



# UNIVERSIDAD MIGUEL HERNÁNDEZ

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y JURÍDICAS DE ELCHE

GRADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL



Trabajo fin de grado

2021/2022

Análisis del uso de la narrativa y del lenguaje audiovisual en el documental 360°.

Teórico de revisión e investigación bibliográfica

EVA MIGUEL CASTILLO

Tutora: BEGOÑA IVARS NICOLÁS

---

# Análisis del uso de la narrativa y del lenguaje audiovisual en el documental 360°



EVA MIGUEL CASTILLO

Tutora: BEGOÑA IVARS NICOLÁS

## RESUMEN

---

La comunicación audiovisual está en continua evolución y con ella la forma de consumir el contenido audiovisual. La realidad virtual en formato de vídeo 360° está en auge y empiezan a surgir nuevos formatos como el documental inmersivo. Teniendo en cuenta la tecnología denominada inmersiva y los dispositivos de visionado como las gafas de realidad virtual, en este trabajo se plantea como contribuyen la narrativa y el lenguaje audiovisual utilizados en estas piezas para que se puedan denominar inmersivas.

Mediante el análisis cuantitativo y cualitativo de tres piezas documentales en 360°, *The Hidden*, *The Displaced* y *Clouds over Sidra*, se analiza la narrativa empleada para contar la historia. El objetivo es valorar la inmersividad en cuanto a la narrativa y el lenguaje audiovisual. Para ello, se detectan y se valoran los rasgos que favorezcan que el espectador cruce la pantalla que le separa del relato con el fin de crear una conexión emocional lo más estrecha posible entre el espectador y lo que se narra. Las conclusiones obtenidas en estos tres casos revelan que no se potencia esa inmersividad en este nuevo formato. Encontramos leves rasgos de narrativa inmersiva en cada una de las piezas, pero, en ningún caso supera el 35% de la duración total de la pieza, por lo que no se puede considerar que la pieza sea inmersiva.

### **Palabras clave:**

vídeo 360°; inmersividad; documental; narrativa inmersiva; realidad virtual; lenguaje audiovisual

## **ABSTRACT**

---

Audiovisual communication is constantly evolving and with it the way of consuming audiovisual content. Virtual reality, specifically 360° video, is on the rise and new formats such as immersive documentaries are beginning to emerge. Taking into account the technology called immersive and viewing devices such as virtual reality glasses, in this assignment we set out the narrative and the audiovisual language used in these pieces are considered as contributors so that they can be called immersive.

Through the quantitative and qualitative analysis of three 360° documentary pieces, *The Hidden*, *The Displaced* and *Clouds over Sidra*, the narrative used to tell the story is analyzed. The objective is to assess immersiveness in terms of narrative and audiovisual language. To do this, the features that encourage the viewer to cross the screen that separates them from the story are detected and valued in order to create an emotional connection between the viewer and what is narrated. The conclusions obtained in these three cases reveal that this immersiveness is not enhanced in this new format. We find slight features of immersive narrative in each of the pieces, but in no case does it exceed 35% of the total duration of the piece, so the piece cannot be considered to be immersive.

### **Keywords**

360° video; immersiveness; documentary film; immersive narrative; virtual reality; audiovisual language

## ÍNDICE

---

<b>1. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>7</b>
<b>2. MARCO TEÓRICO .....</b>	<b>7</b>
2.1 Tecnología de video 360°.....	7
2.2 Periodismo inmersivo .....	8
2.3 Rasgos de narrativa inmersiva en el documental.....	9
<b>3. METODOLOGÍA .....</b>	<b>13</b>
<b>4. RESULTADOS.....</b>	<b>17</b>
<b>5. CONCLUSIONES Y DISCUSIÓN.....</b>	<b>20</b>
<b>6. BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>23</b>
<b>7. ÍNDICE DE TABLAS.....</b>	<b>24</b>
<b>8. ANEXOS .....</b>	<b>24</b>



## 1. INTRODUCCIÓN

---

La finalidad de este trabajo es conocer cómo se trabaja la inmersividad en los videos 360° denominados documentales inmersivos. Partiendo de piezas realizadas mediante tecnología inmersiva, en este estudio se detecta y se valoran estrategias que favorecen la conexión que se crea entre el espectador y la historia a través del uso de la narrativa y del lenguaje audiovisual. Para apoyarse en esta investigación, se estudian las aportaciones de autores que hablan sobre el rol que adquiere el espectador en el relato con este fin.

Los principales objetivos planteados son:

- Averiguar si la narrativa y el lenguaje audiovisual usados en los videos en 360° favorecen a que sean piezas más inmersivas. Para ello, se analizarán piezas audiovisuales que, en un repaso general, abordan las figuras del espectador y del narrador en esa dirección.
- Detectar y valorar los rasgos que potencien una conexión estrecha entre el espectador y la historia.

