

**LA REALIDAD CONTRAATAACA: ACTIVANDO EL CAMBIO SOCIAL A
TRAVÉS DE LAS NUEVAS FORMAS DE LA VERDAD
REALITY STRIKES BACK: PERFORMING SOCIAL CHANGE THROUGH THE NEW
FORMS OF TRUTH**

Iván Sánchez-López

Red Alfamed, España

(ivan.sl.pro@gmail.com) (<https://orcid.org/0000-0002-5937-2904>)

Arnau Gifreu-Castells

Universidad Autónoma de Barcelona, España

(arnau.gifreu@uab.cat) (<https://orcid.org/0000-0001-7856-1391>)

Información del manuscrito:

Recibido/Received: 02/05/24

Revisado/Reviewed: 27/06/24

Aceptado/Accepted: 22/07/24

RESUMEN

Palabras clave:

comunicación, medios digitales, nuevos formatos, cambio social, no ficción.

El concepto de realidad está en crisis. Para ser más precisos: la mediación de la realidad está en crisis por cuestiones como las *Fake News*, la difusión emocional de contenidos con apariencia informativa, el *postureo* en las redes sociales, virtualización de las experiencias y los contenidos generados sintéticamente. En paralelo, nuevos formatos, herederos de la no ficción, han surgido en los últimos años para dar cuenta de una relación diferente con lo real. Más allá del periodismo, se encuentran narrativas creativas de no ficción, interactivos, documental 360º, documental VR, o documentales a través de Instagram *Stories*. El objetivo de esta investigación es profundizar en las características de estos nuevos formatos y su relación con lo real a través del Análisis Multimodal del Discurso. La muestra incluye 6 proyectos vanguardistas que abordan temas como el cambio climático, el sexismo, la represión cultural, el suicidio, la diversidad sexual y la identidad. Se concluye que la mayoría de los proyectos analizados presentan una simbiosis de forma y contenido para potenciar sus mensajes. El vínculo más fuerte con lo real reside en la revelación y elevación de la voz autoral. Estas formas son comprometidas, propositivas y beligerantes en la representación de la realidad, pero algo conservadoras en la performatividad para el cambio que se abre en el contexto digital conectado.

ABSTRACT

Keywords:

Communication, digital media, new formats, social change, non-fiction.

The concept of reality is in crisis. To be more precise, the mediation of reality is in crisis due to issues such as fake news, the emotional dissemination of content that appears to be informative, posturing on social media, the virtualization of experiences, and synthetically generated content. In parallel, new formats, heirs of non-fiction, have emerged in recent years to account for a different relationship with the real. Beyond journalism, there are creative non-fiction narratives, interactivos, 360º documentaries, VR documentaries, and documentaries through Instagram Stories. The aim of this

research is to delve into the characteristics of these new formats and their relationship with the real through Multimodal Discourse Analysis. The sample includes six avant-garde projects that address topics such as climate change, sexism, cultural repression, suicide, sexual diversity, and identity. It is concluded that most of the analyzed projects present a symbiosis of form and content to enhance their messages. The strongest link to the real lies in the revelation and elevation of the authorial voice. These forms are committed, purposeful, and combative in representing reality, but somewhat conservative in the performativity for change that opens up in the connected digital context.

Introducción

Fingir, vivir, creer

La crisis de la verdad

Las redes sociales y sus efectos derivados muestran hoy cómo a veces es complejo discernir entre lo que es real y lo que no lo es. Hay ciertos proyectos y movimientos que van en esta dirección, haciendo presente el dispositivo que distorsiona la realidad. Por ejemplo, el proyecto "Instagram vs reality" nos muestra dos caras muy distintas de la realidad: la modificada y la real, sin filtros. Esas dos capas aún se distinguen mínimamente, pero nos preguntamos qué ocurrirá cuando esa capa se superponga con más perfección y se vuelva indistinguible de la realidad. En algún momento del futuro próximo, es posible que perdamos nuestra capacidad de distinguir la realidad de la ficción, por muchas herramientas forenses que podamos idear. Así pues, nos enfrentamos a un inmenso reto en relación con la propagación de la verdad y su concepto de representación. Si vamos un paso más allá de las redes sociales y nos adentramos en la incipiente IA generativa, empezamos a observar cómo la sociedad le otorga un valor de "verdad" que ni siquiera la ciencia actual posee, y que condiciona el campo de la realidad y cuestiona su valor "factual".

"No hay peor error que tomar lo real por lo real", afirma Baudrillard (1993). Y añade: "Y son los medios de comunicación los que nos enseñan a no tomar nunca más lo real por verdadero" (1993). La beligerancia argumental mostrada por el filósofo francés responde a un contexto concreto, con un innovador *hiperrealismo* noventero de la imagen televisiva presentando guerras lejanas, contadas por occidentales, en hogares occidentales. Baudrillard declara la muerte del referente en la que se niega el valor radical del signo. Con la pérdida del procesamiento analógico, desaparece la representación continua de las señales físicas. La materialidad de los contenidos se transforma. Los propios medios de comunicación y los sistemas sociales se transforman (Sánchez-López, 2021). En esta nueva ola contemporánea, el estatus de "lo real" se ve amenazado por una serie de situaciones/acciones multipolares, como:

- Fingir (los hechos)
- Compartir (creencias personales)
- Posar/presumir (lo cotidiano)
- Virtualizar (la existencia)
- Sintetizar (la verdad)

Los 5 vectores del simulacro contemporáneo

La preocupación por la difusión de información falsa es recurrente en la investigación académica, más que un fenómeno novedoso (Finneman y Thomas, 2018). Existe una larga historia de bulos diseñados y difundidos por los medios de comunicación. No obstante, la profesión periodística se presenta como una autoridad epistémica garante de la verdad (Carlson, 2017). La introducción de las redes sociales y los sitios web en el flujo informativo ha impulsado un aumento del consumo de noticias a través de estos canales (Gottfried y Shearer, 2016), erosionando el papel periodístico como mediador verificador. A ello se suman usos interesados que "fabrican y difunden información con la intención de engañar y confundir a la población" (McGonagle, 2017). Esto conduce a una "nueva ola de noticias falsas que tienen diferentes niveles de factualidad e intención" (Tandoc et al., 2018).

En el nuevo panorama mediático, los contenidos y las noticias no sólo se emiten y reciben, también se comparten. Y en esta acción de compartir, hay dos factores clave: las

creencias personales y las emociones. Según Lewandowsky et al. (2012), la gente comparte información que evoca una respuesta emocional, independientemente de si es cierta o no. En Vosoughi et al. (2018), se constata que las noticias falsas se difunden más rápido y en mayor medida.

Además, la democratización de los usos de los medios de comunicación provoca un aumento de las dimensiones de la realidad que se pueden narrar. Al amparo de los medios sociales, y siguiendo una lógica prosumer (Aparici y García-Marín, 2018), la exposición personal y en redes sociales alcanza nuevas cuotas. Una de las corrientes subyacentes es la pose digital (Livingston et al., 2020), que puede generar una disociación entre los acontecimientos (y cuerpos) expuestos idealizados y la realidad cotidiana.

