

Evolución del género documental para la divulgación científica. Estudio del webdoc *Párkinson, que tiemble el camino*

Antonio Gómez-Aguilar¹

Recibido: 4 de octubre de 2022 / Aceptado: 26 de octubre de 2022

Resumen. La evolución del documental y su fusión con los medios interactivos online han favorecido la consolidación de nuevos formatos de comunicación como el webdoc que favorecen una comunicación más adecuada a las audiencias actuales. El artículo realiza un estudio de caso como ejemplo paradigmático aplicado a la divulgación de la ciencia.

Palabras clave: webdoc; transmedia; divulgación científica.

[en] Evolution of the documentary genre for scientific dissemination. Case study of the webdoc, *Párkinson, let the road tremble*

Abstract. The evolution of documentaries and their fusion with interactive online media have favoured the consolidation of new communication formats such as webdoc that favour a more appropriate communication for today's audiences. The article develops a case study as a paradigmatic example applied to the popularisation of science.

Keywords: webdoc; transmedia; scientific dissemination.

Sumario. 1. Introducción 2. Estado de la cuestión 3. Objetivos y metodología 4. Análisis de caso. 5. Discusión 6. Conclusiones 7. Bibliografía

Cómo citar: Gómez-Aguilar, A. (2023) Evolución del género documental para la divulgación científica. Estudio del webdoc *Párkinson, que tiemble el camino*, en *Documentación de las Ciencias de la Información* 46 (1), 43-50.

1. Introducción

El desarrollo de las tecnologías digitales de la comunicación y la aparición de Internet, concretamente el desarrollo de la World Wide Web, han supuesto un punto de inflexión para todas las industrias culturales. Se trata de cambios que están afectando tanto a los sistemas de procesos productivos como a los sistemas de transmisión de conocimiento. En este contexto cualquier contenido y proceso susceptible de digitalizarse ha sufrido, o está sufriendo, su transformación a digital. En el caso de la comunicación audiovisual están cambiando fundamentalmente la forma en que se generan los contenidos y la forma en que se transmiten.

La bajada de costes de la tecnología ha hecho posible que los usuarios tengan acceso a la producción o generación de contenidos a unos niveles de calidad profesionales. Y con la llegada de Internet, el público no solo tiene acceso a los contenidos, sino que también tiene acceso a la publicación de contenidos de manera sincrónica. Esto supone un cambio drástico en la relación entre los profesionales anteriormente exclusivos generadores de contenidos y sus usuarios.

La interactividad permite la participación activa del espectador/usuario, con el contenido. Esta posibilidad de elección y acceso no lineal a los contenidos, rompen con la forma tradicional de consumo lineal de los contenidos. Por otra parte, el entretenimiento, a través de la gamificación, también ha invadido nuevos campos y ha llegado a hibridarse con la información rompiendo las fronteras de los géneros clásicos. En definitiva, el espectador ha pasado a ser un usuario activo, participativo, interactivo, creador, editor, distribuidor, y socializador del contenido.

Esto nos ofrece una serie de oportunidades para la industria audiovisual asociadas con la creación y distribución de contenidos, a la vez que nos sitúa en una "sociedad del riesgo" (Beck, 2002) con amenazas para la industria, asociadas fundamentalmente con la posibilidad de copia, que se manifiesta fundamentalmente en el problema de la piratería.

En resumen, Internet se podría definir como un espacio de comunicación que permite por costes el acceso, la producción y la distribución de contenidos de manera sincrónica y, desde la aparición de los smartphones, en movilidad. Una tecnología que por su velocidad contrae el tiempo (Virilio, 1997) y en

¹ Universidad de Sevilla (España)
E-mail: agomez16@us.es

la aceleración de los procesos comunicativos reduce espacio (Augé, 1998).

Estos cambios están materializándose en dos procesos generales en todas las industrias culturales: la sustitución de soportes y la transformación de productos a servicios. Todos los soportes se están convirtiendo en digitales y los modelos de negocio se están transformando como ya anticipara Jeremy Rifkin (2000) hacia el “acceso a servicios”. Los usuarios no quieren poseer los productos, quieren conectividad y el acceso a un servicio. Y quieren hacerlo desde todos los lugares, a todas horas, en movilidad y desde cualquier dispositivo. Esta situación está generando cambios también en los perfiles profesionales, en sus competencias profesionales y añadiendo lo que se denominan habilidades digitales.