## 2. MARCO TEÓRICO

---

### 2.1 Tecnología de video 360°

Las piezas audiovisuales grabadas en 360° son omnidireccionales, dicho en otra manera, son imágenes grabadas en todas las direcciones, ya sea con una cámara o con varias, y su posterior edición. La característica más relevante de este formato es la capacidad de obtener una vista panorámica, lo que hace que el espectador adquiera el poder de elegir hacia dónde dirigir su atención (Ivars-Nicolás, 2021:202).

El consumo de este tipo de piezas se puede realizar en diversos soportes tecnológicos, pero no todos aportan el mismo resultado para el espectador, es decir, dependiendo del aparato donde se visualice puede ser más o menos inmersivo el relato. Por ejemplo, se puede comprobar que no es lo mismo ver un video de realidad virtual en un smartphone moviendo el dispositivo con las manos que si se ve con unas gafas de realidad virtual

donde abarque los ojos y oídos para aislarse completamente de la realidad. (Ivars-Nicolás y Martínez-Cano, 2020:165)

La inmersión que se tiene con este tipo de videos si se visualizan con unas gafas de realidad virtual, que es el soporte más indicado, conseguirá que el espectador reduzca la percepción del mundo real y aumente la del mundo virtual, ya que el aislamiento visual y auditivo que se obtiene con este soporte de visión favorece las experiencias del usuario.

Este tipo de dispositivos favorecen al espectador al aportarle una ilusión de realidad del entorno en el que transcurre la historia y, por el contrario, eliminando sensación de ambiente real donde está el espectador (Slater y Sanchez-Vives, 2016). Se podría decir que parte de esta inmersividad que aporta este tipo de videos la ofrece el soporte de visión. “La posibilidad de mejorar la inmersividad en la historia y lograr la sensación de presencia por parte del espectador se puede potenciar con la tecnología 360°” (Ivars-Nicolás, 2021:202)

## 2.2 Periodismo inmersivo

En el ámbito de la comunicación, nace una nueva versión del periodismo constituyéndose el periodismo inmersivo, un campo que poco a poco va aumentando la curiosidad y captando la atención de los usuarios. Uno de los primeros acontecimientos fue gracias al periódico estadounidense *The New York Times*, de los más relevantes del país. En 2015 reparte a sus lectores gafas *Cardboard*, son unas gafas de realidad virtual hechas con cartón y unas lentes. Este hecho se da con motivo del lanzamiento de su aplicación para poder ver las noticias en 360°. Se puede decir que el periodismo inmersivo son proyectos periodísticos que se graban con la tecnología 360°, esto hace que el espectador se pueda sentir parte de la historia y viva en primera persona los sucesos que se hayan grabado. Esto significa que se establece un cambio en la forma de relatar y consumir las historias periodísticas en cuanto a cómo es el periodismo tradicional. El periodismo inmersivo hace que el espectador llegue a sentir que está en el lugar de los hechos, donde ocurre la noticia, así se facilita a los espectadores implicarse realmente con las noticias (Benítez y Herrera, 2020:61-70).

Se observa como este tipo de periodismo está en auge, ya que muchos de los medios internacionales tienen su propia plataforma donde sus suscriptores pueden consumir este tipo de videos periodísticos. Sin ir más lejos, el periódico mencionado anteriormente, *The New York Times* tiene un canal llamado *The Daily360*. Al igual que éste, también tienen plataformas donde consumir en 360° el canal *CNN International*, la agencia de noticias *The Associated Press*, la *BBC News* o el periódico *The Economist*. No solo el periodismo tiene este tipo de plataformas, si no el documental también encuentra en estas plataformas inmersivas un área experimental y creativo donde se acerca al usuario la historia y personajes. Festivales relevantes en el mundo cinematográfico también le otorgan un espacio a este tipo de piezas audiovisuales, como son por ejemplo el Documentary Film Festival Amsterdam. Docubase del MIT Open también nos ofrece una variedad de más de 300 documentales de realidad virtual (Benítez y Herrera, 2020:61-70).

### 2.3 Rasgos de narrativa inmersiva en el documental

En el documental existen diferentes formas de enunciación que en algunos casos no tienen modo de clasificación según las tipologías que hacen los autores Ganette, Jost y Gaudreault (Vallejo, 2018:148-152) hace una nueva clasificación para este tipo de documentales inmersivos, para su posterior análisis.

- La voz de los personajes:
  - El diálogo como portador del relato: pueden los diálogos actuar como narrativas indirectas, se pueden diferenciar varios usos de la palabra como medio de comunicación en función del dominio enunciativo de los participantes del diálogo (Gaudreault y Jost, 1995)
  - Diálogo directo: El documental utiliza el diálogo, como medio de la historia para esconder a la instancia narrativa tras los actores del relato.
  - Diálogo no inmediato: Se distingue la figura de la cámara en el diálogo, es decir la cámara forma parte de la escena al entrar en la conversación. La instancia enunciativa también pertenece a esa realidad que con el relato se pretende dar.