Con la digitalización gradual, la virtualización se extiende a los entornos personales y sociales, con una proyección hacia el surrealismo en la que los mundos físico y virtual acaban fusionándose, representando "la etapa final de la coexistencia de la realidad física-virtual" (Lee et al., 2021). Una proyección que predetermina la existencia de un nuevo tipo de signo desprovisto de referente, un signo-referente, con una existencia espacio-temporal autónoma. Además de los efectos de la virtualización, la fenomenología de la verdad se ve alterada por la capacidad generativa de la IA. Como afirman Bucknall y Dori-Hacohen: "Los medios de comunicación sintéticos impulsados por la IA -incluidas, entre otras, las falsificaciones profundas- plantean un nivel de desafío totalmente nuevo con el que la sociedad aún no ha contado del todo" (Bucknall y Dori-Hacohen, 2022). La IA es capaz de generar realidad sintética. Y puede ajustarlo a las formas de la verdad: "las referencias, el contenido y las afirmaciones erróneas pueden entremezclarse con información correcta y presentarse de forma persuasiva y segura, lo que dificulta su identificación sin una inspección minuciosa y una comprobación esforzada de los hechos" (Bubeck et al., 2023).

Las redes sociales y sus efectos derivados muestran hoy cómo a veces es complejo discernir entre lo que es real y lo que no lo es. Hay ciertos proyectos y movimientos que van en esta dirección, haciendo presente el dispositivo que distorsiona la realidad. Por ejemplo, el proyecto 'Instagram vs reality' nos muestra dos caras muy distintas de la realidad: la modificada y la real, sin filtros. Esas dos capas aún se distinguen mínimamente, pero nos preguntamos qué ocurrirá cuando esa capa se superponga con más perfección y se vuelva indistinguible de la realidad. En algún momento del futuro próximo, es posible que perdamos nuestra capacidad de distinguir la realidad de la ficción, por muchas herramientas forenses que podamos idear. Así pues, nos enfrentamos a un inmenso reto en relación con la propagación de la verdad y su concepto de representación. Si vamos un paso más allá de las redes sociales y nos adentramos en la incipiente IA generativa, empezamos a observar cómo la sociedad le otorga un valor de "verdad" que ni siquiera la ciencia actual posee, y que condiciona el campo de la realidad y cuestiona su valor "factual".

Lo real como representación mediada

Esta crisis de la realidad que se está produciendo en la actualidad y que se acentuará en un futuro próximo tiene su origen en el concepto de realidad y sus mecanismos de representación de la misma, es decir, de generación del nexo con la huella indicial. La relación entre estas dos dimensiones ha sido ampliamente debatida por semiólogos y estructuralistas. El propio Peirce (1974) sugiere que la realidad sólo puede conocerse a través del signo, porque ya está semiotizada. Además de la tradición periodística, existe otra modalidad mediática que se ha preocupado persistentemente por su vínculo con la realidad: el género documental. Es una relación compleja y escurridiza. Con un cierto consenso en torno a una macrocategorización que se presenta como

oposición: la no ficción. "Una categoría negativa que designa una terra incognita, la extensa zona sin cartografiar entre el documental convencional, la ficción y lo experimental", explica Weinrichter (2004).

Una de las mayores preocupaciones del discurso documental y en general de los géneros y formatos de la no ficción narrativa ha sido la relación entre lo que representa y lo representado, entendiéndose que nos referimos a discursos de realidad y sobriedad en relación a la representación del mundo. La huella indicial o índice en la narrativa de no ficción establece la relación directa entre la representación (lo representado) y el objeto real (lo representado). A nivel indiciario, nos referimos a la imagen de una persona, un lugar o un acontecimiento, por ejemplo. Una de las principales preocupaciones es cómo detectar y diferenciar la "huella indicial" y su veracidad asociada y las pruebas documentales (Plantinga, 1997). La veracidad documental es esencial para mantener la integridad del género documental y para que el público confíe en la información. Las pruebas documentales son las pruebas visuales y auditivas que apoyan y sostienen las afirmaciones y representaciones que se hacen en el documental (imágenes, archivo, entrevistas, datos y estadísticas).

Según Genette, "el acontecimiento (la historia) en el acto comunicativo, para el hablante y para el oyente, renace siempre en forma de discurso. El discurso crea la realidad, ordena y organiza la experiencia del acontecimiento" (1966). Además, se ha producido una evolución biotecnológica entre la oralidad y la digitalidad. Las modalidades mediáticas han proliferado. Cada nueva forma implica un nuevo relato, o un trans-relato. El acceso a la realidad no es neutral, y las mediaciones añaden capas de forma y contenido. Nichols profundiza en la idea de la representación de la realidad, subrayando que el poder del documental reside en su capacidad de hacer que temas intemporales nos parezcan temas candentes. "Vemos imágenes del mundo y lo que ponen ante nosotros son cuestiones sociales y valores culturales, problemas actuales y sus posibles soluciones, situaciones y formas concretas de representarlas" (1997). Un enlace que no es neutral. El documental es el registro de una mirada particular, de una visión autoral. Con una implicación directa. Y en este discurso, "el estilo da testimonio no sólo de una visión o perspectiva del mundo, sino también de la calidad ética de esta perspectiva y de la argumentación que la sustenta" (1997). En este marco, el objetivo de esta investigación es analizar y caracterizar los nuevos formatos contemporáneos que persiguen la narración de la realidad, profundizando en la relación que se establece entre estas formas de contar y el cambio social.

Numerosos estudios han abordado las transformaciones sociales provocadas por la llegada de los medios sociales e Internet (Firth et al., 2024; Evans-Zepeda, 2020). También hay varios intentos de catalogar nuevos formatos para abordar la realidad, especialmente en el periodismo (Das & Upadhyay, 2024; Pérez-Seijo & Silva-Rodríguez, 2024) y los documentales (Borjan, 2020). Sin embargo, los trabajos específicos que integran formatos que abordan la realidad y su vínculo con la transformación social son prácticamente inexistentes.

Metodología

Para alcanzar este objetivo, el enfoque metodológico seleccionado ha sido la técnica del ADM (Análisis Multimodal del Discurso). Este paradigma amplía el estudio del lenguaje en su combinación con otros recursos como la imagen, la música o el sonido. O'Halloran (2011) especifica que se ocupa de "la teoría y el análisis de los recursos semióticos y las expansiones semánticas que tienen lugar a medida que, en los fenómenos

multimodales, se combinan diferentes opciones semióticas". También las opciones intersemióticas. El modelo básico utilizado es el empleado por Pauwels (2012) para el análisis de las expresiones culturales, pero adaptado y enfocado al objetivo de esta investigación. Para la extracción y categorización de los datos se ha utilizado la herramienta Atlas.TI, que facilita el tratamiento de la información en la investigación cualitativa.

El ADM se basará en la Teoría Fundamentada junto con el MCC (Método Comparativo Constante). La teoría fundamentada es una metodología de análisis de datos que utiliza un conjunto de métodos aplicados sistemáticamente para generar una teoría inductiva sobre un área sustantiva (Glaser, 1992). A través de la MCP se lleva a cabo una categorización inductiva y una comparación simultánea de unidades de significado (Glaser y Strauss, 1967). Tras una revisión inicial y una anotación general, se trazaron patrones y se identificaron categorías con el programa Atlas.TI. En una segunda revisión, se establecieron las principales categorías de convergencia significativa entre los proyectos, lo que permitió generar un marco analítico común. En una tercera iteración, se buscaron las peculiaridades de cada obra para este marco convergente. En la versión final del análisis, estas categorías se etiquetaron como "Claves de puesta en escena", "Claves estéticas", "Claves discursivas" y "Vínculo con la realidad".

