no puede ser es una tesis a defender. Para la defensa de tesis están los géneros de opinión.

Sin un foco claro y un punto de vista no puede comenzarse la producción, pero si somos honrados a lo largo de la producción podemos ir modificando, si no el foco, sí el punto de vista, adoptando otro que nos parezca más equilibrado o más eficaz para mostrar la realidad.

3. La estructura y el hilo narrativo

Puede que después de la etapa de investigación no sólo hayamos adoptado un foco y un punto de vista, sino que es bastante probable que atisbemos la estructura de nuestro relato; o puede que sólo después de la producción aparezca completamente clara. En cualquiera de los casos, tenemos que ordenar todo nuestro contenido en bloques narrativos que tengan coherencia y unidad interna y vincular unos con otros mediante un hilo narrativo.

En el caso de los reportajes lineales, la sucesión de bloques ya da una continuidad, pero esta se ve reforzada si hay vínculos entre bloques, elementos (personajes, situaciones) que se repiten y dan mayor continuidad. 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.

4. Espacio de navegación

El espacio de navegación tiene que intentar representar el hilo narrativo. Si la estructura narrativa va a ser un viaje, el espacio de navegación puede ser un mapa, una carretera, una estación con distintos destinos u otra visualización semejante. Si el hilo narrativo es el descubrimiento de un espacio real (un edificio, un barrio) o simbólico (un cuadro), el espacio de navegación habrá de ser una imagen significativa (un mapa en relieve, una foto panorámica). Si la estructura es cronológica, el espacio de navegación será una línea de tiempo, de la que irán colgando los distintos elementos multimedia (una “re-mediación” de un relato lineal). Si la estructura se basa en historias personales, el espacio navegable deberá ser un conjunto de fotos de los personajes. Si la estructura narrativa es un proceso, el espacio navegable puede ser, por ejemplo, un esquema de flujo o una red cuyos nodos sean imágenes significativas.

Para reforzar la navegabilidad, cada bloque narrativo deberá tener una barra de navegación con acceso al resto de los bloques y otras opciones como comentarios, debates, materiales extras etc. Y para aquellos que quieran hacer una lectura lineal, el autor ofrecerá al final de cada bloque el enlace al siguiente.

5. El uso de los elementos mediáticos

Cada bloque tendrá una estructura de planteamiento, nudo y desenlace, pero el reportaje requiere una **introducción general**, al modo del sumario de prensa o la presentación en estudio de la televisión. Esa presentación debe realizarse en la **página de inicio**. Una de las fórmulas más eficaces puede ser una página animada (por ejemplo en flash) que nos muestre en texto los datos esenciales, las preguntas del reportaje, el punto de vista y que vaya acompañada por un sonido que cree un ambiente que nos acompañe a lo largo de todo el reportaje. Esta página introductorio (que podrá interrumpirse en cualquier momento) dará lugar al espacio navegable a partir del cual el receptor irá haciendo su recorrido por los distintos bloques temáticos y construyendo, en consecuencia, su propia mensaje.

Si el texto va a ser el elemento expresivo protagonista debemos tener en cuenta que los “media” de carácter inmersivo (vídeos, animaciones, juegos) deben estar al principio o al final de cada bloque narrativo, para no interrumpir la lectura. El mensaje textual irá apoyado por fotos (galerías mejor al final o en una barra lateral) y fragmentos de vídeo breves: declaraciones que aportan el lenguaje gestual y la presencia del personaje, situaciones que demuestren de lo que se habla. Las entrevistas completas en vídeo o audio pueden ofrecerse en una página de extras, en una columna lateral o al final del respectivo bloque narrativo.

En el caso de un reportaje basado en el vídeo, la solución más sencilla es ofrecer información complementaria al comienzo o al final de cada bloque narrativa, mediante recuadros de imágenes o texto, o el caso de contar con alguna herramienta de interactividad, a través de ventanas emergentes que el receptor pueda abrir durante el visionado del vídeo.

6. Interactividad

Otro de los elementos a decidir es el grado de interactividad que tendrá el reportaje.

La **interactividad selectiva** se logra a través de espacios y barra de navegación. Personalmente creo que en el caso de que el protagonista sea el vídeo no debe agobiarse al receptor obligándole a tomar uno u otro sendero en un jardín en el que los caminos se bifurcan continuamente.

La **interactividad narrativa**, más propia de la ficción, se logran dando al receptor la capacidad de elegir entre varios desarrollos posibles.

La **interactividad participativa** se puede conseguir pidiendo al receptor que asuma un determinado rol o punto de vista, que explore determinadas situaciones o personaje, que efectúe determinadas simulaciones a partir de datos... Se trata de concienciar, de promover comportamientos respecto a la cuestión, en definitiva, de que el receptor convierta la información en conocimiento y adopte una posición respecto a la cuestión.

La interactividad selectiva se tiene que dar en todo reportaje multimedia. No así la interactividad narrativa y la participativa, que sólo tienen sentido en los proyectos más complejos. Pero lo que nunca debe faltar es la **interactividad dialógica**: dar la opción de debatir sobre el asunto mostrado. Además de una página general de debate, a la que se llegue desde una barra de navegación general, puede ser apropiado (dependiendo del tipo de reportaje, será casi obligado en los de carácter argumentativo) plantear preguntas o cuestiones de debate al final de cada bloque narrativo. Otra solución sencilla es añadir una encuesta situada en una columna lateral.

7. Realización

Para elaborar un reportaje multimedia tenemos que acopiar contenidos en distintos "media". Para eso lo más útil puede ser realizar toda la captura de información con una cámara de vídeo. Del vídeo puede extraerse transcripciones, pero también fragmentos de declaraciones o situaciones. Sería muy conveniente hacer al mismo tiempo fotos y vídeo, pero en el peor de los casos desde el vídeo pueden capturarse instantáneas. Si nuestro reportaje se va a publicar en la web la definición del vídeo no es lo más importante, pero sí la calidad narrativa de la grabación (encuadres, movimientos de cámara).

Un buen reportaje con un alto grado de interacción requiere probablemente una herramienta de producción específica. Pero un reportaje multimedia, limitado a una interactividad selectiva y dialógica y con el texto como elemento expresivo protagonista, se puede elaborar en plataformas gratuitas, como un blog, una página creada en plataformas como wordpress.org o joomla y de forma muy sencilla con wix.com, que permite un diseño muy flexible y tiene gran facilidad para incrustar elementos mediáticos o crear módulos con ellos.

REFERENCIAS BÁSICAS SOBRE EL DOCUMENTAL INTERACTIVO

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

Gifreu, Arnau (2013): "El documental interactivo. Estado de desarrollo actual", *Obra Digital*, 4, 29-55. www.raco.cat/index.php/ObraDigital/article/view/264707

León, Bienvenido; Negredo, Samuel (2013): "Documental web. Una nueva página para el viejo sueño interactivo", *Telos*, 96, 1-10. http://sociedadinformacion.fundacion.telefonica.com/DYC/TELOS/LTIMONMERO/DetalleArticulo_96TELOS_DOSSIER4/seccion=1288&idioma=es_ES&id=2013102313530001&activo=6.do