- Diálogo con el entrevistador/a: El diálogo entre realización y los actores es una forma de narración que se da por el cambio de información. Cuando el realizador del film es uno de los personajes, el diálogo es una forma de enunciación indirecta y el espectador tiene el “papel” de narrador. El “poder de la enunciación” siempre es del realizador, ya que es quien luego construye el discurso como un todo. El papel de enunciador es del entrevistado ya que con sus palabras cuenta el relato para el espectador.
- Escondiendo la instancia narrativa:
  - La mostración y la enunciación: La instancia relatora forma parte de la historia cuando las instancias narrativas se dirigen directamente al espectador.
  - La enunciación mediática: imágenes o sonidos provenientes de los medios de comunicación que forman parte de la realidad a representar. Algunos documentales recurren al relato mediático dentro de su propio relato.
  - Mímesis dentro de la mímesis: una forma de mostración que se da cuando hay una representación del universo diegético de la película documental.
  - El monólogo interior: es la colocación de la voz del personaje con un plano suyo en la que está reflexivo y en silencio, se enseña lo que no es posible captar por la cámara, es decir, el pensamiento. Este recurso permite esconder la instancia enunciativa y muestra a través del montaje como podemos leer sus pensamientos.
  - El flujo de conciencia: el pensamiento del personaje transcurre sin concordancia narrativa de forma desorganizada e incoherente, se puede decir que es una variedad del monólogo interior.
- Mirando a cámara. La enunciación directa.
  - Las “cabezas parlantes”: el actor cuenta la historia al entrevistador situado fuera de cámaras, es un diálogo entre ellos. Los gestos, el comportamiento que tienen los actores aporta información al espectador adicional sobre la historia en la que se basa la fuerza del testimonio del documental. Por el contrario, por las limitaciones que ofrece este plano, se renuncia a información el espacio y la acción del personaje.
  - El relato del actor social: es una forma de entrevista, se basa en el relato del actor directo a cámara, aunque en verdad se dirige al equipo de realización, pero es espectador es el testigo del relato.

- El relato del realizador: otra forma de dirigirse al espectador por parte del actor, tiene como objetivo la cualidad de la imagen audiovisual que hace el autor sea perceptible y se componga con un personaje con cualidades físicas y psicológicas concretas y no *voice over*
- Marcas de la enunciación:
  - El dispositivo filmico: se forma con la presencia de dispositivos audiovisuales, marca la presencia de una entidad enunciativa. Se pueden observar las cámaras, micrófonos, focos... etc. y esto hace que llame la atención del espectador de la propia acción de enunciar, el video habla de su propia construcción.

Dolan y Parets (2016) explican que en el terreno del video 360° y la realidad virtual hay diferentes narraciones en cuanto a la existencia del espectador en la diégesis y a su influencia en la misma, y establecen la siguiente tipología. Estos modelos pueden combinarse, resultado un Observante pasivo o un Observante activo, por ejemplo:

- En un modelo Observante: el espectador permanece en un estado inexistente fuera de la historia.
- El modelo Participante: el universo virtual de la historia responde y puede ser motivado por la existencia digital del espectador.
- En el modelo Activo: el medio de otorgar opcionalidad al espectador convierte la experiencia virtual en un campo de juego interactivo.
- En un modelo Pasivo: el narrador mantiene el poder autocrático.

El formato en 360° consumido con un soporte, como son las gafas de realidad virtual, aporta una inmersividad que permite crear un estado psicológico que se caracteriza por la sensación de uno mismo envuelto, incluido e interactuando con un entorno aporta continuamente estímulos y experiencias únicas. Este es un atributo que ofrece este formato, el espectador puede adentrarse en el entorno como observador o participante ejerciendo el rol de un personaje o su propio papel.

El punto de vista que adopta un personaje, establece una relación entre éste y el espectador. “La cámara subjetiva produce una identificación frente a lo que se percibe, una identificación informativa que, en este caso, produce una identificación emotiva ante lo que sucede” (Prosper, 1991:55). “Adoptar a lo largo de una situación dramática

el punto de vista de un personaje fuerza una relación de empatía muy fuerte entre espectador y personaje. Incluso se podría suplir cierto desfase informativo” (Prosper, 1995:65). En el reportaje inmersivo “es necesario otorgar a la cámara un rol, como si se tratase de un personaje de la historia. Para ello, esta se debe <convertir> en los ojos de una persona y la altura del objetivo coincidir con la de los ojos del espectador” (Benítez y Herrera, 2020:167).