Se trata de cambios profundos que afectan a las instituciones y las empresas en cuanto a investigación de mercados, políticas de ventas, atención al cliente, análisis de la competencia, etc. pero que también afectan a los usuarios y a la sociedad en general en cuanto a identidad, pertenencia, participación, propiedad, consumo, etc.

La suma de innovación tecnológica, más la mezcla de géneros y de formatos, y la participación activa del usuario tienen su máxima expresión en los proyectos transmedia. En este contexto mediático uno de los nuevos formatos que están desarrollándose es el documental interactivo, que en su versión web adopta también el nombre de webdoc.

2. Estado de la cuestión

Tras la máxima de “no hay ciencia sin comunicación de la ciencia” (San-Martín-González, 2015, p. 118) habría que matizar que no hay comunicación de la ciencia sin adaptarla a los cambios de sus públicos y la evolución de los formatos. Actualmente existen numerosos proyectos con vocación de divulgación científica que utilizan como formato el documental, ya sea como largometraje, como serie o como producción interactiva. El auge de las plataformas de distribución de contenidos bajo demanda ha acentuado una tendencia que ya venía marcada por las televisiones temáticas. Una revisión de la evolución del género documental y de los proyectos interactivos, permite llegar a la fusión de ambos en el formato de documental interactivo o webdoc como un nuevo espacio (Calatayud, 2015) que puede llevar a la divulgación científica más allá del documental tradicional. Este nuevo formato, en el que se centra esta investigación, implica la adición de distintos medios en un entorno online donde las fronteras se diluyen en el contexto de la comunicación transmedia.

2.1. El documental

Desde sus inicios la imagen fotográfica y la cinematográfica se apropiaron de la función de documentar,

por la atribución de objetividad que se dio a ambos medios (Barnou, 2005; Breschand, 2004; Escudero, 2000). Cineastas como Flaherty o Vertov abrieron nuevas vías de experimentación en el género documental que lo llevaron desde la experiencia poética del mundo hasta la observación social. En todo este proceso el papel del documentalista es determinante, ya que el documental no deja de ser un constructo personal e intencional fabricado con imágenes y sonidos seleccionados por el documentalista donde se lleva a cabo una manipulación de la realidad con el objetivo de hacerla más realista (Gubern, Verdegal y Guzmán, 1995, p. 11). En este proceso de construcción de un punto de vista sobre unos hechos, como en cualquier otro producto audiovisual, la selección es una constante. Por ello, como señala Jean Breschand (2004, p. 4), “la noción de ‘documental’ es tan nebulosa como pueda serlo la de ‘ficción’: ninguna definición la agota”.

El documental como género audiovisual, ha ido sobreviviendo, adaptándose y transformándose dentro del ecosistema mediático. Primero dentro del medio cinematográfico, después en el videográfico y televisivo, hasta llegar al hecho digital y online donde las fronteras se difuminan y el documental ha evolucionado hasta formatos nuevos más creativos, más interactivos, más participativos, más inmersivos y socialmente más activos.

2.2. Los medios interactivos

La digitalización de los contenidos y las posibilidades traídas por los sistemas informáticos dieron pie al documental a adoptar formatos hipertextuales. No sólo el documental se aproximó a estos formatos, también la ficción interactiva, la literatura electrónica o los videojuegos de aventuras conversacionales, apostaron por experimentar con estos formatos no lineales e interactivos.

La posterior llegada de la web liberó a estas nuevas formas de narración de la dependencia del soporte. Las videoinstalaciones de los museos, el Cd-Rom, el DVD, dieron paso al espacio potencialmente infinito de la web. El siguiente paso de este proceso fue la participación de los usuarios, ya no solo como consumidores sin o también como productores y distribuidores de los contenidos: Web 2.0, la web social, abrió un camino de no retorno. Desde entonces nada parecía que fuera a ser igual. Fenómenos como los videoblogs y sobre todo la irrupción de YouTube convirtieron al vídeo en medio protagonista de la red de internet.