Para la selección de la muestra se recurrió a un muestreo no probabilístico. Concretamente, lo que Corbetta (2007) denomina "muestreo subjetivo por decisión razonada", en el que las unidades de muestreo se eligen en función de sus características. Se elaboró una lista de 50 proyectos que se seleccionaron (<https://acortar.link/O329Es>) según el criterio principal determinado por el objetivo:

- A. Nuevos formatos multimodales que narran la realidad.

Y una serie de condicionantes para ofrecer una perspectiva plural en la visualización:

- B. Diversidad autoral.
- C. Pluralidad temática.
- D. Producciones de diferentes territorios y realidades socioeconómicas.
- E. Variedad en las modalidades de medios de comunicación.

Tras filtrar los 50 proyectos iniciales, la muestra final quedó constituida por la representación que figura en el Tabla 1:

Tabla 1

Proyectos filtrados para la aplicación de MDA

Título	Autor	Criterios de selección (forma y contenido)
<i>Casa de familia</i>	Paisley Smith, 2018	Narrativa creativa de no ficción que utiliza un motor de videojuego en 3D para reflexionar sobre los códigos culturales y el suicidio. A, B, C, D, E.
<i>Cómo el machismo marcó nuestra adolescencia</i>	Juan Manuel Cuéllar, Paloma Torrecillas, 2023	Proyecto web interactivo que muestra contenidos sexistas explícitos de los medios de comunicación según el año de nacimiento del usuario. A, B, C, D, E.
<i>Fogo Na Floresta</i>	Tadeu Jungla, 2017	vídeo documental en 360º sobre la población indígena de los Waurá y sus problemas con el fuego y la deforestación. A, B, C, D, E.
<i>Reeducados</i>	Sam Wolson, 2021	Documental de animación en RV sobre los campos de reeducación de China en la región de Xinjiang. A, B, C, D, E.
<i>Otros</i>	¡Mirusha Yogarajah, Em Yue, Jess Murwin, Tristan Angieri, Grace An, Joanne Lam, Jackie! Zhou, 2021	Breves documentales en formato de historias de Instagram que ahondan en cuestiones identitarias y sociales, con el amor, la inclusión y la pérdida como ejes centrales. A, B, C, D, E.
<i>No rastrear</i>	Brett Gaylor, 2015	Serie documental web interactiva que analiza el fenómeno del rastreo a partir del uso personal de Internet por parte del receptor y voces de expertos. A, B, C, D, E.

Resultados

Para facilitar la lectura de los resultados del MDA, se han elaborado una serie de fichas de síntesis. En ellas se resume la información obtenida, categorizada según los distintos campos relacionados con el objetivo.

Casa de familia

Homestay constituye un experimento polifacético que aprovecha la tecnología de RV más avanzada para avanzar en el ámbito de las narraciones interactivas dentro de un marco audiovisual. El mundo de papel meticulosamente diseñado representa simbólicamente el jardín visitado por la narradora, Paisley Smith, durante un periodo de luto por la pérdida de un amigo y "miembro de la familia" Esta representación subraya la insuficiencia de los símbolos culturales para encapsular toda la complejidad de los individuos. El archivo de datos que se muestra en la Tabla 2 resume los resultados obtenidos tras la aplicación del Análisis Multimodal del Discurso.

Figura 1

Extractos del proyecto "Homestay" (sólo con fines de investigación). Todos los derechos reservados a los propietarios (Paisley Smith/NFB Canadá)

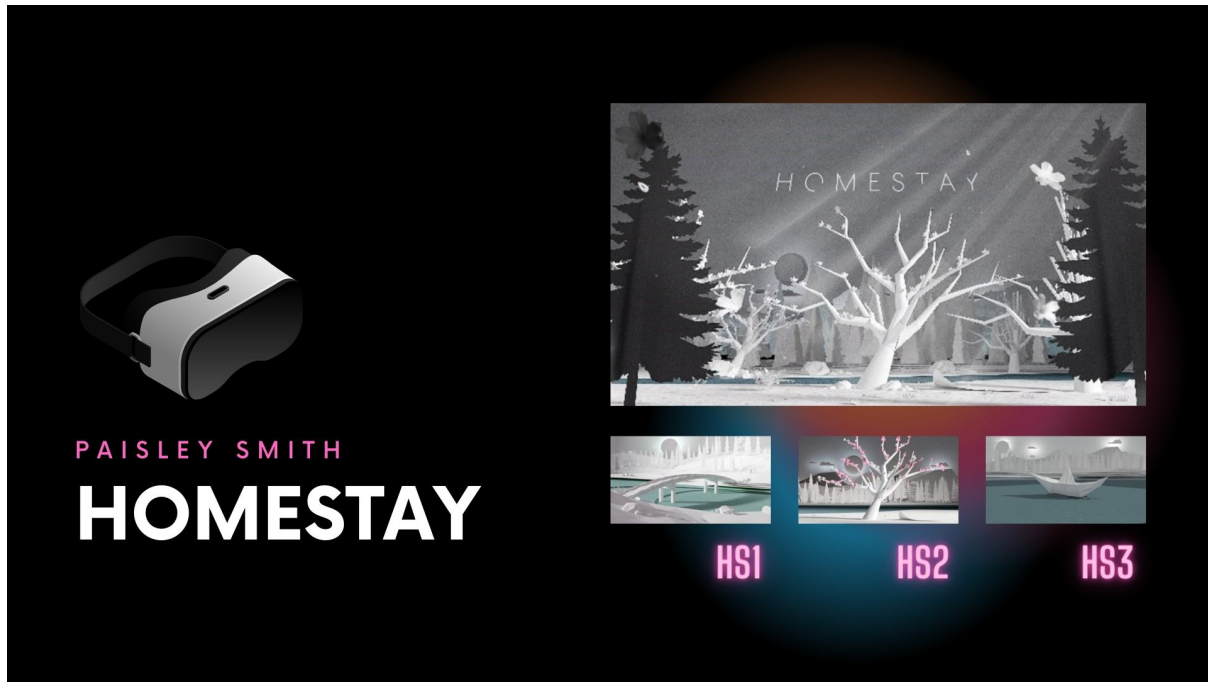


Tabla 2

Resumen del MDA aplicado al "Homestay" Project

Enlace	https://www.nfb.ca/interactive/homestay/
Creadores	Paisley Smith
Productor	NFB Canadá
Plataformas	HTC Vive y Oculus Rift
Formato	Narrativa creativa de no ficción
Año	2018
CLAVES DE LA PUESTA EN ESCENA	<ul style="list-style-type: none"> * Toma subjetiva inmersiva. * La interacción con el entorno hace que avance el discurso oral. * Movimiento interno del cuadro + movimiento del cuadro. * El usuario pierde a veces el control de los acontecimientos.
ESTÉTICA TECLAS	<ul style="list-style-type: none"> * Jardín japonés (Nitobe Memorial Garden (HS1). * Artesanía en papel, estilo origami (HS3). * Música: minimalista. * Voz subjetiva, adecuación emocional. * Efectos: <ul style="list-style-type: none"> · Uso expresivo para interacciones. · Expresiva recreación de sonidos del carrete.
TECLAS DE DESPLAZAMIENTO	<ul style="list-style-type: none"> * El simbolismo estético apela a la pérdida que recorre la historia. También a la incomprensión entre códigos culturales (HS2). * El ambiente y las reacciones a las interacciones recrean estados emocionales y conectan con reflexiones profundas. * La interacción (o la imposibilidad de interacción) dice algo.
VÍNCULO CON LA REALIDAD	<ul style="list-style-type: none"> * Suceso trágico como punto de conexión con lo emocional y lo profundo. * Respeto por el acontecimiento. * La no ficción se utiliza como espacio conmemorativo.