Uno de los autores que ha permitido clasificar los diferentes modos de la enunciación con una disposición del narrador, en función de la posición que tiene en el relato ha sido Genette (1972). Éste reemplaza los términos “punto de vista” o “perspectiva” por el término “focalización” para diferenciar claramente dos cuestiones ¿Quién ve? ¿Quién habla?

Jost (1995) ofrece una respuesta a las nuevas ficciones audiovisuales que surgen. Propone diferenciar para los relatos audiovisuales tres términos: *ocularización*, es la relación entre lo que muestra la cámara y lo que ve el personaje; *auricularización*, es la relación entre lo que graba el micrófono y lo que escucha el personaje; *focalización*, es el grado de conocimiento del narrador y del personaje. Ésta última es una de las más importantes de involucración del receptor en la historia

Para las nuevas narrativas inmersivas, Domínguez (2013) presenta la siguiente tipología:

- Focalización en primera persona: El espectador percibe la historia a través de una cámara subjetiva, es decir, como si lo estuviera viendo desde los ojos del personaje, por lo tanto, la ubicación del espectador es el centro de la escena. Tiene que girar sobre sí mismo para observar todo lo que sucede a su alrededor.
- Focalización en segunda persona: El espectador se sitúa en el mismo entorno que el personaje, pero percibe lo que está ocurriendo desde su propia mirada. Esto provoca una cierta distancia respecto al protagonista ya que el espectador ve el mundo a través de su propia perspectiva y además también ve al protagonista.
- Focalización en tercera persona: Aquí el espectador tiene una perspectiva cenital, isométrica o lateral, esto hace que se provoque aún más un distanciamiento entre el espectador y la historia.

Esta tipología de videos hace que el espectador tenga que mover la cabeza o el dispositivo donde lo consume para tomar la decisión de hacia dónde quiere mirar, es decir es libre de elegir su punto de vista, sin estar relacionado con la focalización que se haya otorgado (Benítez y Herrera, 2020). Esta decisión que tiene que tomar es espectador le concede un control de la narración. No tiene capacidad para moverse por el espacio, solo lo que le permite el montaje del video. Podemos diferenciar dependiendo del movimiento de cámara diferentes espacios Casetti y Di Chio (2007: 83-85):

- Espacio estático: la cámara está situada en un punto fijo, el movimiento se define a partir de los personajes situados dentro del encuadre.
- Espacio dinámico: la cámara está en movimiento, puede ser que la cámara se mueva sobre su eje formando una panorámica o haciendo un travelling, es decir, en un soporte de rodamiento, grúa o sobre un vehículo.

Se podría decir que en el formato 360°, tanto en el terreno periodístico como en la ficción, se busca que el espectador despierte emociones a través de la empatía y la inclusión de usuario (Shin, 2018).

Una vez expuesto el estudio bibliográfico, haciendo un repaso a los autores del ámbito de la narrativa inmersiva, se realiza a continuación la metodología para poder dilucidar los objetivos planteados.

### **3. METODOLOGÍA**

---

Para averiguar si la narrativa y el lenguaje audiovisual usados en los videos en 360° favorecen a que sean piezas más inmersivas se ha creado una tabla con diferentes ítems. A partir de la Herramienta de análisis de la narrita audiovisual de Ivars-Nicolás y Martínez-Cano (2020), se han añadido ítems de la bibliografía estudiada dando lugar a las siguientes tablas finales de análisis:

Tabla 1: Aspectos audiovisuales

<b>Los personajes son conscientes de la cámara</b>	Si	Se planifica como un personaje en la acción	¿Cómo sabemos que son conscientes de la cámara? ¿Durante cuánto tiempo son conscientes?
	Sí, y se mira a ella.	La cámara está visible e inevitablemente se mira hacia ella, pero no es la intención	
	Sí, pero no se interactúa con ella	La cámara está visible.	
	No	La cámara está oculta y los personajes no saben que está.	
	No hay personajes		
<b>Ubicación de la cámara</b>	En la acción, siendo el centro de atención	Protagonista: tomamos el papel del protagonista (no aparece físicamente un personaje principal, se trata de plano subjetivo). Se trata de simular movimientos en la cámara como los que haría el personaje. Receptora de la acción o del mensaje, confidentes	Problemas del cuerpo. Credibilidad, sensación de mareo.
	En la acción o muy cerca de ella, sin ser el centro de atención		
	Observando la acción		
	Muestra el entorno en general, panorámica del espacio		
	En desplazamiento mostrando el entorno		
	En desplazamiento persiguiendo la acción		
<b>Movimiento de cámara</b>	Estática		
	En movimiento	En mano Anclada a un soporte que se desplace. Definir tipo de soporte	

Fuente: Dolan y Parets, 2016; Casetti y Di Chio, 1994; Ivars-Nicolás y Martínez-Cano, 2020 y elaboración propia.