Los videojuegos, no solo en su formato de entretenimiento, sino también desde el terreno de la formación, la simulación, la educación, es decir el entorno de los denominados serious games, es otro espacio para la creación de contenidos de no ficción no lineales.

La televisión, como uno de los medios de comunicación masiva por excelencia, al conectarse a la red

también ha tenido que adaptar sus contenidos y extender la experiencia de sus espectadores/usuarios a otros formatos web a los que se puede acceder desde cualquier dispositivo, incluidos los propios televisores. Estos cambios ponen en entredicho el propio concepto de “televisión” y de “contenido televisivo”.

La web por definición es una hibridación y una combinación de lenguajes. Todos aquellos contenidos que son susceptibles de digitalización han terminado digitalizándose y volcándose en la web. En esa mezcla de formatos que se da en la web se aprecia una ausencia de respeto total a los géneros e incluso a los medios tradicionales. Los medios, los contenidos, se confunden y se mezclan. Aquí surge una nueva forma de comunicación que diversos autores denominan comunicación o narrativa transmedia (Jenkins, 2008; Scolari, 2013; Pratten, 2015) y que plantea contar una historia a través de diversos medios, cada uno de los cuales hace una aportación específica a la totalidad a la vez que sirve de punto de acceso al proyecto, con distintos niveles de conocimiento, y con la participación, interacción o colaboración en algún sentido de, al menos, una parte de la audiencia.

Dentro de esta nueva forma de comunicación se están desarrollando proyectos desde la ficción y el entretenimiento, así como desde la información y la no ficción a través de los formatos como el webdoc.

2.3. El documental interactivo

El denominado documental interactivo, también conocido como i-doc o webdoc, en su versión online, se mueve en ese espacio fronterizo entre formatos. Podría resumirse como una mezcla de documental tradicional, más las aportaciones de una página web, más la dimensión lúdica de un videojuego, más la participación de los usuarios.

Teóricos como Marshall McLuhan (1996), Jannet Murray (1999), Lev Manovich (2005), George Landow (2005) o Derrick De Kerckhove (1997) han ido analizando la evolución en las formas de interacción entre los medios y sus audiencias. La constante redefinición de los formatos y la adaptación de los medios a los cambios del ecosistema mediático se ven espoleados por los vertiginosos cambios de comportamientos de las audiencias en un entorno cada vez más líquido donde no terminan de solidificarse las tendencias en un proceso de constante mutación. El webdoc se presenta como un formato mutable, versátil, que demanda un contenido líquido, que pueda adaptarse a distintos espacios contenedores y que pueda presentarse con distintos niveles de densidad.

Arнау Gifreu (2013, p. 45) propone un esquema de evolución cronológica del documental interactivo que establece unos periodos aproximados que comienzan con su aparición (1980-1990), pasa por unos años de emergencia y experimentación (1990-2000), hasta su constitución y consolidación (2000-2010) llegando a partir de ese momento a la etapa actual de diversificación del documental interactivo. Durante

estos años ambos medios, documental e interactivos, se han encontrado y beneficiado mutuamente de las aportaciones de ambos, así como se han adaptado a los comportamientos de sus usuarios, para seguir contando historias con un estilo documental publicadas en internet.

El webdoc permiten el uso de todo tipo de elementos multimedia para representar y documentar la realidad: vídeos, imagen fija, infografías, ilustraciones, textos, datos estadísticos, etc. A lo que debemos sumar la estructura hipertextual de la información y el papel activo del usuario para navegar trazando sus propios senderos por los contenidos. Ya no solo se demanda una participación interpretativa por parte del espectador, como ocurría en el documental tradicional, sino que se exige también que intervenga, que decida, que interactúe con los contenidos. Todo ello multiplica sus posibilidades narrativas, expande la experiencia del usuario, aportándole protagonismo en la construcción del relato a la vez que le resta cierta pérdida de control al autor. Si se consigue la colaboración del usuario en la creación de contenidos y en la generación de conversación en torno al webdoc la vida del proyecto se amplía incluso años después de su publicación.