Cómo el machismo marcó nuestra adolescencia

Los medios de comunicación han sido y son una ventana abierta al mundo. Durante nuestra adolescencia, la televisión, la radio, las revistas (y ahora, Internet) nos dieron una idea de la vida adulta mientras descubríamos quiénes éramos. Sin embargo, muchos de los mensajes que recibíamos no eran inocentes: intentaban crear un modelo de mujer en el que teníamos que encajar. "Cómo el machismo marcó nuestra adolescencia" es un proyecto interactivo en el que cada usuario, tras introducir su año de nacimiento, puede revivir los impactos culturales que le marcaron. En la Tabla 3 se presentan los principales datos filtrados derivados del análisis.

Figura 2

Extractos del proyecto "Cómo el machismo marcó nuestra adolescencia" (sólo con fines de investigación). Todos los derechos reservados a los propietarios (J.M. Cuéllar y Paloma Torrecillas/RTVE Lab)



Tabla 3

Resumen del MDA aplicado al el Proyecto "Cómo el machismo marcó nuestra adolescencia"

Enlace	https://lab.rtve.es/8m-machismo-adolescencia/
Creadores	Juan Manuel Cuéllar Paloma Torrecillas
Productor	Laboratorio RTVE
Plataformas	Web
Formato	Interactivo
Año	2023
CLAVES DE LA PUESTA EN ESCENA	<ul style="list-style-type: none"> * Página de inicio estática con interacción. * Desplácese hacia abajo con la historia guiada por texto. * Contenidos de archivo insertados como elementos multimodales (MA2). * Movimiento constante a través de la animación
ESTÉTICA TECLAS	<ul style="list-style-type: none"> * Diseño reconocible: tipografía, color, elementos gráficos. Identidad. * Texto morado y cuadrículas. * Los motivos y elementos gráficos varían según el bloque de contenido. El diseño evoca la época (MA3). * Combinación de fotografía de archivo recortada con dibujo a mano (collage digital). * GIFicación de la propuesta. * El lenguaje señala, denuncia, evidencia, exige.
TECLAS DE DESPLAZAMIENTO	<ul style="list-style-type: none"> * Archivo dirigido desde un guión textual incisivo, mordaz y formativo que evidencia el sexismo y su extensión temporal y multipolar. * Punto de partida: interacción basada en un rasgo personal (fecha de nacimiento). (MA1). * La estética de la fotografía + collage conecta con los usos históricos de esta técnica asociada al activismo/reivindicaciones sociales. * Se elabora un nuevo discurso a partir de la conexión y contextualización de elementos de archivo multimodales.
VÍNCULO CON LA REALIDAD	<ul style="list-style-type: none"> * Material de archivo: contenido multimedia multimodal contextualizado y recontextualizado desde el presente. * Valor documental de los materiales de archivo. * Apelar a una realidad compartida entre creadores y usuarios basada en su consumo común de medios. * Nuevo significado de la realidad contemporánea de: <ul style="list-style-type: none"> - La toma de conciencia de la incidencia a través del recuerdo con carácter emocional (adolescencia). - La perspectiva histórica dirigida e intencionada.

Fogo Na Floresta

La película, realizada con indígenas, está compuesta por escenas de 360 grados que adentran al espectador en la vida cotidiana de la comunidad indígena y presenta una amenaza que se cierne sobre los Waurá y todos los pueblos de la Amazonia: el fuego incontrolado. Manejado durante milenios por los indígenas en la apertura de sus parcelas de subsistencia, el fuego avanza ahora sobre los bosques de forma incontrolada, debido a la deforestación de los alrededores del Xingu y al cambio climático. El archivo de datos sobre este proyecto se recoge en la Tabla 4.

Figura 3

Extractos del proyecto "Fogo na floresta" (sólo con fines de investigación). Todos los derechos reservados a los propietarios (Tadeu Jungle/ISA, Academia de Filmes)



Tabla 4

Resumen del MDA aplicado al el proyecto "Fogo na Floresta"

Enlace	https://apps.apple.com/us/app/fire-in-the-forest/id1230093632?ls=1
Creadores	Selva de Tadeu
Productor	ISA y Academia de Filmes
Plataformas	Appstore, google play, Youtube
Formato	cortometraje documental 360
Año	2017
CLAVES DE LA PUESTA EN ESCENA	<ul style="list-style-type: none"> * La cámara se desplaza hacia el territorio, haciendo hincapié en las acciones y acontecimientos que el director considera relevantes (FF2). * Los 360º ofrecen amplitud a la visión del espacio. Aunque sólo en determinados planos se aprovecha su potencial expresivo, como en aquel en el que los componentes de la comunidad rodean el artefacto (FF1). * La voz en off dirige el discurso por encima del relato visual o las voces de la comunidad.
ESTÉTICA TECLAS	<ul style="list-style-type: none"> * No se recrea un plano subjetivo: hay puntos de vista inusuales, como un contraplano a ras de suelo. * Posible control del ángulo de visión del espectador dentro de cada secuencia. * Se mantienen las elipses, pero se transforma el fuera de cuadro. * Hay un deseo de reforzar la condición evocadora del territorio y las tradiciones, vislumbrando una cierta tensión estética frente a la vida cotidiana.
TECLAS DE DESPLAZAMIENTO	<ul style="list-style-type: none"> * La empatía se posiciona sobre los aldeanos y su territorio ante la amenaza de incendios por la deforestación y el cambio climático. * El mensaje es reforzado por una voz ajena a la comunidad en un discurso guionizado.
VÍNCULO CON LA REALIDAD	<ul style="list-style-type: none"> * El territorio real penetra en las imágenes digitalizadas (FF3). * El sonido directo atestigua una presencialidad pasada, grabada y reproducida. * La combinación de ambos ofrece un valor testimonial. * El propósito del discurso, basado en un hecho real (la amenaza de incendio), dirige las acciones de la película.

Reeducados

Este documental de realidad virtual sumerge a los espectadores en los confines de uno de los campos de "reeducación" de Xinjiang, ofreciendo una narración guiada basada en los recuerdos de tres personas -Erbaqyt Otarbai, Orynбек Koksebek y Amanzhan Seituly- que compartieron reclusión en un centro de Tacheng. En los últimos años, las autoridades gubernamentales han transformado sistemáticamente Xinjiang, la mayor región de China, en un Estado policial muy sofisticado, que figura entre los más avanzados del mundo. Los datos más destacados se presentan en el Tabla 5.

Figura 4

Extractos del proyecto "Reeducated" (sólo con fines de investigación). Todos los derechos reservados a los propietarios (Sam Wolson/The New Yorker).