Tabla 2: Aspectos narrativos

<b>El espectador está en la historia como...</b>	Observador	No forma parte de lo que acontece ni se es consciente de él
		No forma parte de lo que acontece, pero se dirigen a él, son conscientes de él
		No forma parte de lo que acontece, pero son conscientes de él
	Participante	Confidente: parece estar presente // los personajes son conscientes // es a quien le cuentan la historia, aunque no tenga que ver en ella
		Forma parte de lo que acontece y los personajes son conscientes
		Forma parte de lo que acontece y los personajes son conscientes y se dirigen a él
Activamente	Puede incidir en los acontecimientos de la historia	
Pasivamente	No tiene capacidad para influir	
<b>El espectador se identifica con algún personaje</b>	No	Con nadie
	Si	Protagonista.
		Secundario
		Otro personaje
<b>Su rol en la historia es...</b>	Fijo	Su rol es constante
	Variable	Va variando de observador a personaje del que se es consciente.

Fuente: Dolan y Parets,2016; Prosper,1991 ;Dominguez ,2013; Ivars-Nicolas y Martinez-Cano,2020 y elaboración propia

La muestra que se ha escogido para validar esta tabla son tres documentales grabados en 360°. Son seleccionados por su temática pro-social, por su acercamiento a la narrativa inmersiva y porque se observa que la relación entre narrador y espectador es diferente respecto a los otros documentales. Los documentales han sido extraídos Within (<https://www.with.in/>), una plataforma internacional. Dispone de una gran variedad de contenidos que tratan diversos temas sociales y utilizan la tecnología 360°. Los documentales elegidos para el estudio son: *Clouds over Sidra*, *The Hidden* y *The Displaced*:

*Clouds over Sidra* (2015). Creado por Gabo Arora & Chris Milk, con una duración de 08:35. Se muestra el día a día de Sidra, una niña de 12 años que se encuentra con su familia en un campo de refugiados de Zaatari en Jordania. En este campo se encuentran 130.00 sirios huyendo de la guerra y la violencia de su país. Gracias a Sidra se conocen un poco más las condiciones en las que se encuentran. <https://www.with.in/watch/clouds-over-sidra>

*The Hidden* (2019). Creado por Lindsay Branham, con una duración total de 10:15. Este documental trata de la esclavitud que sigue habiendo en la actualidad en el mundo. Se centra en la India donde más de 20 millones de personas trabajan en condiciones de servidumbre. Cuenta la historia de una familia esclavizada en el sur de la India durante 10 años. Gracias al trabajo de representantes del gobierno indio y al grupo de derechos humanos “*International Justice Mission*” son ayudados para conseguir su liberación. <https://www.with.in/watch/the-hidden>

*The Displaced* (2015). Creado por Imraan Ismail y Ben C. Solomon con una duración de 11:08. En este documental se muestran 3 historias diferentes, la vida de tres niños: Oleg, Choul y Hana. Se ven las consecuencias de las guerras, como 30 millones de niños no se encuentran en sus hogares por culpa de las guerras de sus países y tienen que vivir en campos de refugiados o aldeas desoladas. <https://www.with.in/watch/the-displaced>

#### 4. RESULTADOS

---

Una vez analizados los tres documentales, se presentan los resultados centrados en cómo se aborda la relación entre el espectador y la historia.

##### - **Clouds over Sidra**

En este documental (con una duración total 07:25 sin los créditos de inicio y final), el espectador se identifica con un personaje del relato, aunque no se trata del protagonista, durante 02:11 (el 29,10%). Esto se muestra claramente, por ejemplo: cuando los niños entran en la escuela; cuando muestran cómo trabajan en el horno de pan; o en el local donde juegan a videojuegos. En estas escenas se hace partícipe al espectador de lo que está sucediendo porque los actores sociales se dirigen a cámara con la mirada, saludan e incluso hablan directamente con la cámara. Además, en ocasiones, el espectador se siente como un confidente de la protagonista, Sidra. Esto sucede cuando se encuentra en la habitación hablando directamente al espectador durante 00:18 (el 1,38%). Esto supone el 30,48% de la pieza, por lo tanto, el resto del tiempo, el 69,52% el espectador no se siente identificado con ningún personaje, no se le asigna ninguna identidad con peso dentro de la historia y está simplemente para observar los hechos. Determinamos que el rol predominante que adquiere el espectador es observante pasivo (Dolan y Parets, 2016) porque no implica presencia del espectador ni le da ninguna influencia en la historia. No obstante, se muestran indicios de un espectador observante activo en el 30,48%

La ubicación de la cámara es relevante para favorecer que la historia sea más inmersiva o menos. En esta pieza se puede ver que la cámara forma parte de la acción en un total de 00:43 (el 6,57%). Por ejemplo: en la escena del comienzo, Sidra mira directamente a la cámara; y cuando los niños van corriendo hacia la cámara. También situamos la cámara en la acción, pero sin ser el centro de acción, durante 02:36 (el 36,08%) en las escenas de la panadería, en la sala de videojuegos y cuando las niñas juegan un partido de fútbol. Y se encuentra la cámara observando la acción desde fuera, en el resto de la pieza, el 57,35%. Además, se puede añadir que la cámara durante todo el documental esta estática, es decir que el movimiento se define a partir los personajes que aparecen en escena (Casetti y Di Chio, 2007: 83-85).

