

# Re-construcciones visuales de la memoria: la interpretación crítica del imaginario colectivo a través del webdocumental

*Visual reconstructions of memory: the critical interpretation of the collective imaginary through web documentaries*

# 3

ARTÍCULO



## Roberto Arnau Roselló

Departamento de Ciencias de la Comunicación, Universidad Jaume I.

Licenciado en Comunicación Audiovisual por la Universidad de Valencia (1997) y Doctor por la Universidad Jaume I de Castellón (2006). Ha impartido clases en el Instituto Universitario de Tecnología de la Universidad de Franche Comté (Besançon, Francia) donde ha llevado a cabo proyectos tecnológicos, tareas docentes y de investigación. Actualmente profesor de la Universitat Jaume I en los grados de Comunicación Audiovisual y Periodismo, así como en el Master Universitario en Nuevas Tendencias y Procesos de Innovación en Comunicación. Director del Laboratorio de Ciencias de la comunicación (LABCOM) de 2008 a 2016, su actividad se ha desarrollado en el terreno de la investigación, en gestión, y en el ejercicio profesional en el sector audiovisual. Investigador en el grupo de investigación ITACA-UJI (Investigación en tecnologías aplicadas a la comunicación audiovisual), entre sus publicaciones se cuentan numerosos capítulos de libro y comunicaciones en congresos internacionales, así como artículos en revistas científicas.

rarnau@uji.es  
[scholar.google.com/citations?user=IX\\_Fj4sAAAAJ&hl=en](https://scholar.google.com/citations?user=IX_Fj4sAAAAJ&hl=en)

Fecha de recepción: 03 de diciembre de 2016 / Aceptación: 20 de enero de 2017

### Resumen

Actualmente nos encontramos ante un ecosistema comunicativo poblado por tecnologías (y formatos) hipertextuales que modelan nuestra subjetividad y ensanchan los universos discursivos en los que se insertan los productos culturales destinados a la transmisión de una determinada iconografía memorística. Con el fin de aproximarnos al papel desempeñado por estos

artefactos visuales en la configuración del imaginario colectivo en España, nos detendremos en el estudio específico de algunas propuestas interactivas cuyo análisis revela una capacidad sin precedentes para articular un extensísimo surtido documental (video, foto, audio, texto, gráficos, links, nodos, anclas, menús, etc.) en torno a la re-construcción de alguna(s) memoria(s) perdidas. Experimentos audiovisuales

como (Julián Álvarez, 2004, (Ferrán Andrés/Cristina González/Sabrina Grajales/David Moya/Marina Thomé; UAB, 2012), o la más reciente, proponen una reflexión metalingüística sobre el rol de la propia representación colectiva en la construcción de la iconografía digital contemporánea.

## **PALABRAS CLAVE**

Webdocumental; Iconografía; Hipertexto; Intervención social; Imaginario colectivo.

---

### **Abstract**

*Nowadays the communication ecosystem is full of hypertextual technologies (and formats) that shape our subjectivity and broaden the discursive universes in which cultural products are inserted to transmit specific memorable iconography. In describing the role played by these visual artifacts in shaping the collective imagination in Spain, we focus on the study of interactive proposals whose analysis reveals an unprecedented capacity to articulate a very wide range of documentaries (videos, photos, audios, texts, graphics, links, nodes, anchors, menus, etc.) around the reconstruction of lost memories. Audiovisual experiments like "Imat-*

*ges de un bombardeig. Barcelona bàrbarament bombardejada" (Images of a bombardment. The barbaric bombing of Barcelona) (Julián Álvarez, 2004), "Seat: las sombras del progreso" (Seat: the shadows of progress) (UAB, 2012) and, more recently, "Las Sinsombrero" (The hatless) (RTVE Lab, 2015) offer a metalinguistic reflection on the role of collective representation in the construction of contemporary digital iconography.*

### **KEYWORDS**

*Webdocumental; Iconography; Hypertext; Social intervention; Collective imaginary.*

---

## **1. INTRODUCCIÓN Y METODOLOGÍA**

Parece una evidencia que el impacto cultural generado por la evolución de los mecanismos tecnológicos y los dispositivos audiovisuales en el desarrollo de nuevas subjetividades y modos de expresión a lo largo de la primera década del siglo XXI, es un hecho de enorme alcance cognitivo. Efectivamente, esta mutación de todas las esferas de la actividad humana es un suceso especialmente trascendental en el ámbito comunicativo, donde las tecnologías emergentes han impulsado nuevos modos de expresión audiovisual que sustentan la inter-

pretación del imaginario social y renuevan la relación signifiante de los individuos, tanto con la realidad contemporánea como con los relatos ideológicos de la historia, como con su propio papel en la re-construcción de la memoria.

La actual configuración de la sociedad reticular 2.0, en la que la imagen es el vehículo esencial en torno al que se construyen las representaciones, nos sumerge en un proceso de mediación permanente con el mundo que ha transformado por completo nuestra relación con el presente, pero también con el pasado, al que sólo podemos acceder a través de otras representaciones en una especie de intertextualidad infinita. En este contexto, en el que nuestra ex-

perencia parece desdoblarse en un universo virtual conectivo donde esta omnipresencia de la imagen sirve de sustento a discursos ideológicos diversos –a veces contrapuestos– sobre la actualidad y la historia, el desarrollo de las narrativas no lineales multimedia ha generado un interesante espacio de interacción simbólica basado en el uso de herramientas digitales participativas orientadas hacia una reconstrucción visual y colectiva de la(s) memoria(s) que articulan.