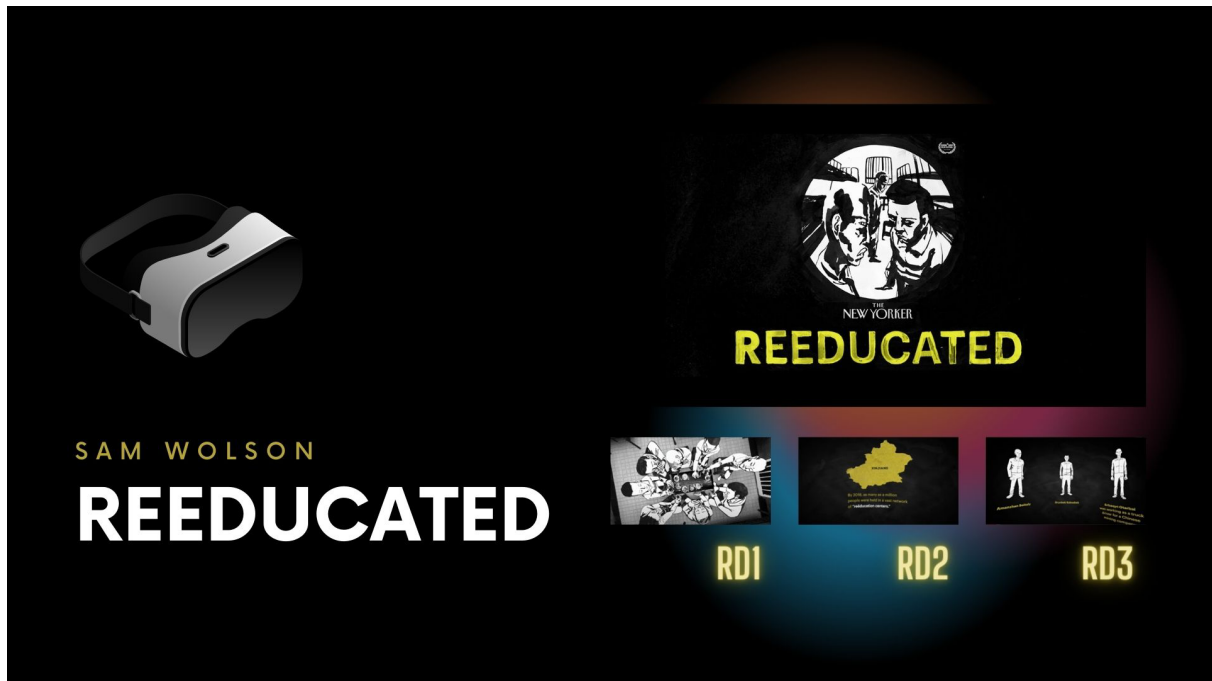


Tabla 5
Resumen del MDA aplicado al el proyecto "Reeducated"

Enlace	https://www.newyorker.com/news/video-dept/reeducated-film-xinjiang-prisoners-china-virtual-reality
Creadores	Sam Wolson
Productor	El New Yorker
Plataformas	Oculus, Carboard Viewer, Teléfono o tableta, Ordenador
Formato	Documental sobre RV
Año	2021
CLAVES DE LA PUESTA EN ESCENA	<p>* La inmersión sitúa al espectador en un "centro de reeducación" chino, pero la telepresencia no es desde un plano subjetivo; la experiencia se comparte desde una cierta posición privilegiada, con una participación sensorial y una posible intervención a través de la manipulación del movimiento de la cámara.</p> <p>posicionamiento de la "cámara" a 360° para acentuar el valor dramático y expresivo de la historia (RD1).</p> <p>* Los acontecimientos narrativos provocan el movimiento de la mirada (y la interacción) privilegiada del usuario.</p>
ESTÉTICA TECLAS	<p>* Utilización del dibujo y la animación para la reproducción de una experiencia y la estetización de un estado emocional.</p> <p>* Identidad visual, dibujo e imagen en blanco y negro, letras amarillas y gráficos extradiagéticos (RD2).</p> <p>* Recreación de ambientes visuales y sonoros con un fuerte valor expresivo y licencias creativas en la composición secuencial para reproducir una historia y un estado emocional refrendado en el testimonio oral.</p>
TECLAS DE DESPLAZAMIENTO	<p>* Las voces de los testimonios son el motor del discurso sobre las experiencias vividas en un "centro de reeducación" de Xinjiang.</p> <p>* Se vuelve a contar una experiencia vivida en el pasado para informar sobre una situación presente.</p> <p>Se cuenta de forma integrada: el componente emocional envuelve la narración informativa.</p>
VÍNCULO CON LA REALIDAD	<p>* La voz del recuerdo de una experiencia real tiene un valor testimonial.</p> <p>* El vídeo de los cuerpos de las personas (protagonistas) en sus nuevos espacios habitados conecta con una historia no recreada.</p> <p>* Las licencias creativas otorgan un valor de presencia dramatizada a la memoria (RD3).</p> <p>* La recreación documentada estetizada adquiere un valor de verdad -dependiente de la validez de las fuentes-.</p>

Otros

Estrenada en Instagram Stories, *Otherly* representa una colección de siete documentales concisos que exploran la búsqueda de la identidad en el siglo XXI. Empleando temas universales como el amor, la inclusión y la pérdida como puntos de entrada narrativos, estos siete creadores han producido películas que son atemporales a la vez que intrínsecamente efímeras debido a su forma. Adaptado a los usuarios de Instagram, el proyecto *Otherly* amplifica las perspectivas de una cohorte de creadores infrarrepresentados, centrándose específicamente en las mujeres, las personas no binarias y las personas con identidad de género. Los principales datos analizados se exponen en la Tabla 6.

Figura 5

Extractos del proyecto "Otherly" (sólo con fines de investigación). Todos los derechos reservados a sus propietarios (Mirusha Yogarajah, Em Yue, Jess Murwin, Tristan Angieri, Grace An, Joanne Lam, Jackie Zhou/NFB y POV Spark)