Se observa que los personajes son conscientes de cámara durante 00:46 (el 7,03%). En concreto cuando Sidra habla y se dirige a ella, al inicio del documental; en la panadería; y en los videojuegos. Se aprecia como en estas escenas los personajes miran o hablan a la cámara. Se muestra que los personajes son conscientes, pero no es la intención que miren a la cámara durante 00:50 (el 7,56%). Por ejemplo: cuando los niños están en fila y entra en el colegio, ya que se ve como miran y saludan, pero para los mayores pasa desapercibida; y cuando Sidra y sus compañeras están en clase, como alguna niña mira sin querer. Durante el resto de video, los personajes no son conscientes de la cámara (el 85,41%).

El espectador tiene un rol en la historia variable porque durante toda la pieza va variando de observador activo a observador pasivo, como un personaje del que se es consciente. Esta como observador activo durante 02:14 (el 67.60%). En el resto de la pieza el 73,40%, el espectador esta como observador pasivo, es decir no forma parte de lo que acontece ni se es consciente de él. Aquí estaría dos de las combinaciones posibles que explican Dolan y Parets (2016) el modelo observante-pasivo.

#### - **The Hidden**

En este documental (con una duración total 08:27 sin los créditos de inicio y final), el espectador no se identifica con ningún personaje del relato y se le otorga un rol fijo y constante.

El espectador está en la historia como observador, es decir, no forma parte de lo que acontece durante 06:29 (el 76,05%). Sin embargo, sí se dirigen a él y son conscientes durante 01:19 (el 14,38%) en tres escenas consecutivas al final del documental. Algunas familias cuentan su historia y, a continuación, se ven a las familias acercarse a cámara. También, en la última escena, que están haciéndose una foto y mirando a cámara. El espectador está en la historia de forma pasiva y no tiene capacidad para influir. Por el modelo de narración que se observa, se clasificaría en un modelo Observante pasivo (Dolan y Parets, 2016).

Los personajes son conscientes de la cámara y hacen que el espectador se sienta un personaje y sea participe de la historia durante 01:19 (el 14,38%). En el resto del video (el 85,62%), los personajes son conscientes, pero no interactúan con ella.

Se ve la cámara situada en el centro de la acción, siendo la protagonista a quién si se dirigen, durante 01:19 (el 14,38%). Esto es en los tres planos donde: se ven a las familias contando sus historias, acercándose, y miran fijamente a cámara; cuando todas las familias posan para una fotografía. Ubicada mostrando el entorno durante 00:53 (el 6,40%); en el primer plano, denle el plano del dron acercándose al camión y a las personas trabajando; y cuando el vehículo circula por la carretera. En el resto del documental (el 79,22%) la cámara está ubicada en la acción, pero sin ser parte del centro de atención.

Solo se observa la cámara en movimiento durante 00:19 (el 2,29%); la escena grabada con un dron, acercándose a un camión con personas trabajando; la cámara situada en el capó de una furgoneta mientras circula por un camino; cuando la cámara llega al lugar donde se encuentran hablando las autoridades del gobierno y la familia esclavizada. Se encuentra aquí el espacio dinámico (Casetti y Di Chio, 2007:83-85). En el resto del documental la cámara esta estática (el 97,71%)

#### - **The Displaced**

En este documental (con una duración total 09:58 sin los créditos de inicio y final), el espectador no se identifica con ningún personaje durante todo el documental, exceptuando 01:44 (el 15,03%) Según la clasificación que realiza Domínguez (2013) encontraríamos en este análisis la focalización en segunda persona. Los personajes son conscientes de la cámara en 01:44 (el 15,03%) en las escenas cuando los tres protagonistas presentan sus historias, miran y se dirigen directamente a cámara.

Los personajes son conscientes, pero sin ser ésta la intención durante 02:53 (el 26,40%). Esto es cuando Oleg juega con sus amigos por los tejados, en la escena donde Hana y su familia están en el campo trabajando, y cuando Chuol está con la gente del poblado. Los personajes son conscientes, pero no interactúan con ella durante los minutos restantes del documental (el 58,57%).

Se encuentra la cámara situada en la acción, en el centro de atención, durante 01:11 (el 11,58%). Es así en las escenas donde los tres protagonistas se presentan y cuentan su historia brevemente mirando a cámara y, al finalizar, cuando dicen su nombre y su edad. La cámara está mostrando el entorno durante 01:08 (el 11,27%) cuando Chuol está en la

canoa y Hana en el campo recogiendo pepinos. Y la cámara está situada en la acción, pero sin ser el centro de atención, es decir observándola, el resto de la pieza (el 77,15%).