Con el objetivo de analizar el papel desempeñado por estas obras en las variadas sintaxis del imaginario colectivo en España, nos detendremos en el estudio específico de algunas propuestas interactivas o transmedia cuyo análisis revela una capacidad sin precedentes para articular un extensísimo surtido documental (video, foto, audio, texto, ilustración, gráficos, aplicaciones on-line, links, nodos, anclas, menús, etc.) en torno a la re-construcción de alguna(s) memoria(s) perdidas. Concentrados en el panorama español, podemos señalar la emergencia de determinados experimentos audiovisuales como *Imatges de un bombardeig. Barcelona bàrbarament bombardejada* (Julían Álvarez, 2004), *Guernica: Pintura de guerra* (CCRTV/Haiku Media, 2007), *Seat: las sombras del progreso* (Ferrán Andrés/Cristina González/Sabrina Grajales/David Moya/Marina Thomé; UAB, 2012), o la más reciente *Las Sinsombrero (Intropia Media/ Yo la Perdono/ RTVE Lab, 2015)*, que tienen en común la proposición de una reflexión metalingüística sobre el rol de la propia representación colectiva en la construcción de la iconografía digital contemporánea.

En el presente texto vamos a tratar de aproximarnos a algunas estrategias de representación de la historia implementadas por estos nuevos artefactos audiovisuales interactivos (entre los que destacan los webdocumentales) proponiendo una mirada crítica e interpretati-

va sobre el pasado, tratando de recuperarlo a través del uso de retóricas hipertextuales cuya naturaleza se adapta de un modo más natural a los procesos memorísticos y su eminente carácter hermenéutico. Sin renunciar a las técnicas retóricas heredadas de los medios precedentes, estas nuevas narrativas visuales han propiciado también nuevos usos, ampliando así sus capacidades expresivas y significantes, generando verdaderas mutaciones en los modos de hacer, de ver, y, en consecuencia, de pensar la imagen, el presente, o la historia.

Esta singularidad se plasma en sus capacidades específicas para organizar el sentido de una narración que transcurre en múltiples medios, incluso simultáneamente, tratando de estructurar la trama no como una secuencia única de acontecimientos, sino como un argumento multiforme abierto a la participación e interpretación de los usuarios. Precisamente, a causa de la diversidad consustancial del medio Internet en el que la mayoría operan, muestran aspectos comunes en la construcción de sus enunciados como la hibridación formal, la metareferencialidad o la autoconsciencia, la fragmentación narrativa, la intertextualidad, la transmedialidad, o el uso de una amplia paleta de recursos estilísticos de corte experimental. En la articulación de estas estrategias discursivas, más cercanas a la actual configuración de la cultura y a los particulares mecanismos de la memoria, su potencial iconográfico parece cobrar un papel fundamental en la re-elaboración permanente a la que se ve sometida la memoria colectiva en la era digital, ensanchando los universos discursivos en los que se insertan los productos culturales destinados a la transmisión de una determinada iconografía memorística.

## 2. MARCO TEÓRICO: HIPERTEXTO Y RESTITUCIÓN DE LA MEMORIA

Para empezar hemos de despejar, en el plano teórico, algunas cuestiones conceptuales esenciales que atañen a nuestro estudio. Las imágenes son, en principio, un material problemático porque como es sabido, “significan en función de lo que se espera de ellas por el hecho de utilizarse en un contexto social determinado” (Pericot, 2002: 15). La variedad de usos y significaciones que permite una imagen en el entramado de relaciones que conforman un acto comunicativo, hace de ellas elementos plásticos altamente manipulables. De hecho, su naturaleza maleable posee una capacidad innata, en ellas “cristaliza una emoción y se condensa un relato” (Sánchez Biosca, 2010: 56). Por esta razón, las estrategias de representación estudiadas en este texto suponen la respuesta en medios distintos a un mismo contexto social definido por la proliferación de relatos lineales con pretensiones de objetividad y verdad incontrovertible.

En este espacio textual, los *media*, como maquinaria de construcción de representaciones y legitimación de realidades y discursos desempeñan un papel fundamental. Si Enzensberger se refería a la televisión como el *medio cero*, Cornago, parafraseando a Barthes, la identifica con el “grado cero de la medialidad” (271), el medio formalmente transparente, sin artificio aparente, sin mediación, en definitiva, la pura objetividad hecha canal. La televisión afirma que sus construcciones no son productos de una ficción, sino de realidades que existen o han existido en alguna parte, “el mundo referencial ahora se pretende inmediato y no referido, y el sujeto receptor queda disperso entre millones de espectadores a pesar de su aparente individualidad y protagonismo” (Cornago,

2005: 276). El discurso televisivo crea la ilusión de un *continuum*, de un presente constante, sin interrupciones ni horarios, en permanente funcionamiento, sin pasado, ni contexto, ni narración, “potenciando un efecto de realidad *presentada* antes que *representada*” (Cornago, 2005: 277), es decir, un borrado (en absoluto inocente) de la enunciación y un preocupante dirigismo de la interpretación. Éste será nuestro espacio específico de trabajo, el abismo entre lo que ellas contienen y las emociones que despierta su visión (Biosca, 2010: 209), entre lo que documentan y lo que las hace eficaces como vehículo diegético.