La revisión de algunos hitos en la reciente historia de estas nuevas narrativas permite entender mejor las posibilidades de este formato. En 1980 Andy Lippman y Nicholas Negroponte diseñaron en el MIT Media Lab una video instalación denominada *Aspen MovieMap*. Proponía una conducción virtual interactiva por la ciudad de Aspen, Colorado, donde el usuario podía modificar parámetros como la dirección, velocidad, etc. Fue uno de los primeros sistemas interactivos en tiempo real sobre la misma acción y destacó el poder de la inmersión al establecer una cámara subjetiva desde el punto de vista el coche. Incidiendo en el punto de vista y su carácter inmersivo, *Thanatorama*, producido por Uopian en 2007, sitúa al espectador en el interior de una funeraria. Apelando directamente al espectador en segunda persona, una narración en off muy envolvente lo sitúa ante la premisa de: “Has muerto esta mañana. ¿Estás interesado en saber qué ocurre después?”. En esta misma línea se creó *Prision Valley*, producida por Uopian para Arte.tv en 2010. Un documental que acerca a un valle del estado de Colorado rodeado por trece cárceles. Con una navegación a modo de videojuego y el uso de cámara subjetiva, el espectador asume el rol de una persona que va a visitar a alguien en una de las cárceles.

Proyectos colaborativos como *#18daysinEgypt*. Un documental colaborativo creado por la Fordfoundation sobre las revueltas en Egipto en 2011. El objetivo del proyecto no es hacer un documental sobre lo que pasó, sino más bien sobre cómo la gente vivió lo que pasó y cómo la gente contó lo que pasó. Para ello se cuenta cómo la gente tuiteó o uso Facebook para contar lo que vivían, además de contar con los testimonios de los propios protagonistas.

Desde el Laboratorio de RTVE.es se ha llevado a cabo diversos proyectos que han trabajado con la inmersión del espectador. *Guadalquivir*, creado en 2013, recorre Cazorla, Sierra Morena y Doñana a través de imágenes del cauce del río en las distintas estaciones del año. Utilizando imágenes de 360 grados el usuario puede interactuar con lo que ve en pantalla descubriendo imágenes, sonidos e información sobre los espacios naturales. *Alma, hija de la violencia*, producido por Arte y Upian para RTVE.es en 2014, busca sumergir también al espectador en la historia de esta joven, víctima de una mara. Narrado en una estremecedora primera persona, el usuario puede elegir entre una versión de la historia solo con la información de la protagonista, o contextualizando los datos de su impactante relato.

El National Film Board de Canadá (NFB) ha sido un referente de innovación en el formato webdoc. El multifacético proyecto *High Rise. Outmywindow*, creado por Katerina Cizek en 2011 y sus posteriores aportaciones es un claro ejemplo. Dentro del proyecto transmedia se han desarrollado desde documentales interactivos o producciones móviles, hasta presentaciones en vivo, instalaciones y películas. La obra explora la vida de la gente que vive en las torres altas de los suburbios de las grandes ciudades a través de una interfaz de ventanas que permiten el acceso a su experiencia. Una vez dentro son ellos los que cuenta cómo ven el exterior desde allí. El mapa y las ventanas como metáfora visual del territorio suponen un acierto de diseño y de estructuración de la información en el proyecto. La metáfora del mapa para estructurar la información se puede encontrar también en el proyecto *Primavera Rosa* iniciado en 2014 por las productoras Creta Producciones y Paisajes Invisibles. Se trata de una serie documental sobre los peligros que corre la comunidad LGBTI en distintos países. Con una navegación hipertextual a través de los enlaces podemos conocer las diferentes historias de los protagonistas. El proyecto aspira a seguir contando con la participación de los usuarios para completar el mapa.