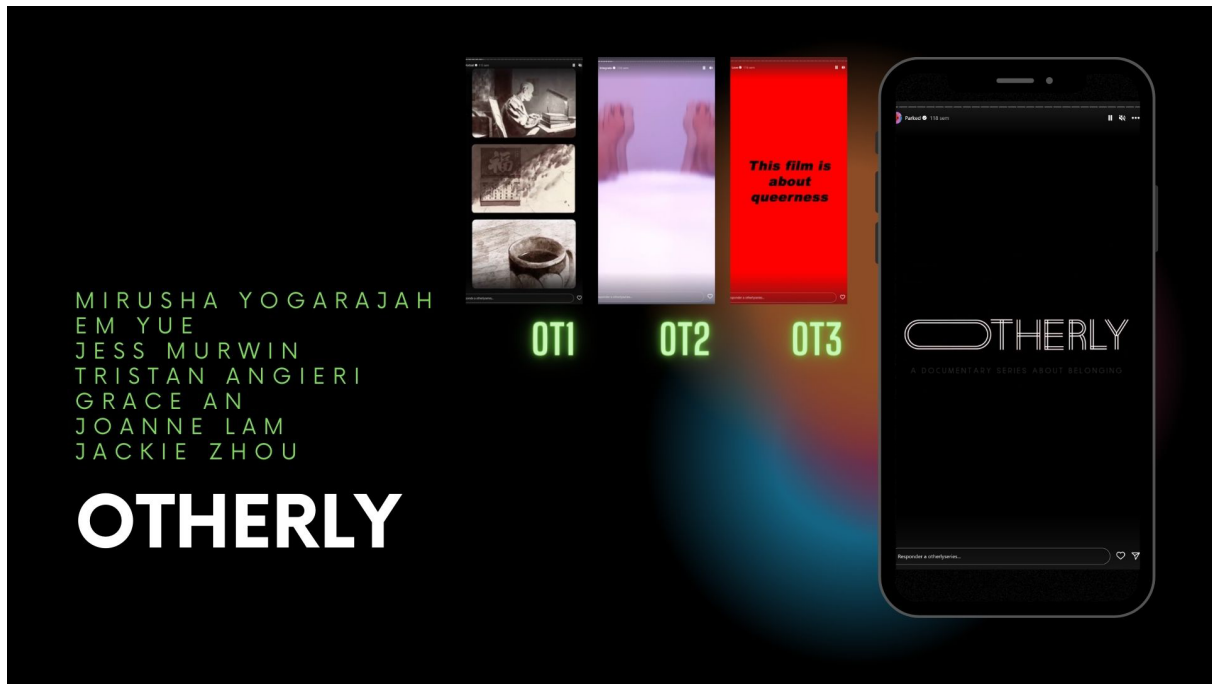


Tabla 6
Resumen del MDA aplicado a el proyecto "Otherly"

Enlace	https://www.instagram.com/otherlyseries/
Creadores	Aparcado: Buscando refugio en nuestros coches por Mirusha Yogarajah Elaine es casi por Em Yue El amor es la primera lección sagrada por Jess Murwin Integrate.Me por Tristan Angieri Papier Accordéon de Grace An Un retrato de Tracy por Joanne Lam FaceTime por Jackie Zhou
Productor	National Film Board of Canada y POV Spark.
Plataformas	Historias de Instagram
Formato	Documentales cortos
Año	2021
CLAVES DE LA PUESTA EN ESCENA	* Múltiple. * Evidencia la visión autoral en un proyecto colectivo. * Estilos compartidos: destaca la voz personal (off, entrevista), esteticismo de la composición, retrato en imagen o metafórico, fuerte presencia del yo.
ESTÉTICA TECLAS	* Múltiple. * La plataforma de difusión condiciona la verticalidad y el corte entre pisos (OT2). * La imagen real, el testimonio del yo, se combina con la representación expresiva (poética) del desarraigo y la búsqueda de la identidad (OT1). * La imagen (vídeo y animación) tiende a ser sugerente y connotativa, más que explícita y denotativa.
TECLAS DE DESPLAZAMIENTO	* El amor, la alteridad, la búsqueda de identidad, la inclusión y la pérdida son los temas principales. * Al conservarse, pierde su teórica idiosincrasia efímera. * Se utilizan distintas fórmulas para revelar verdades profundas y personales. * La expresión de la alteridad parece funcionar como elemento catártico en la búsqueda de la identidad.
VÍNCULO CON LA REALIDAD	* Verdad autoral: compromiso y cuidado con la representación del yo (OT3), de lo que se ama y de lo que se teme. * La autenticidad surge de la expresión de lo íntimo, lo personal y lo profundo. * Existe un respeto emocional por los temas tratados. * La autoexpresión como verdad: honestidad.

No rastrear

Esta serie documental profundiza en los mecanismos de recogida y utilización de datos relativos a las personas. Se presentaron episodios quincenales personalizados, cada uno dedicado a investigar distintas facetas de la web contemporánea como un paisaje en evolución donde las acciones, expresiones e identidades se documentan y vigilan progresivamente. El Tabla 7 destaca los principales resultados del análisis.

Figura 6

Extractos del proyecto "Do not Track" (sólo con fines de investigación). Todos los derechos reservados a los propietarios (Brett Gaylor/Upian, Arte, NFB Canadá, Bayerischer Rundfunk con la participación de Radio-Canada, RTS y AJ+).

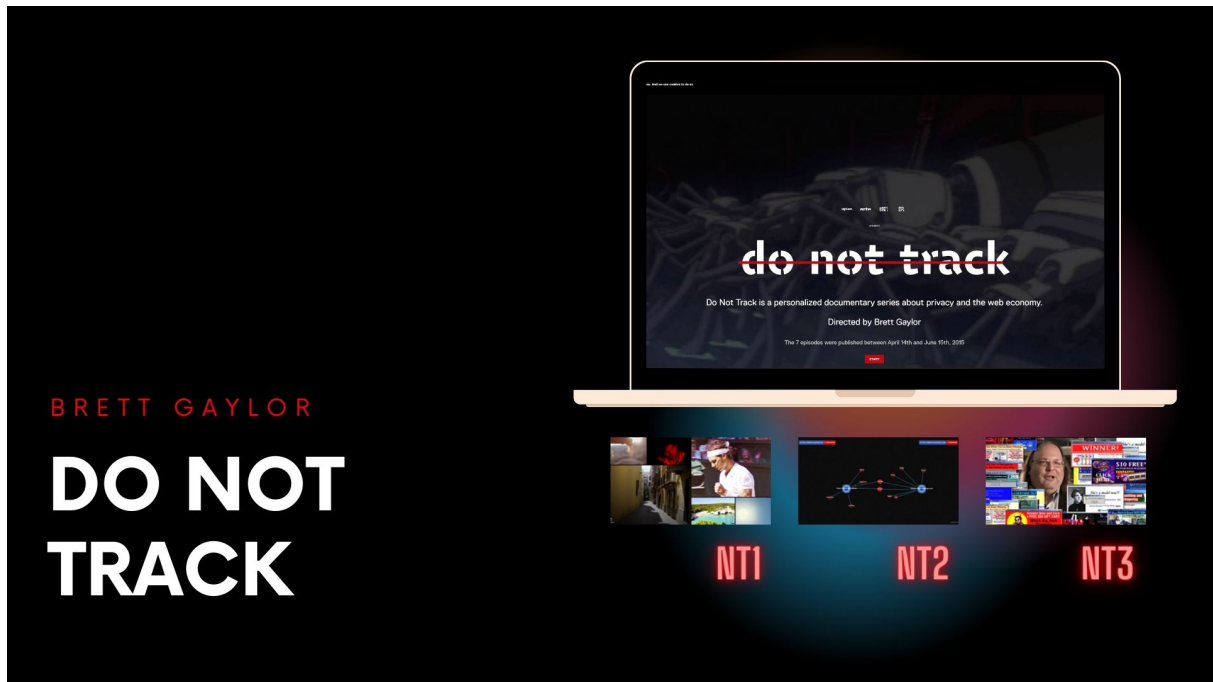


Tabla 7

Resumen del MDA aplicado al proyecto "Do Not Track"