Los medios de comunicación de masas, pues, ocupan un lugar central en la re-construcción que las sociedades hacen de su propio pasado, incluso llegando a desplazar en la actualidad a otras representaciones como las tradicionalmente transmitidas a través de la escuela, la familia o el grupo social. El webdocumental, específicamente, participa activamente en las disputas por el sentido del pasado, propias de todo proceso de construcción de la memoria colectiva. Por ello trataremos de identificar, si quiera tangencialmente, las relaciones de un conjunto de productos audiovisuales interactivos con los distintos modos en que nuestras sociedades conservan, evocan, rememoran e interpretan su pasado.

La construcción de la memoria “implica procesos de selección, ordenamiento y jerarquización de recuerdos, documentos o textos, junto con la utilización de dispositivos técnicos (...) que potencien la capacidades mnemónicas de los individuos” (Aprea, 2012: 31). Por tanto, comprender las lógicas que sostienen esos procesos de selección es necesario para profundizar en el conocimiento de los procesos de transmisión y construcción de los hechos históricos desde el presente, prestando atención a los objetos audiovisuales que apuntalan dichas operaciones.

En este sentido, el espacio tradicional del documental se ha visto desbordado por un sinfín de hibridaciones multimediales, de modalidades discursivas, formatos, ventanas de exhibición y nuevos modos de consumo de la imagen, que han revitalizado su posición como agente significativo y re-constructor de la realidad. La aparición de formas híbridas y el desarrollo de las nuevas tecnologías han propiciado el debate sobre la relación entre imagen y realidad, causa por la que “algunos teóricos se han visto en la obligación de intentar (re)definir los recientes productos audiovisuales bajo un nuevo prisma” (Fernández, Alonso, 2013: 7). Parece claro que actualmente los medios interactivos han resituado la experiencia documental del cine de lo real fuera del contexto tradicional de creación-recepción cinematográfica, ya que desplazan a otro terreno cuestiones tan trascendentales como el uso de las herramientas de producción y distribución, el control de la narración por parte del autor, o el papel generativo del nuevo espectador-interactor. Por ello, tal como expresa Català, hablaremos en adelante de *cine de lo real*, concepto más abierto que nos permite abarcar un mayor número de obras que implementan una “estrategia enunciativa de carácter documental, apartándose de concepciones arcaicas del género, del corsé que impone el término documental en sí mismo y proponiendo nuevos modelos de significación y estructuración discursiva” (45).

Este nuevo *cine de lo real* se manifiesta a través de aplicaciones interactivas realizadas con la “intención de representar la realidad, documentarla e interactuar con esa representación a través del esquema hipertextual de navegación e interacción” (Gifreu-Castells, 2010: 238). Su estructura, pues, responde básicamente a un esqueleto hipertextual compuesto por nodos (unidades semánticas que vehiculan un contenido o un concepto), vínculos (elementos que conectan los nodos entre ellos permitien-

do la navegación del usuario de uno a otro) y anclas (pequeña parte del nodo a la que se conecta el vínculo), a través del que se manipulan los distintos medios (audio, video, foto, dibujo, etc.). Este marco funciona como una red de piezas interconectadas de información textual en la que la mayor carga de significado recae en la elección del modo de vincular los elementos de la información (Ribas, 2001: 36). De este modo, frente a la estrategia de los *media* tradicionales, la estructura del hipertexto rompe con la linealidad y adopta diversas formas en función de la elección, la potenciación del papel del lector, la intervención, la inclusión de hipermedia, “su propia complejidad estructural y los grados de variación de la trama, lo que supone un planteamiento situado en las antípodas de la teoría literaria aristotélica” (Landow, 2005: 271). Por otra parte, este esquema nodal y bifurcado del discurso narrativo permite alterar el orden discursivo, modificarlo hasta tal punto que pueda adoptar una forma contrapuesta a la que inicialmente había plasmado el autor en un guión. Puede invertir la lectura o simplemente interrumpirla, por lo que se produce “una pérdida del control del autor sobre el flujo y el significado de su obra que transforma en cierto modo la autoría en compartida” (Gifreu-Castells, 2010: 244) o descentralizada, convirtiendo lo que antes eran dos polos (autor-lector) en un eje autoral que se construye a sí mismo. Este cambio en estatus del espectador supone el tránsito de un espectador pasivo a un interactor activo que gana en presencia, identificación y nivel de intervención en el marco de la obra.

Además, como afirma Gaudenzi estas aplicaciones online, como mecanismos abiertos y generativos que se relacionan con su entorno a través de los modos de interacción y navegación, “exigen una participación por parte del espectador-usuario que excede el acto hermenéutico con el fin de identificar distintas lógi-

cas de documentación de la realidad y nuevos modelos de subjetividad posibles" (1). De ahí precisamente surgen las enormes diferencias con el documental clásico, que establece un vínculo con la realidad basado en la apariencia de lo real (la imagen) sin reparar en que desde esa perspectiva, su opinión sobre lo real se encuentra encerrada en la ontología que esa misma realidad propone como única posible.

Esta vanguardia del nuevo cine de lo real, "privilegia la crítica epistemológica de la realidad y su representación desplazando a un segundo término la voluntad mimética o testimonial" (Català, 2011: 46). Así, como última articulación de la forma documental, el webdoc es el resultado de la acumulación de varias capas heredadas de los medios anteriores, pero no una "reducción" de esos mismos medios. Sus manifestaciones se sustentan sobre los pilares de la dialéctica permanente entre movimiento (cine) e inmovilidad (foto), que se convierte de ese modo en forma retórica y dispositivo hermenéutico. Dada su inherente multimedialidad, el uso de soportes gráficos como la ilustración o el dibujo que no tienen un vínculo fotográfico con lo real hace que el carácter ficticio de tales representaciones parezca aumentar, pero la huella dejada por la realidad sobre un soporte determinado ya no es la base de este "documentalismo expandido", que persigue el objetivo de moldear imaginativamente algo que fue concebido como real en algún momento (Català, 2011: 48).