2.4. Caracterización del transmedia

Después de recopilar la información bibliográfica y de la revisión de los proyectos anteriormente citados, se pueden definir unas características para un proyecto de divulgación científica que pretenda utilizar un formato de webdoc transmedia:

1. Una interfaz web: Todo proyecto de documental interactivo con formato de webdoc debe tener una interfaz web que permita la navegación a través del material con una estructura de información hipertextual, más o menos abierta, que facilite el acceso a diferentes nodos de información con distintos niveles de profundidad. Esto permitirá al usuario establecer con el contenido diferentes opciones de acceso al proyecto, de forma no lineal, según sus intereses.
2. Movilidad y transmedialidad: Proyecto debe tender a extender la experiencia del usuario a otros dispositivos y a otros medios. Debe ser siempre proporcional a las necesidades o demandas del proyecto. Y debe hacerlo con un acceso sin restricciones de espacio o tiempo y en movilidad.
3. Canales temáticos: Eje central del proyecto debe situarse en el marco de algún canal de televisión, normalmente temático. Estos canales son a la vez fuente de financiación y canal de distribución de la obra.
4. Documental cinematográfico: Las salas cinematográficas siguen siendo un canal de distribución alternativo. Los proyectos deben intentar acceder a este canal de distribución por su carácter de evento y por su trascendencia.
5. Gamificación: El elemento lúdico como atractor para el usuario. En forma de serious game o news-game, para concienciar al usuario sobre el tema en cuestión.
6. Redes Sociales: Las RRSS son un imprescindible canal de comunicación y difusión del proyecto, así como para la creación comunidades que actúen de promoción del proyecto y lo retroalimenten en la generación de contenidos, creación de conversación y fomento del activismo.
7. Soporte cloud: El proyecto debe estar siempre accesible, más allá de las ventanas de exhibición de televisión o cine. El almacenamiento en la nube permite el acceso a la información y garantiza su permanencia.
8. Contacto e identidad: El proyecto debe tener claramente identificados a sus creadores y debe tener una imagen e identidad claras que fomenten la implicación de los usuarios y su sensación de pertenencia al proyecto.
9. Compartir y cocrear: Herramientas que permitan compartir o colaborar en la creación de contenidos para el proyecto favorecerá la interacción y la participación de los usuarios.

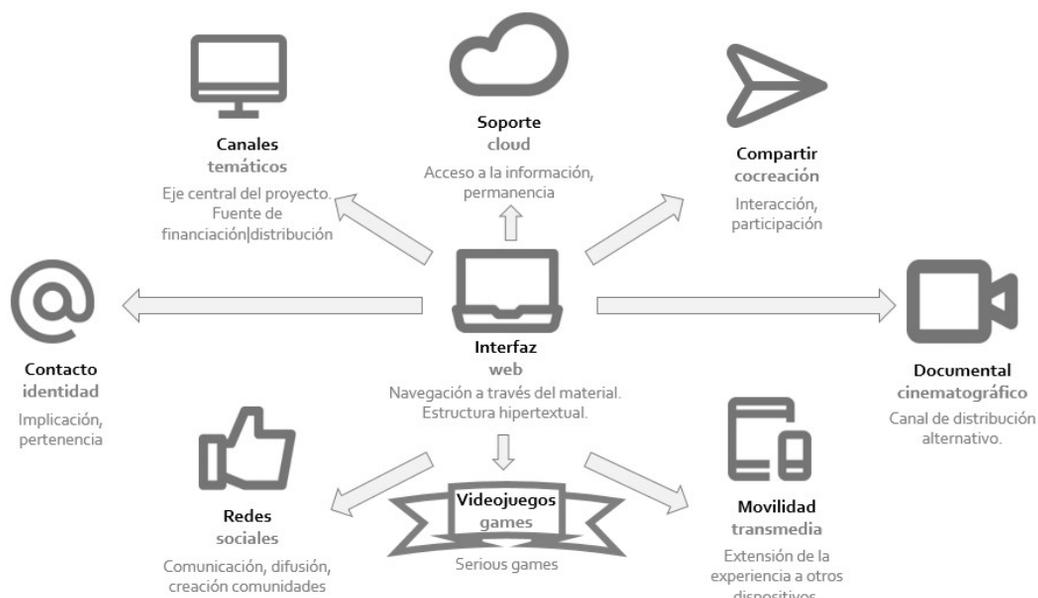


Figura 1. Esquema de proyecto de webdoc. Elaboración propia.