Enlace	https://donottrack-doc.com/en/intro/
Creadores	Brett Gaylor
Productores	National Film Board of Canada, Upian, Arte y Bayerischer Rundfunk con la participación de Radio-Canada, RTS y AJ+
Plataformas	Ordenador-web
Formato	Series documentales personalizadas
Año	2015
CLAVES DE LA PUESTA EN ESCENA	<ul style="list-style-type: none"> * Combinación de materiales idiosincrásicos procedentes de Internet y contenidos elaborados ad hoc para trasladar experiencias de autor o criterios profesionales. * Los materiales de producción propia combinan aspectos formales tradicionales del documental (cabezas parlantes) con cortes grabados con teléfonos móviles o desde la cámara del ordenador. * Narraciones de voz, determinadas por la interacción.
ESTÉTICA TECLAS	<ul style="list-style-type: none"> * Mímesis estética y ritmo de Internet. * Utilización de material web: Gif's, memes, cultura popular. * La música refuerza el ritmo y el tono del discurso. * Gráficos para la representación de datos en tiempo real.
TECLAS DE DESPLAZAMIENTO	<ul style="list-style-type: none"> * Metanarrativa: la experiencia de rastreo se cuenta rastreando al usuario. * Personalización de la experiencia del usuario y adaptación del discurso en función del seguimiento (también de la locución). * Los capítulos están concatenados, cada uno profundiza en un aspecto específico del tema, con cliffhangers que dan continuidad a la experiencia. * El lenguaje es aparentemente desenfadado, pero lleva a la conmoción con la revelación de información sobre el tema.
VÍNCULO CON LA REALIDAD	<ul style="list-style-type: none"> * Verdad sintética: visualización de datos en tiempo real expuestos mediante algoritmos y programas de seguimiento. * Descripción prescriptiva por expertos. * Exposición de hechos mediante cita de fuentes. * Revelación interactiva de información: los datos se ofrecen a través de la interacción usuario-proyecto de intercambio.

Debate y Conclusiones

Del análisis en profundidad de la muestra se desprenden una serie de tropos comunes en los nuevos formatos heredados de la tradición de la no ficción. En la dimensión formal, destaca el uso de la multimodalidad en toda su extensión con fines que se alejan de la banal estetización para perseguir el refuerzo del mensaje. Aquí se aprecia una tendencia hacia la composición expresiva y poética, alejándose de la noción de objetividad neutra, bás allá de la amenaza de la pérdida de realismo de la fotografía basada en índices a la que hace referencia Borjan (2020) y apelando a la narratividad del factor formal (Sánchez-López, 2020). En este punto, las tecnologías que suelen emplearse con fines instrumentales adquieren un valor semiótico ampliado. Por ejemplo, esto ocurre en el uso de 360º en "*Reeducated*", aumentando la empatía hacia los testimonios a partir de la reproducción inmersiva de sus experiencias. En general, hay una simbiosis de forma y contenido para lograr el propósito de cada obra. Las excepciones se encuentran en la verticalidad del formato en "*Otherly*", o el uso de 360º en "*Fogo na Floresta*", donde la forma no aporta un valor añadido significativo al discurso.

El énfasis en los problemas actuales y en las cuestiones sociales y culturales a las que alude Nichols (1997) sigue siendo una constante. También, la voluntad de dejar testimonio, la búsqueda de la concienciación social y la promoción de la acción para el cambio. Aquí, sin embargo, y en contraste con la experimentación en *mise en interface*, se

inscribe una versión de la performatividad anclada en los principios de la Web 2.0. Más allá de la referencia a una página web, prácticamente se obvian las posibilidades del entorno digital conectado para la movilización y el cambio social (Themba, 2018) o el activismo transmedia (Ortuño y Villaplana, 2017) (salvo en el caso de "*Do not Track*", que ejecuta una performatividad para el cambio integrando hábilmente la interactividad).

Sin la búsqueda de una objetividad neutral, ¿cómo se genera el vínculo con la realidad en estos nuevos formatos de no ficción? La primera, y más obvia, es a través de la revelación y la elevación de la voz autorial. Se supone que hay alguien detrás de la narración. No hay secuestro ni sustitución de lo real, como denunciaría Baudrillard (1993). Hay una persona responsable de un discurso y de su vocación de verdad. Y esta responsabilidad está ligada a la ética, la honestidad, el respeto y, en casos como el de "*Otherly*", incluso al cuidado y autocuidado. En este sentido, la dramatización y la recreación ambiental y emocional de una historia no se trata como un alejamiento de los hechos, sino como una forma de aproximación figurativa.

Además, existen algunos recursos tradicionales propios del género documental, como el testimonio de expertos, el testimonio directo de vivencias, el material de archivo, o el registro en territorio (no así la edición posterior) que siguen manteniendo su estatus inducido de "verdad", destacando la necesidad de verificación de la fuente, en la línea del fact checking de los textos periodísticos (Ufarte-Ruiz et al., 2018). Sin embargo, es interesante observar cómo se manejan estas convenciones establecidas. En el caso de "*Cómo el machismo marcó nuestra adolescencia*", la recontextualización arqueológica de materiales de archivo despliega una vía dialógica con la línea editorial del proyecto, impactando en la interpretación del usuario, y resignificando el propio contenido. También se incorporan nuevas fuentes de veracidad, surgidas del procesamiento algorítmico en tiempo real. Es una verdad sintética e hipercuantificada que responde a la vigilancia invasiva (y aceptada) de nuestros usos de la tecnología.

El nuevo orden de lo real se está gestando con toda una serie de tensiones en su núcleo. Fake News, intercambio emocional, posturoo en las redes sociales, virtualización, contenidos generados sintéticamente, etc. La crisis contemporánea de lo real es, de hecho, una crisis de los sistemas mediáticos heredados del siglo XX (combinada con la aparición de múltiples nuevos sistemas mediáticos). Especialmente, del monopolio de la verdad del periodismo y de las grandes empresas mediáticas (como se dice en Levitskaya y Fedorov, 2020). El campo de la no ficción, sin embargo, ha continuado en su dinámica de enfrentarse a la mediación de la realidad desde una experimentación constante, tanto en la dimensión formal como discursiva (Gifreu-Castells, 2015). Más allá del uso como estrategia de supervivencia en el mercado mediático, como señalan Das & Upadhyay (2024), observamos aquí propuestas que, a través de su construcción estética y narrativa, logran potenciar sus objetivos comunicacionales.

Resumiendo, podríamos afirmar que las nuevas formas de lo real siguen siendo beligerantes en su representación, pero algo más conservadoras en su performatividad fáctica para el cambio. En cualquier caso, si diéramos por bueno el axioma de "*Les travellings sont affaire de morale*" (Godard, retomando a Moullet en Domarchi et al., 1959), podríamos afirmar que estas nuevas formas mediáticas abordarían la realidad como representación estética de un compromiso creativo del autor y de su responsabilidad como mediador de los hechos.

Las principales limitaciones de este estudio están relacionadas con el número de proyectos incluidos en la muestra y el modelo de referencia utilizado para realizar el MDA. Entre las líneas de investigación futura, sería recomendable ampliar la muestra para incluir un mayor número de proyectos y formatos que aborden la realidad en la época

contemporánea. Una revisión y validación del modelo MDA aplicado también permitiría obtener resultados más pertinentes en relación con los objetivos fijados.

Agradecimientos y financiaciones

Investigación financiada a través de la Ayuda Margarita Salas del Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades del Gobierno de España y el programa Next Generation EU.