### 3. RESULTADOS: LA GÉNESIS DE UNA FORMA QUE RECUERDA

Para identificar las lógicas que hemos señalado en los apartados anteriores y detectar los elementos que emplean estos productos

interactivos en su particular construcción de la memoria, hemos optado por implementar el análisis textual de algunos enunciados que nos permitirán hacer aflorar sus estrategias de representación de un modo explícito. Para establecer una gradación de los distintos tipos y formatos de aplicaciones que analizamos, hemos creído conveniente acometerlos en un orden que responde a una doble necesidad: por un lado, es un eje temporal que facilita la comprensión de la evolución del formato webdoc y permite ubicar la trascendencia visual de sus respectivas transformaciones; por otro, un eje que tiene en cuenta el volumen de elementos implicados en la narración hipertextual, de menor (menos elementos y, por extensión, menos conexiones entre ellos) a mayor (más elementos y más vectores de conexión). En base a estas distinciones, realizaremos un recorrido en cuatro movimientos que muestran la evolución de las potencialidades narrativas del formato y su consideración como "prótesis" de la memoria (Aprea, 2012: 21).

Una de las muestras que forma parte de nuestro análisis es una aplicación interactiva cuyas herramientas significantes se diseñan con el objeto de contribuir a la recuperación de la memoria y a la reivindicación de la reflexión sobre un episodio histórico de la Guerra Civil española: los bombardeos sobre la ciudad de Barcelona durante la contienda. *Imatges de un bombardeig. Barcelona bàrbarament bombardejada*, (Julián Álvarez, 2004)<sup>1</sup>, como síntesis actualizada (con programación Flash) del cortometraje en 35mm. realizado en 1984 con el mismo título, supone la actualización interactiva del testimonial videográfico *Ataque a la retina* (con testimonios de Teresa Pàmies, Hilari Rague, Josep Benet, y Jaume Miravittles), y otros

---

1. <http://www.juliansite.com/bombardeo/index.htm>

elementos gráficos de posterior incorporación que conjugan un enunciado visual original, fundado en su capacidad de convocar la mirada del espectador y desencadenar su reflexión a partir de ciertos elementos formales. El proyecto, a partir de la constatación de unos hechos históricos dramáticos para la población de la ciudad, trata de formular una propuesta cimentada en aportación de datos e imágenes fotográficas cuya combinación con las definiciones de la RAE de los vocablos bombardeo, bombardear y bomba, y los gráficos animados, construye un universo digital interactivo absolutamente inmersivo.

La secuencia de presentación, la única que no es navegable, arranca con el sonido de los aviones y las sirenas de los refugios antiaéreos, mientras las imágenes animadas muestran proyectiles cayendo sobre un mapa de España que acabará por desintegrarse, toda una declaración de principios del autor. Sólo esta pequeña secuencia podría condensar la esencia visual de la Guerra en su conjunto. Tras este “mazazo” significativo, el interactivo ya tiene capacidad de navegación, es decir, después de asumir la inevitable destrucción producida por la guerra, puede tratar de pensar sobre ella.



**Figura 1.** Imagen del proyecto *Imatges de un bombardeig. Barcelona bàrbarament bombardejada*

La interface inicial muestra una fotografía de un edificio en ruinas a causa de un bombardeo durante la guerra frente al que se sitúan un grupo de personas. Sobre ellas, a su vez, se sobrepresionan determinado elemento gráfico (unas cruces) que permiten realizar la selección del contenido a través de la navegación individual del espectador. Cada vez que el ratón pasa por encima de las cruces, una voz *over* femenina narra un fragmento de la definición del término “bomba” que ofrece el diccionario de la lengua española. El señalamiento del lenguaje como transmisor de ideología, es una de las bases de la obra, la propia re-elaboración experimental del sentido de esas palabras a través de la conjugación de audio y video, remite a la capacidad de decodificación del espectador, en definitiva a su libertad de acción e interpretación. La interacción, subrayando este aspecto, se condensa en la elección del episodio con que el espectador quiere iniciar el relato, de modo que, como veíamos en el marco teórico, se produce una alteración del orden tradicional del discurso audiovisual, invirtiendo los términos de la ecuación autor-lector, de cara a proponer un sentido, más que a imponerlo. Esa primera elección, nos lleva a la pestaña *Apuntes históricos*, en la que podemos consultar textos escritos expresamente por el Dr. Joan Villaroya i Font, Catedrático de Historia contemporánea de la Universidad de Barcelona, que tratan sobre diversos aspectos de los ataques con bombas que se produjeron indiscriminadamente sobre la ciudad de Barcelona. Aquí la imagen no es importante, tan sólo se ofrece material escrito con rigor científico al espectador para que sea capaz de contextualizar estos bombardeos en el contexto más amplio de la guerra y pueda analizarlos críticamente en la dialéctica que esos documentos establecen con el resto de elementos de la aplicación.

La serie discontinua de capítulos contiene, en el resto de casos, imágenes de todo tipo encuadradas bajo los títulos: Manifestaciones de protesta, Postales/Movies, Imágenes de un bombardeo, Testimonios, Bomba del latín bombus, ¿Qué has hecho por la victoria?, Carteles republicanos y Barcelona Skyline, cada una de las cuales presenta una experiencia interactiva sencilla que relaciona los muy diversos elementos gráficos en función del orden escogido o de los objetos navegables desbloqueados. De este modo, las posibilidades de la navegación se muestran infinitas, con itinerarios específicos definidos por el usuario en cada interacción y algunas secciones previstas para la participación de ciudadanos anónimos a través de la aportación de sus propios materiales, testimonios, etc.