Con estos elementos se puede definir una propuesta metodológica de análisis de webdocs de divulgación científica.

3. Objetivos y metodología

El objetivo principal de este artículo es identificar y caracterizar un nuevo formato audiovisual, el denominado documental interactivo o webdoc, y analizar sus formas de representación e interacción con la audiencia, sobre todo vinculado con la divulgación científica.

A partir de este propósito general, se desprenden los objetivos específicos de la investigación:

- OE1: Presentar una revisión algunos hitos de la evolución del formato documental en su vinculación con las nuevas tecnologías y la interactividad.
- OE2: Analizar en la utilidad del formato documental interactivo o webdoc como herramienta de comunicación transmedia que conecta con la

audiencia actual.

- OE3: Identificar los elementos clave y las características de este tipo de producciones a partir de un caso paradigmático.

Después de una revisión de hitos en la evolución tanto del formato documental, como de los medios interactivos, se llega a la confluencia de ambos medios de expresión en el documental interactivo online o webdoc. La selección de obras señaladas en este trabajo permite plantear una serie de características que ofrece este nuevo formato y su desarrollo, desde distintas perspectivas y desde distintos medios (prensa, radio, televisión), en el contexto de los proyectos transmedia. Finalmente se plantea el análisis de caso del webdoc *Párkinson, que tiemble el camino* como ejemplo paradigmático.

Para la recogida de datos del análisis de contenido (Bardin y Suárez, 2002; Krippendorff, 1990) hemos diseñado una tabla que nos permita reflejar de manera sistemática una serie de variables del webdoc y el proyecto transmedia, así como una escala de valores de cada una ellas en base a su diseño y funcionalidad:

Variables	Descripción	Nada	Poca	Bastante	Mucha	Observaciones
Una interfaz web	Navegación con estructura hipertextual.					
Movilidad y transmedialidad	Extensión de la experiencia del usuario a otros dispositivos.					
Canales temáticos	Documental en canal de televisión.					
Documental cinematográfico	Canal de distribución alternativo.					

Gamificación	Incluye juegos que aporten al contenido.					
Redes Sociales	Comunicación y creación de comunidades.					
Soporte cloud	Acceso a la información, permanencia.					
Contacto e identidad	Implicación y pertenencia al proyecto.					
Compartir y cocrear	Interacción y participación en el proyecto.					

4. Análisis de caso

Párkinson, que tiemble el camino es un proyecto transmedia que tiene su origen en un documental de 58 minutos de duración elaborado por Documentos TV en el año 2016. Para este documental el Laboratorio de RTVE.es desarrolla junto con la productora Barret Films, y con la colaboración de la Federación de Enfermos de Párkinson, un webdoc.

En cuanto a la navegación web del proyecto, la estructura hipertextual permite un nivel bastante alto de posibilidades. La navegación hipertextual mantiene una estructura lineal ramificada, con una secuencia principal invariante con ramas ocasionales que retornan a la secuencia principal. La interfaz se compone de videos a pantalla completa con un menú superior permanente que permite acceder a otros contenidos, acceder a las webs de las entidades colaboradoras y a las redes sociales. Unos breves fragmentos del documental donde se presentan a cada uno de los protagonistas preceden a fase del juego.

Ocasionalmente, en distintos momentos de la reproducción de los vídeos y a lo largo de las fases del juego, se ofrecen enlaces para tomar una rama alternativa que permite ampliar la información en trípti-

cos sobre aspectos como la medicación, la evolución de la enfermedad o el papel de los cuidadores. Tras consultar esa información se retorna al vídeo principal. Los vídeos también pueden adelantarse o saltar al siguiente contenido en orden cronológico. También se puede activar o desactivar el sonido y los subtítulos de los vídeos.

En cuanto a la movilidad y transmedialidad del proyecto, la extensión de la experiencia del usuario a otros dispositivos es bastante satisfactoria ya que la adaptación móvil es responsive y el diseño en HTML5 permite su navegación en RTVE.es en navegadores web y en la mayor parte de teléfonos y tablets sin necesidad de descargas.