Durante todo el documental, solo se observa movimiento de cámara durante 02:26 (el 23,59%): en las escenas donde Chuol se mueve por el río con la canoa y cuando Hana y su familia se dirigen hacia el trabajo en una furgoneta. Se observa como la cámara está en movimiento, pero anclada en un punto fijo. El resto de minutos del documental la cámara está estática (el 76,40%).

## 5. CONCLUSIONES Y DISCUSIÓN

---

Una vez investigado sobre la narrativa inmersiva, analizado los documentales seleccionados, y obtenido los resultados se llega a las conclusiones finales. Se puede comprobar que los documentales en 360° no son audiovisuales más inmersivos que los formatos tradicionales si no se expresa el máximo de todas las posibilidades narrativas y audiovisuales en ese sentido. Se debe tener en cuenta los recursos y estrategias para potenciar la inmersión que ofrece la tecnología 360 para este tipo de documentales. En los documentales analizados se aprecian indicios de una narrativa inmersiva en lo que al rol del espectador se refiere, pero no se explota lo suficiente.

En *Clouds over Sidra* se podría decir que se encuentran diversas características que ayudan a fomentar la inmersividad, pero aparecen de forma fugaz y no es suficiente para que el espectador realmente sienta esa identificación con la historia. En *Hidden* el espectador observa la historia desde fuera durante todo el documental, exceptuando las tres últimas escenas que, si se dirigen a él, de manera que en éste tampoco se trabaja la inmersividad para que el espectador se pueda considerar un personaje más. En *The Displaced* se muestra que los personajes solo se dirigen al espectador en pocas ocasiones, por lo cual en éste tampoco se potencia la inmersividad.

En los tres documentales analizados el rol que toma el espectador es Observante Pasivo (Dolan y Parets, 2016), es decir, que el espectador permanece fuera de la historia. Aquí cabe destacar que en *Clouds over Sidra* hay principios que integran al espectador

haciéndole partícipe, pero lo hace en ocasiones muy puntuales sin que sirvan para generalizar la pieza en este sentido.

No obstante, se destacan las estrategias que utilizan los directores Arora y Milk como, por ejemplo, que el actor social, es decir, la protagonista, se dirija a cámara o que otros actores actúen en escena como si la cámara fuese una persona más en la acción. Se trata de la consciencia de la existencia de la cámara en la escena, ligada al rol del espectador.

Observando los resultados de los documentales, se comprueba que en ningún momento el espectador se identifica con ningún personaje, exceptuando en *Clouds over sidra* durante una mínima parte del documental, tan mínima que no le da tiempo al espectador a poder ser partícipe e involucrarse en la historia, se hace de forma tan breve que el espectador no crea esa empatía ni conexión. Por lo tanto, se podría decir que el modo en que se trabajan los documentales es una focalización en segunda persona como explica Domínguez (2013). El consumidor ve el mundo a través de su propia perspectiva. Esto provoca una cierta distancia entre ellos y hace que sea menos inmersivo.

La cámara, en los tres documentales, se encuentra la mayor parte del tiempo en la acción, pero sin ser el centro de atención, por lo tanto, se ubica observando la acción. Esta característica hace que el espectador aún se sienta más alejado de la historia, ya que le aporta distanciamiento al sentirse observador y no partícipe. Según Casetti y Di Chio (2007) se encuentra el espacio estático, por lo tanto, el movimiento que percibe el espectador lo determina el movimiento del actor y el montaje. Se podría potenciar la ubicación de la cámara siendo ésta el centro de atención, para proporcionar al espectador estar dentro de la historia, ser uno más, sin tener que considerarse un observador.

Teniendo en cuenta todos los datos obtenidos tras el estudio, se llega a la conclusión de que estos documentales grabados con tecnología inmersiva no trabajan a la par la narrativa para contribuir a esa inmersividad durante el relato. No se podrían considerar inmersivos, ya que las funciones no las cumple. No hacen que el espectador sienta conexión y empatía por los actores sociales ni por la historia. Además, no participa en la historia, solo la observa. Los protagonistas no saben de su existencia, por lo tanto, no se puede crear ningún vínculo. En estos tres documentales no se aprovecha el uso de la narrativa para aportar más inmersividad, de la que ofrece la tecnología 360°

Para hablar sobre el documental inmersivo se debe de atender a ciertas estrategias que ayudan a fomentar la inmersividad de la audiencia en las historias. Para que el video 360° despierte emociones en el espectador a través de la empatía y la inclusión del usuario (Shin, 2018), no es suficiente con la tecnología, sino que se deben sumar los recursos y las estrategias centradas en conseguir que el espectador se identifique con la historia a través de la relación con sus personajes.