Como aplicativo es muy elemental, a pesar de su fuerza visual, lo que demuestra que el formato está aún por desarrollar, tal como veremos al analizar otros productos posteriores. Tal como decíamos, su estructura descansa en de la exposición de ciertos datos históricos, de documentos fotográficos sobre los bombardeos sobre Barcelona en 1938, y de la definición de los términos bombardeo, bombardear y bomba de la "Real Academia Española". Con estos documentos diversos (texto, foto, audio y gráficos) se construye una obra interactiva con elementos expresivos que anuncian las actuales posibilidades narrativas del webdoc, al tiempo que se concentra la atención sobre el uso ideológico del lenguaje visual y su papel en la construcción de la memoria. Aunque sus niveles de interacción no son excesivamente fuertes, y la navegación está limitada respecto a las posibilidades actuales de un interactivo en línea, este experimento despliega un talento creativo a partir de unas dinámicas de navegación/interacción particulares que consiguen atrapar al espectador-usuario en la aplicación,

proveyéndole de materiales diversos para la reflexión, como una auténtica extensión virtual de la memoria.

Es otro proyecto, sin embargo, como *Guernica: Pintura de guerra*, (CCRTV/Haiku Media, 2007)<sup>2</sup> el que demuestra que el formato, poco a poco y localizadamente, va desplegando su potencial narrativo al ritmo del avance de las herramientas para su programación y de su creciente rol como soporte digital de la memoria colectiva. En este caso, el apoyo de una televisión pública como TV3 supone un impulso definitivo al proyecto que se produce en un entorno profesional, con la colaboración de un equipo multidisciplinar de profesionales de diversos campos (diseño gráfico, periodismo, realización, programación flash, etc.). La historia, galardonada en el prestigioso *Horizon Interactive Awards* y organizada en torno a la metáfora sobre el horror producido por el hombre que representa la obra, cuenta con tres recorridos interactivos principales: la historia del cuadro, un símbolo contra la guerra y los protagonistas.



Figura 2. Interfaz del proyecto *Guernica. Pintura de guerra*

2. <http://www.tv3.cat/30minuts/guernica/home/home.htm>



El primero de ellos, bajo la rúbrica *La historia del cuadro*, ofrece un entorno plenamente interactivo con una línea temporal navegable en la que aparecen los hitos principales del cuadro, de su historia, de sus viajes y también de la propia aplicación, a través de ella el espectador construye su propio itinerario, moldea la experiencia y se sitúa en el centro de control de la aplicación, lo que le permite, en función de la profundidad de su interacción, descubrir más aristas de la historia o episodios concretos como el nombramiento en 1936 de Picasso como Director del museo del Prado. Todo este aplicativo subsidiario funciona como una base de datos ampliable que sustenta empíricamente una narración que funciona con sus propios mecanismos y elementos significantes, dejando en manos del usuario la interpretación de los diferentes documentos (visuales y/o textuales).

Por otro lado, el titulado *Un símbolo contra la guerra*, presenta una herramienta de ampliación digital para poder examinar los detalles de una obra de 27 metros cuadrados de superficie que, paradójicamente, suele contemplarse a la distancia suficiente como para apreciarla en su conjunto. Esta contradictoria posibilidad indica las potenciales ampliaciones de la mirada y la experiencia que integran estas herramientas hipertextuales, capaces de expandir las limitaciones impuestas por la presencia física del usuario ante el cuadro real, otorgándole la posibilidad de proyectar una mirada omnisciente, hermenéutica, crítica. El valor simbólico de la pintura como reflejo de la España de los venidos, cuya memoria se ha silenciado durante décadas y todavía hoy sigue sin reparar, se ve reforzada por las potenciales interacciones narrativas entre las distintas pautas interpretativas que subyacen en las opciones del texto.

A través de estos recorridos y de las opciones del usuario para ampliar mediante otros documentos la información que se le ofrece, se

llega a la aplicación interactiva denominada la experiencia Shafrazi. Esta mini aplicación permite a los internautas reinterpretar el Guernica y aportar su visión artística, a través de unas herramientas de edición el usuario puede su-  
poner sus dibujos en el software. A su vez, una ventana-galería permite ver las diferentes interpretaciones de la obra llevadas a cabo por el resto de usuarios y promover una comunidad creativa que fomente la memoria del cuadro y de las condiciones de su contexto de producción. Una vez más, la yuxtaposición de elementos diversos en un enunciado complejo acerca su "lectura" al acto de recordar, la fragmentación, el collage o la no-linealidad parecen ser estrategias narrativas más próximas a los mecanismos de la memoria, por naturaleza selectivos, zigzagueantes, imprecisos.

#### **4. DISCUSIÓN: LA MADUREZ DEL FORMATO Y LA EVOLUCIÓN TRANSMEDIA**

Una de las obras más destacadas de este ámbito de confluencia entre webdocumental y memoria es, sin duda, *Seat: las sombras del progreso* (Ferrán Andrés/Cristina González/Sabrina Grajales/David Moya/Marina Thomé; UAB, 2012). Su representatividad viene avalada por diferentes cuestiones: por un lado, es una de las primeras experiencias webdocumentales que fija su atención en la reconstrucción de la memoria de las luchas obreras antifranquistas; por otro lado, es resultado de una apuesta por dotar de una forma narrativa abierta a un contenido político explícito, basado en la reivindicación de lo que podría considerarse la génesis del sindicalismo en España, unas luchas olvidadas y de algún modo, silenciadas.