En lo referente a su disponibilidad en canales temáticos de televisión, el proyecto tiene mucho impacto ya que el documental convencional *Que tiemble el camino* se emitió en Documentos TV el martes 13 de diciembre de 2016 a las 00:45 h por La 2, de TVE, pero no llegó a exhibirse en salas de cine. La versión webdoc está disponible en RTVE.es [www.rtve.es/parkinson] desde el lunes 12 de diciembre. La web de RTVE.es le ofrece al proyecto un soporte cloud estable con acceso a la información permanente.



Figura 2. Captura de pantalla del webDoc *Párkinson, que tiemble el camino*.

La gamificación es un factor clave en la estructura general del proyecto y su aporte como tal tiene bastante impacto. El videojuego permite al usuario experimentar en primera persona los obstáculos a los

que se enfrenta un enfermo de párkinson durante su recorrido por el Camino de Santiago. Aborda aspectos como la superación de obstáculos, el equilibrio, la medicación o la asistencia personal. También permite

conocer diferentes aspectos de la enfermedad a través de información contextual que va apareciendo durante el juego. El diseño gráfico del juego y su jugabilidad son muy sencillos. Los trazos de los diseños, los movimientos de los personajes y las pruebas que hay que superar no suponen una gran dificultad para el jugador.

En cuanto a las redes sociales, de cara a la comunicación y creación de comunidades, el proyecto tiene perfiles sociales en Facebook y Twitter.

El documental interactivo, planteado como un proyecto de gamificación a partir de la historia del documental, retrata diversos aspectos de la enfermedad: desde los síntomas y la medicación, paseando por las terapias no farmacológicas que se emplean en la actualidad. El webdoc, que ha sido desarrollado contando con la experiencia de la Federación de Enfermos de Párkinson, pretende ser un lugar de encuentro para buscar información de calidad en Internet sobre esta enfermedad.

La autoría del proyecto es claramente visible tanto a través de los créditos de la obra como a través de los enlaces con webs disponibles en la página principal: Lab RTVE.es, Documentos TV, Barret Cooperativa Valenciana y Federación Española de Párkinson.

A través de las redes sociales y los enlaces de contacto se puede colaborar con el proyecto, pero los contenidos generados no se pueden consultar desde la web principal del proyecto, solo a través de la conversación generada en redes sociales.

5. Discusión

En relación con el objetivo general de este estudio, a través de la recopilación de datos y el estudio de caso se ha conseguido identificar y caracterizar este nuevo formato audiovisual, así como analizar sus formas de representación e interacción con la audiencia con el objetivo de su uso para la divulgación científica.

La revisión algunos hitos de la evolución del formato documental en su vinculación con las nuevas tecnologías y la interactividad ha permitido delimitar características propias del formato a través de las adiciones de funcionalidades y herramientas a lo largo de los años por diferentes proyectos. Esto permite definir los elementos que hay que analizar para valorar la utilidad del formato documental interactivo o webdoc como herramienta de comunicación transmedia que conecta con la audiencia actual.

Se han identificado los elementos clave y las características de este tipo de producciones a partir del caso paradigmático *Párkinson, que tiemble el camino*, adaptación de un documental lineal, planteado como webdoc tomando la gamificación como eje

principal. Como se ha comprobado en el análisis los videojuegos suponen, junto con los fragmentos de vídeo del documental, el elemento central de la navegación. Los videojuegos ilustran de forma sencilla cómo actúa la enfermedad, de una manera que resulta accesibles a una audiencia mayor no necesariamente familiarizada con este tipo de juegos. Los fragmentos de vídeo seleccionados permiten empatizar con los protagonistas, con sus historias y con sus retos diarios. Los trípticos, como contenido adicional, ofrecen información de calidad, clara y concreta sobre la enfermedad que permite ampliar la información ofrecida en el documental por médicos y pacientes.

Los niveles de profundización en un tema con tantas ramificaciones y con investigaciones que siguen en constante evolución podrían optimizarse. Enlaces con artículos científicos de referencia permitirían aportar más capas de información.