Se entiende por inmersividad la capacidad que puede tener la tecnología y el dispositivo de visualización de evadirte del entorno. Por lo tanto, al llevar las gafas de realidad virtual puestas, no se observa el entorno real, ya que la vista y el sonido esta evadido con el video que se está visionando.

Las estrategias para mantener la inmersividad generada con la tecnología en un primer momento, no se fomentan con la narrativa y el lenguaje audiovisual en el espectador. Aunque están empezando a ver la luz, pero de forma muy incipiente. En los documentales vemos indicios, como, por ejemplo: que el actor se dirija con la mirada a cámara; que hable directamente a cámara; que los actores sean conscientes de la cámara y hagan participe al espectador de la escena, para que éste su puede sentir un actor social más; o que se ubique la cámara en el mismo centro de la acción para conseguir que el espectador se sienta dentro de la historia.

Se observa que hay indicios, pero no se están explotando ni aplicando de forma constante, no se desarrollan lo suficiente durante todo el documental para establecer que esa pieza sea más inmersiva que no inmersiva. Se podría decir que aún queda camino para recorrer en lo que refiere a la narrativa inmersiva y lenguaje audiovisual de estas piezas. Si que se observa que explotan la tecnología, pero eso no es suficiente.

Como conclusión, se incide en que la tecnología inmersiva no es bastante para considerar si la pieza es inmersiva, también es necesario que el uso del lenguaje audiovisual, los planos con los que se construya la pieza y la narrativa contribuyan a conseguir esa inmersividad.

En resumen, se podría decir que, en este caso, los tres documentales que se han analizado no se pueden considerar inmersivos, ya que no trabajan lo suficiente la narrativa para que el espectador forme parte y se integre en la historia. Se puede clasificar como documentales grabados con cámara en 360°, que sí que tratan temas

sociales, que aportan la tecnología inmersiva pero ya está, el contenido narrativo para conseguir ser documentales inmersivos no lo tienen.

## 6. BIBLIOGRAFÍA

---

- Benítez, M. J. y Herrera, S. (2020). *Cómo producir reportajes inmersivos con vídeo en 360°*. Barcelona: UOC.
- Casetti, F. y Di Chio, F. (1994). *Cómo analizar un film*. Barcelona: Paidós.
- Domínguez, E. (2013). *Periodismo inmersivo: la influencia de la realidad virtual y del videojuego en los contenidos informativos*. Barcelona: UOC.
- Dolan, D. y Parets, M. (2016). Redefining The Axiom Of Story: The VR And 360 Video Complex. *TechCrunch*. Recuperado 18/12/2021 de <https://techcrunch.com/2016/01/14/redefining-the-axiom-of-story-the-vr-and-360-video-complex/>
- Gaudreault, A. y Jost, F. (1995). *Relatos cinematográficos: Cine y narratología*. Barcelona: Paidós.
- Genette, G. (1972). *Figures III*. Paris: Seuil.
- Ivars-Nicolás, B. y Martínez-Cano, F.J. (2020). En busca de narrativa inmersiva con la tecnología de vídeo 360°, *Sphera Publica*, 1(20), 160-177.
- Ivars-Nicolás, B., Santos, T. y Martínez-Cano, F.J. (2020). Acortando la distancia narrativa en el documental social en 360°. El caso Clouds over Sidra, en López-Agulló y Parejo (Eds.) *Estructura y análisis del audiovisual en España y Latinoamérica*. pp.: 201-211. Fragua.
- Prosper-Ribes, J. (1991). *El punto de vista en la narrativa cinematográfica*. Valencia: Fundación Universitaria San Pablo CEU.
- Shin, D. (2018). Empathy and Embodied Experience in Virtual Environment: To what Extent can Virtual Reality Stimulate Empathy and Embodied Experience? *Computers in Human Behavior* 78, 64-73. Recuperado 20/11/2021 de <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0747563217305381>

Slater, M. y Sanchez-Vives, M. V. (2016). Enhancing our lives with immersive virtual reality. *Frontiers in Robotics and AI*. Recuperado el 5/12/2021 de <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/frobt.2016.00074/full>

Vallejo-Vallejo, A. (2018) Narrativas documentales contemporáneas: de la mostración a la enunciación. *Estudios Cinematográficos*. Nueva Época. Núm 1. ISSN: 01888056 impreso.

## 7. ÍNDICE DE TABLAS

---

**Tabla 1:** Aspectos audiovisuales..... 13

**Tabla 2:** Aspectos tecnológicos ..... 14

## 8. ANEXOS

---

**Anexo 1:** Tabla del documental Clouds over Sidra..... 24

**Anexo 2:** Tabla del documental The Hidden..... 25

**Anexo 3:** Tabla del documental The Displaced ..... 26