Referencias

- Aparici, R., y García-Marín, D. (2018). Prosumers and emirecs: Analysis of two confronted theories. *Comunicar*, 55, 71-79. <https://doi.org/10.3916/C55-2018-07>
- Baudrillard, J. (1993). No tomar lo real como real. *Chasqui*, 44(83). <https://dialnet.unirioja.es/ejemplar/336746>
- Borjan, E. (2020). Challenges of Documentary in the Age of New Media. *Filozofska istrazivanja*, 40(4). <https://doi.org/10.21464/fi40403>
- Bubeck, S., Chandrasekaran, V., Eldan, R., Gehrke, J., Horvitz, E., Kamar, E., Lee, P., Tat-Lee, Y., Li, Y., Lundberg, S., Nori, H., Palangi, H., Tulio-Ribeiro M., & Zhang, Y. (2023). Sparks of Artificial General Intelligence: Early experiments with GPT-4. arXIV:2303.12712. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2303.12712>
- Bucknall, B., y Dori-Hacohen, S. (2022). Current and near-term AI as a potential existential Risk Factor. In *AIES '22: Proceedings of the 2022 AAAI/ACM Conference on AI, Ethics, and Society*. <https://doi.org/10.1145/3514094.3534146>
- Carlson, M. (2017). *Legitimizing News in the Digital Era*. Columbia University Press.
- Corbetta, P. (2007). *Metodología y técnicas de investigación social*. McGraw Hill.
- Das, D., & Upadhyay, A. K. (2024). Deconstructing complexities in the adoption of new forms in news media: a systematic literature review. *Cogent Arts & Humanities*, 11(1). <https://doi.org/10.1080/23311983.2024.2303819>
- Domarchi, J., Doniol-Valcroze, J., Godard, J-L., Kast, P., Rivette, J., & Rohmer, E. (1959). Hiroshima, notre amour. *Cahiers du cinema*, (97), 1-18.
- Evans-Zepeda, C.A. (2020). Technology, Activism, and Social Justice in a Digital Age. *Journal of Communication*, 70(2), E11–E13. <https://doi.org/10.1093/joc/jqz037>
- Finneman, T., y Thomas, R. (2018). A family of falsehoods: Deception, media hoaxes and fake news. *Newspaper Research Journal*, 39(3), 350–361. <https://doi.org/10.1177/0739532918796228>
- Firth, J., Torous, J., López-Gil, J.F., Linardon, J., Milton, A., Lambert, J., Smith, L., Jarić, I., Fabian, H., Vancampfort, D., Onyeaka, H., Schuch, F.B. and Firth, J.A. (2024), From “online brains” to “online lives”: understanding the individualized impacts of Internet use across psychological, cognitive and social dimensions. *World Psychiatry*, 23, 176-190. <https://doi.org/10.1002/wps.21188>
- Genette, G. (1966). Fronteras del relato. En E. Verón (Ed.), *Análisis estructural del relato* (pp. 193-208). Tiempo Contemporáneo.
- Gifreu-Castells, A. (2015). Evolución del concepto de no ficción. Aproximación a tres formas de expresión narrativa. *Obra digital*, 8, 14 – 39. <https://doi.org/10.25029/od.2015.54.8>

- Glaser, B. (1992). *Basics of grounded theory analysis: Emergence versus forcing*. Sociology Press.
- Glaser, B. G., y Strauss, A. L. (1967). *The discovery of grounded theory: Strategies for qualitative research*. Aldine.
- Gottfried, J., y Shearer, E. (2016). *News Use Across Social Media Platforms 2016*. Pew Research Center.
- Lee, L-H, Braud, T., Zhou, P., Wang, L., Xu, D., Lin, Z., Kumar, A., Bermejo, C. y Hui, P. (2021). All one needs to know about metaverse: a complete survey on technological singularity, virtual ecosystem, and research agenda. *Journal of latex class files*, 14(8). <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.11200.05124/8>
- Levitskaya, A., y Fedorov, A. (2020). Analysis of Manipulative Media Texts: World Media Literacy Education Experience. *Media Education*, 60(3), 430-442. <https://doi.org/10.13187/me.2020.3.430>
- Lewandowsky, S., Ecker, U., Seifert, C., Schwarz, N., y Cook, J. (2012). Misinformation and Its Correction: Continued Influence and Successful Debiasing. *Psychological Science in the Public Interest*, 13(3), 106-131. <https://doi.org/10.1177/1529100612451018>
- Livingston, J., Holland, E., y Fardouly, J. (2020). Exposing digital posing: The effect of social media self-disclaimer captions on womens body dissatisfaction, modo, and impressions of the user. *Body image*, 32, 150-154. <https://doi.org/10.1016/j.bodyim.2019.12.006>
- McGonagle, T. (2017). Fake news: False fears or real concerns? *Netherlands Quarterly of Human Rights*, 35(4), 203-209. <https://doi.org/10.1177/0924051917738685>
- Nichols, B. (1997). *La representación de la realidad: cuestiones y conceptos sobre el documental*. Paidós.
- O'Halloran, K. (2011). Multimodal Discourse Analysis. En K. Hyland y B. Paltridge (Ed.), *Companion to discourse* (pp. 120-137). Continuum.
- Ortuño, P., y Villaplana, V. (2017). Activismo Transmedia. Narrativas de participación para el cambio social. Entre la comunicación creativa y el media art. *Obra digital: revista de comunicación*, (12), 123-144.
- Pauwels, L. (2012). A multimodal framework for analyzing Websites as cultural expressions. *Journal of computer-mediated communication*, 17(3), 247 - 265. <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2012.01572.x>
- Peirce, C. (1974). *La ciencia de la semiótica*. Nueva Visión.
- Pérez-Seijo S, Silva-Rodríguez, A. (2024). Innovation in Digital Media beyond Technology: The Audience-Centered Approach and Pending Challenges. *Journalism and Media*, 5(1), 311-324. <https://doi.org/10.3390/journalmedia5010021>
- Plantinga C. R. (1997). *Rhetoric and Representation in Nonfiction Film*. Cambridge UP.
- Sánchez-López, I. (2020). Narrativas en la era digital. Mediaciones del relato y empoderamiento creativo en la Generación Z [Doctoral Dissertation, Arias Montano]. <https://bit.ly/3oHId0t>
- Sánchez-López, I., Bonilla-del-Río, M., y Soares, I. de O. (2021). Digital creativity to transform learning: Empowerment from a com-educational approach. *Comunicar*, 69, 113-123. <https://doi.org/10.3916/C69-2021-09>
- Tandoc Jr. E., Lim, Z. W., y Ling, R. (2018). Defining fake news: A typology of scholarly definitions. *Digital Journalism*, 6(2), 137-153. <https://doi.org/10.1080/21670811.2017.1360143>
- Tandoc Jr. E., Thomas, R., y Bishop, L. (2021). What Is (Fake) News? Analyzing News Values (and More) in Fake Stories. *Media and Communication*, 9(1), 110-119. <https://doi.org/10.17645/mac.v9i1.3331>

- Themba, B. (2018). Social Media Activism: Limitation and Benefits. *International Network Organization for Scientific Research*, 4(1), 30-37.
- Ufarte-Ruiz, M. J., Peralta-García, L. y Murcia-Verdú, F. J. (2018). Fact Checking: un nuevo desafío del periodismo. *El Profesional de la Información*, 27(4), 733-741. <https://doi.org/10.3145/epi.2018.jul.02>
- Vosoughi, S., Roy, D., y Aral, S. (2018). The spread of true and false news online. *Science*, 359(6380), 1146-1151. <https://doi.org/10.1126/science.aap9559>
- Weinrichter, A. (2004). *Desvíos de lo real. El cine de no ficción*. T&B Editores.