Se trata de una producción que se propone

sumergir al usuario en las luchas obreras anti-franquistas que se llevaron a cabo en condiciones de trabajo marciales en la fábrica de SEAT en Barcelona durante la dictadura. Para lograr transmitir el ambiente represivo de la época y la fábrica, la aplicación lleva el juego de la inmersión un paso más adelante, convirtiendo al usuario en el agente generador/protagonista de la historia con un abanico de recursos tecnológico-retóricos, una fotografía y un trabajo de diseño del interface coherente con la articulación discursiva del film. Su objetivo principal es llevar la interactividad del proyecto mucho más lejos, ofreciendo no simplemente una serie de elementos navegables, sino unas pautas de interacción que sirvieran para colocar al usuario en un punto de vista de partida determinado que condicionara todo el relato y su posterior interpretación. Así, el equipo de producción se organizaría entorno a una idea básica de diseño del sitio (en colaboración con el estudio Estampa<sup>3</sup>) y un tratamiento fílmico específico de los realizadores, que funcionara como vehículo de un retrato ideológico del pasado sindical reciente. Los contrastes generados por el uso del sonido ambiente, el dibujo dominante y los contrastes del interface contribuyen a reforzar dicho punto de vista. Tanto es así, que el espectador puede sentir la pesadez del ambiente opresivo de la fábrica desde el inicio mismo de la narración.

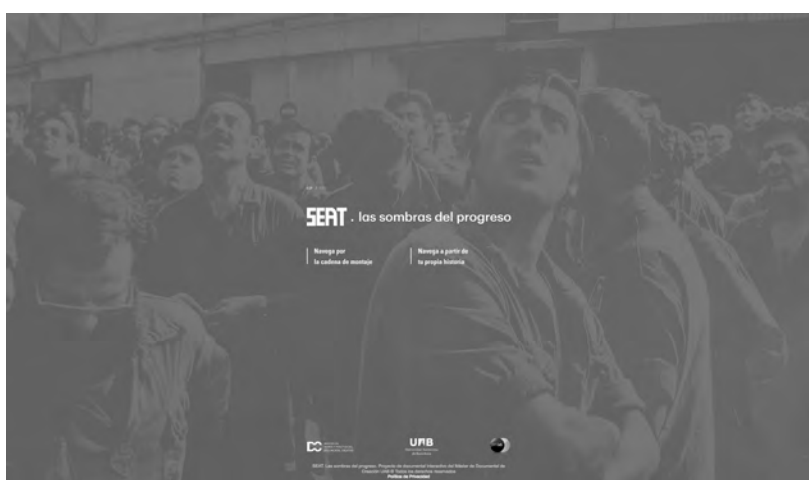
El interface principal está organizado en torno al uso del dibujo como motivo gráfico de la navegación, en contraste con los contenidos videográficos o fotográficos que constituyen el cuerpo central del relato. Esta dualidad, quizás usada para hacer referencia al pasado y presente de una lucha (a su memoria y su actualidad), constituye el elemento organizador esencial de la narración, de modo que se establece el dibujo para navegar por las diferentes opciones de la historia y el video para

el contenido mismo de las piezas visuales. La navegación que se prescribe como principal en *SEAT: Las sombras del progreso* tiene una cierta tendencia lineal derivada probablemente de su concepción original. Por ello, la construcción hipertextual del itinerario narrativo descansa, paradójicamente, sobre una estructura uniforme que permite retomar la narración documental en cualquier momento en el punto en el que se dejó antes de ejecutar los elementos interactivos. Esta aparente linealidad del tronco narrativo principal, estructurada en capítulos que corresponden a cada personaje, contrasta con las líneas de fuga que ofrece el trayecto a partir de enlaces y anclas en las escenas.

De hecho, la estructura interactiva descansa sobre los aspectos temáticamente más relevantes de la historia, de manera que el interface de inicio, tras presentar una introducción a través de una pieza de video, permite iniciar el trayecto a través de la navegación por las fases de una cadena prototípica de montaje de automóviles. Esto procura al usuario la posibilidad de priorizar su experiencia y empezar interactuando tanto en el espacio de las condiciones de trabajo, como en el de las luchas obreras, en el de la represión y el control, en el de la familia Seat o en el de la última pieza, a los que se asigna un color particular en el fondo gris del dibujo. A partir de este núcleo de navegación el usuario puede acceder a diversas partes de la historia o a contenidos extra que no aparecen en el documental a pesar de la relación directa que establecen con la trama del film. De ese modo, la aplicación nos ofrece material gráfico y visual complementario que se asienta sobre la narración como elemento de anclaje y establece vínculos semánticos con los demás componentes icónicos del relato.