6. Conclusiones

La intención de sensibilizar e informar de manera clara y didáctica a la audiencia sobre una enfermedad degenerativa rodeada de mitos que pueden llegar a estigmatizar a los pacientes que la sufren puede considerarse alcanzado por el proyecto. El proyecto integra una narrativa transmedia y fomenta la concienciación y el activismo. En este sentido, la elección de los videojuegos como elemento vertebrador del proyecto coadyuvan a la inclusión del usuario y a su implicación. El protagonismo y el punto de vista que aportan los juegos permiten a los usuarios vivir una experiencia y percibir la realidad de un modo diferente.

Del mismo modo las redes sociales [Twitter | Facebook] fundamentalmente sirven para la promoción y la generación de conversación, pero no llegan a funcionar como fuente de posibles colaboraciones ya que no llegan a ser incorporadas de ninguna forma en la propia web del proyecto. Esto hace que el proyecto se base fundamentalmente en la difusión es a través de medios propios.

El webdoc se convierte así en una forma de transmisión adecuada de la información científica para las audiencias actuales. La clave está en la generación de contenidos líquidos, adaptables para ser distribuidos por todos los medios disponibles, que permitan establecer diferentes niveles de profundidad en la historia que se adecúen a los distintos niveles de implicación de cada usuario. Todo ello sin perder un mensaje coherente en conjunto, donde cada pieza enriquezca la historia y alimente continuamente la conversación con su audiencia.

7. Referencias bibliográficas

Augé, M. (1998). *Los „no lugares“: espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad*. Gedisa.

- Bardin, L. y Suárez, C. (2002). *El análisis de contenido*. Akal.
- Beck, U. (2002). *La sociedad del riesgo global*. Siglo XXI.
- Barnouw, E. (2005). *El documental. Historia y estilo*. Gedisa.
- Breschand, J. (2004). *El documental. La otra cara del cine*. Paidós.
- Calatayud, E. (2015). El webdoc como nuevo espacio de participación ciudadana: el caso de 0Responsables (Barret Films 2013-2014). *DIGITOS Revista de Comunicación Digital*, 1, 211-222.
- De Kerckhove, D. (1997). *Inteligencias en conexión*. Gedisa.
- Escudero, N. (2000). *Las claves del documental*. IORTV.
- Gifreu, A. (2013). *El documental interactivo. Evolución, caracterización y perspectivas de desarrollo*. UOC Press.
- Gubern, R., Verdegall, J. M. y Guzmán, J. (1995). Cine, memoria personal y memoria colectiva. En J. M., Verdegall y J. Guzmán (eds.), *Memòria, escriptura i imatge* (pp. 9-15). Universitat Jaume I.
- Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Paidós.
- Krippendorff, K. (1990). *Metodología de análisis de contenido: teoría y práctica*. Ediciones Paidós.
- Landow, G. P. (2005). *Hipertexto 3.0: teoría crítica y nuevos medios en la era de la globalización*. Paidós.
- Manovich, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Paidós.
- McLuhan, M. (1996): *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. Paidós.
- Murray, J. (1999). *Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Paidós.
- Nichols, B. (1997). *La representación de la realidad. Cuestiones y conceptos sobre el documental*. Paidós.
- Pratten, R. (2015). Getting started in transmedia storytelling: A practical guide for beginners. https://www.academia.edu/download/53765709/Getting_Started_with_Transmedia_Storytel.pdf.
- Rifkin, J. (2000). *La era del acceso: la revolución de la Nueva Economía*. Paidós.
- Rodríguez Ferrándiz, R. (2014). El relato por otros medios: ¿un giro transmediático?. *CIC. Cuadernos de Información y Comunicación*, 19, 19-37. <http://revistas.ucm.es/index.php/CIYC/article/viewFile/43901/41499>.
- San-Martín-González, F.J. (2015). Descripción general de los programas de temática científica de la radio pública y privada española. *Comunicació: Revista de Recerca i d'Anàlisi*, 32(1), 115-134. <http://doi.org/10.2436/20.3008.01.132>
- Scolari, C. (2013). *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Deusto.
- Virilio, P. (1997). *El ciber mundo, la política de lo peor*. Cátedra.