---

3. <http://www.tallerestampa.com/>



**Figura 3.** Portada del proyecto *SEAT: Las sombras del progreso*

Cabe señalar que los vectores de unión de los nodos con los vínculos indican una voluntad de apertura por parte del programador, que deja al usuario la elección del trayecto a recorrer, sin embargo, no podremos acceder a la totalidad de los contenidos desde todos los lugares de la aplicación. La integración del contenido narrativo y la navegación se manifiesta a través de la existencia, mas o menos presente, del eje autoral (autor/lector) y del grado de control que él mismo se adjudica. En este sentido, *SEAT: Las sombras del progreso* presenta los tres tipos de interacción descritos por Berenguer (2004), según la trascendencia de las decisiones a tomar. La interacción débil (reactiva) es la menos frecuente y se concreta por ejemplo en la selección del idioma en la página de acogida y en el acceso a determinados lugares de la aplicación que no ofrecen salida ni elementos navegables. La interacción media (interactivo-configurativa) está presente en buena parte del film, y se manifiesta permanentemente en forma de opción interactiva al final de algunas secuencias, lo que permite o bien ampliar la experiencia con distintos objetos: foros, videos, fotografías, gráficos, etc., o bien continuar el camino, avanzando a la siguiente secuencia del documental. Es este tipo de interacción preci-

samente la que organiza el relato en su conjunto, pues las pestañas navegables del interface (Cadena de montaje, Mi historia y Personajes) también responden a su modelo. Por su parte, la presencia de interacción fuerte (generativa) aporta al webdoc un carácter distintivo. Esta se manifiesta en los momentos de mayor condensación narrativa, en los que la acción generativa del usuario adquiere pleno sentido. Así ocurre en el *interface cinematográfico* representado por la ilustración panorámica móvil de la cadena de montaje y sus diferentes fases, que permite el acceso al corpus del webdoc. A pesar de las múltiples variables exploratorias que permite el sitio web su esquema estructural es bastante escueto, revestido de un cierto minimalismo formal parte de la estrategia discursiva a través de la que se trata de incitar al internauta a explorar las diferentes vías posibles de profundización, complemento o análisis.

Cabe, para finalizar, señalar el último proyecto que trataremos brevemente. Producido por TVE, el documental transmedia *Las Sinsombrero (Intropia Media/ Yo la Perdono/ RTVE Lab, 2015)*, utiliza diferentes formatos y plataformas con el objetivo de recuperar, divulgar y perpetuar el legado de las mujeres olvidadas por la historia, partiendo de las artistas de la Generación del 27. Como narración transmedia se articula en torno a cuatro ejes fundamentales que pueden convivir al mismo tiempo (aunque en distinto grado) en un mismo enunciado. En primer lugar, el producto se concibe para ser concretado en varios medios, que aportarán, a su vez, sus potencialidades expresivas específicas al espacio textual en cuestión. En segundo lugar, se trata de una producción integrada en la que se combinan complementariamente los diferentes soportes del relato. En tercer lugar, su consumo se realiza desde un número considerable de dispositivos digitales diversos como ordenadores, teléfonos móviles, tablets,

televisores, etc. Por último, el uso de distintos medios responde a la necesidad discursiva de servir de soporte a las exigencias narrativas de un universo en construcción que depende del tipo de proyecto y formato en que se desarrolle (Scolari, 2013: 57).

Esencialmente, el transmedia, tal como sostiene Jenkins (2003), hace referencia a aquellos objetos textuales que se sitúan más allá del relato fundacional (el origen del discurso) y complementan el sentido del discurso en un espacio (hiper)textual extendido. Este espacio, que Genette denominó *paratexto*, integra una enorme diversidad de prácticas diegéticas (visuales y no visuales) que suponen ampliaciones potenciales del universo narrativo de una obra, de tal modo que refuerzan y extienden la narración, la completan, la estructuran y perfilan su sentido. De tal modo, la idea de transmedia remite a la capacidad de aumentar el espectro discursivo de la obra fílmica para abarcar nuevos horizontes y formatos en historias que podían ser consumidas en soportes muy diversos. En la era de internet, el carácter paratextual de buena parte de las narraciones digitales es consustancial al contexto tecnológico en el que nos movemos.

En el caso concreto de *Las Sinsombrero*, desde su concepción y las primeras fases de la pre-producción, se trabaja sobre el film como un posible proyecto multiformato que se despliegue en diversos soportes y adopte un carácter polimórfico. La estrategia se concreta en un documental tradicional para su exhibición en salas y centros educativos, un webdocumental, un wikiproyecto en línea, un libro, una exposición itinerante, un proyecto educativo y un apartado de Social Media, en un despliegue sin precedentes de universos narrativos paralelos, simultáneos, complementarios, girando en torno a un mismo eje temático. Además, la función metareferencial del relato, expresa por cuanto se inicia con una clase en la que se reflexiona, precisamente sobre la escritura de la historia y los modos a través de los que es transmitida la memoria de nuestro pasado, implica la propuesta de una reflexión sobre el eje central entorno al que gira todo el proyecto en su conjunto: el olvido y la memoria.

Cada pieza ocupa su lugar en el puzzle aportando con sus herramientas específicas de significación un valor añadido a cada una de las manifestaciones de la obra. Como punto de partida, un documental, como punto de encuentro de la estrategia Transmedia, una página web. Si la intención del documental era tratar de que el espectador se identificara con las mujeres a través del mecanismo fílmico de la observación, de la nula intervención del autor, con el webdoc la retórica que facilita la identificación espectral es llevada a extremos donde el cine no puede llegar. De este modo, el minimalismo inicial del proyecto queda desbordado y las distintas facetas del diseño del producto se desarrollan incluso más que el film original. Como en muchos otros casos, la extensión transmediática de la narración no nace de una planificación rigurosa de la comercialización del producto (lo que Scolari denomina



Figura 4. Portada del webdoc del proyecto *Las Sinsombrero*

transmedia estratégico) sino que se presenta como una expansión narrativa propiciada por las condiciones favorables del contexto mediático (transmedia táctico). Así, este abanico de artefactos audiovisuales se desarrolla presentando sucesivamente herramientas muy diversas para organizar el sentido de la obra, promoviendo la identificación y la participación del usuario que puede extender el universo narrativo hasta límites insospechados, dependiendo de la experiencia que decida emprender y la profundidad con que lo haga.

## 5. CONCLUSIONES

Como hemos analizado aquí, el universo diegético lanzado inicialmente desde el cine se ha concretado y ampliado con el hipertexto y se ha llevado hasta el extremo de la identificación espectral a través de diferentes mecanismos narrativos. Cada uno de los enunciados narrativo-visuales en los que han cristalizado estas obras, en forma de memorias visuales críticas, ha construido un acercamiento diferente al objeto, distinguible pero complementario a los demás. En un aparente desorden, cada lenguaje específico ha operado en un lugar de ese espacio textual donde no se solapa con el resto de medios, ha contribuido como sólo su especificidad le permite y ha ensanchado los límites de una narración que, por la naturaleza de su soporte inicial, resultaba estrecha. De ese modo, ancla su versión de la historia a unas formas expresivas innovadoras al tiempo que reflexiona sobre un pasado que todavía influye en el presente.

Si el documental cinematográfico ha dado sentido al drama de la guerra, ha sido de una manera lógica, basada en argumentos (aunque sean visuales, también existe –como no– una retórica de la imagen) que apelan a la verdad;

por el contrario, la extensión transmediática del documental ha dado forma a este drama a través de un relato, que no apela a la verdad, en sentido estricto, sino a la verosimilitud, a la interpretación y la participación. Resulta una obviedad señalar que la imagen (y la narración visual) desempeña un papel esencial en la transmisión de estas narrativas en torno a la guerra, el olvido y la memoria, su función como soporte capaz de articular entorno a ella los más diversos materiales documentales (fotografías, documentos escritos, entrevistas, ficciones, etc.) la convierte en el vehículo idóneo para la recuperación de la memoria, en esta sociedad crecientemente amnésica.

A través de todos estos elementos visuales, los enunciados que hemos analizado en este trabajo, que apelan permanentemente a un pasado olvidado, se construye la memoria hipertextual desde el presente, a través de la narración polifónica de cientos de elementos combinados por una herramienta de naturaleza hermenéutica, dialéctica, que interroga al usuario y requiere de él un rol activo en la re-construcción del pasado. Una memoria construida entre la tupida red de representaciones y el análisis crítico de las mismas.

## NOTA

\*El presente estudio ha sido financiado con la ayuda del Proyecto de Investigación de la convocatoria Universitat Jaume I-Bancaja, con el título “La crisis de lo real: la representación documental e informativa en el entorno de la crisis financiera global”, código 111301.01/1, para el periodo 2014-17, bajo la dirección del Dr. Javier Marzal Felici.

## 6. BIBLIOGRAFÍA

- Aprea, G. (2012). Documental. Historia y memoria. *Filmar la memoria. Los documentales audiovisuales y la re-construcción del pasado*, 16-75. Buenos Aires: Universidad Nacional de General Sarmiento.
- Berenguer, X. (2004). Una década d'interactius. *Temes de Disseny* 21, 30-35. Consultado desde <http://www.raco.cat/index.php/Temes/article/view/29826/29660>
- Català, J. M. (2011). Reflujos de lo visible. La expansión post-fotográfica del documental. *Adcomunica Revista de estrategias de Comunicación* 2, 43-62. Consultado desde [http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/29171/Reflujos\\_Catala.pdf?sequence=1](http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/29171/Reflujos_Catala.pdf?sequence=1)
- Cornago, O. (2005). *Resistir en la era de los medios*. Madrid: Iberoamericana Vervuert.
- Fernández Guerra, V., y Alonso Ruiz, E. (2013). Desterritorialización, modulación y puntos de inflexión en el documental contemporáneo español. *La sociedad ruido: entre el dato y el grito*. La Laguna: SLCS. Consultado desde [http://www.revistalatinacs.org/13SLCS/2013\\_actas/094\\_Fernandez.pdf](http://www.revistalatinacs.org/13SLCS/2013_actas/094_Fernandez.pdf)
- Gaudenzi, S. (2009). *Digital interactive documentary: from representing reality to cocreating reality* [Trabajo de investigación]. London: University of London, Center for Cultural Studies.
- Genette, G. (1997). *Paratext: Threshold of interpretation*. Londres: Cambridge University Press.
- Gifreu-Castells, A. (2010). *El documental multimedia interactiu. Una proposta de model d'anàlisi* [Trabajo de investigación]. Barcelona: Universitat Pompeu Fabra. Consultado desde [https://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/11346/TFM\\_Gifreu.pdf?sequence=1](https://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/11346/TFM_Gifreu.pdf?sequence=1)

- Jenkins, H. (2003). Transmedia Storytelling. Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling. *MIT Technology Review*. Consultado desde <https://www.technologyreview.com/s/401760/transmedia-storytelling/>
- Landow, G. (2005). *Hipertexto 3.0: teoría crítica y nuevos medios en la era de la globalización*. Barcelona: Paidós.
- Pericot, J. (2002). *Mostrar para decir: la imagen en contexto*. Bellaterra: UAB.
- Ribas, J.I. (2001). *Caracterització dels interactius multimedia de difusió cultural. Aproximació a un tractament específic, els "assaigs Interactius"*. Barcelona, Universitat Pompeu Fabra, Facultat de Comunicació.
- Sánchez Biosca, V. (2010). *Imágenes del exilio e iconografía de la retirada. La cultura exiliada*. Castellón: Universitat Jaume I.
- Scolari, C. (2013). *Narrativas Transmedia: Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona, Deusto ediciones.