

Snow Fall y *A Short History of the Highrise*: dos modelos de comunicación audiovisual interactiva del *New York Times*

Snow Fall and *A Short History of the Highrise*: two interactive communication models from *The New York Times*

Pere Freixa
Universitat Pompeu Fabra
[pere.freixa@upf.edu]

Carles Sora
Universitat Pompeu Fabra
[carles.sora@upf.edu]

Joan Soler-Adillon
Universitat Pompeu Fabra
[joan.soler@upf.edu]

J. Ignasi Ribas
Universitat Pompeu Fabra
[ignasi.ribas@upf.edu]

Recibido el 28 de septiembre de 2014
Aceptado el 17 de diciembre de 2014

Resumen

En la presente comunicación se analizan las características discursivas de los premiados audiovisuales interactivos *Snow Fall* y *A Short History of the Highrise*, del *New York Times* (en adelante NYT). El análisis permite constatar el asentamiento y madurez de dos modelos de discurso interactivo que, a pesar de compartir elementos en común, como por ejemplo el efecto de inmersión, responden a planteamientos claramente diferenciados. El primero, *Snow Fall*, despliega las posibilidades del *parallax scrolling* en el diseño de *web-docs*. El segundo, basado en la tradición narrativa videográfica, constituye probablemente el mejor ejemplo de formato *interactive documentary* desarrollado por el NYT y la *National Film Board* de Canadá. Para el análisis se ha utilizado la herramienta «découpage de audiovisuales interactivos» desarrollada durante los últimos años por los autores y presentada recientemente en el *IV Congreso Internacional de la Asociación Española de Investigación de la Comunicación AE-IC 2014* y en el Anuario *Hipertext.net* de 2014.

Palabras clave: Audiovisual interactivo, diseño interactivo, *Snow Fall*, *Highrise*, *parallax scrolling*, documental interactivo, *New York Times*, *webdoc*.

Abstract

This paper analyses the discursive characteristics of *New York Times*' awarded interactive features *Snow Fall* and *A Short History of the Highrise*. These projects allow us to state the maturity of two models of interactive discourse which, despite representing two different approaches, share a series of common features such as the immersive effect. *Snow Fall* is a

paradigmatic example of the use of *parallax scrolling* in webdoc design. The video-based work *A Short History of the Highrise* represents a remarkable example of an *interactive documentary* developed by the NYT and the *National Film Board of Canada*. The analysis uses the ‘interactive decoupage,’ a framework developed by the authors for the study of interactive audiovisual work. This tool was recently presented at the *IV Congreso Internacional de la Asociación Española de Investigación de la Comunicación AE-IC 2014* and at the 2014 issue of *Hipertext.net*.

Keywords: Interactive feature, interactive design, interactive design, *Snow Fall*, *Highrise*, *parallax scrolling*, interactive documentary, *New York Times*, *webdoc*

Sumario: 1. Presentación. 2. Metodología de análisis. 3. Aportaciones. Découpage de los interactivos *Snow Fall* y *Highrise*. 3.1 Módulo 0: autoría del análisis y condicionantes de la recepción. 3.2 Módulo a: datos identificativos Módulo b: descripción y valoración global del analista. 3.3.1. Sinopsis. 3.3.2 Uso de la red y transmedialidad. 3.3.3. Aspectos dominantes. 3.4. Módulo c: contenido. 3.5. Módulos d y e: estructura y funcionalidades. 3.6. Módulo f: interfaz. 3.7. Módulo g: interacción 4. Discusión. 4.1. Programación abierta *vs* aplicaciones. 4.2. Contenido narrativo. Estructura secuencial y automatismo. 5. Referencias.

1. *Presentación*

Like all journalism, multimedia needs a strong lead. Put yourself in the shoes of the user. You have seconds to grab their attention and resist the temptation to hit the close button. The best work is tightly edited, well paced and engaging throughout

*Jassim Ahmad, Reuters Jury Chair of 2014 Multimedia Contest Jury,
World Press Photo Award*

El 2013 se cerró con dos noticias que confirman el papel cada vez más relevante del audiovisual interactivo en la configuración del periodismo en la red o *ciberperiodismo*. Ambos llevan el sello del New York Times (NYT), probablemente uno de los medios más activos en la investigación sobre las posibilidades discursivas que las redes y los medios digitales ofrecen al periodismo. La primera de ellas se refiere al *Feature Writing Pulitzer Award 2013* otorgado al interactivo *Snow Fall*, creado por John Branch. Por primera vez en la historia de los premios *Pulitzer*, el *Feature Writing* ha recaído en un audiovisual interactivo. La segunda hace referencia a *A Short History of the Highrise* (en adelante *Highrise*), interactivo creado por Katerina Cizek en una coproducción del NYT con el *National Film Board of Canada*, también varias veces premiado, palmarés al que ha añadido recientemente el *2014 Multimedia Contest World Press Photo Award*.

Jassim Ahmad, director general de innovación multimedia de la agencia *Reuters* y presidente del tribunal que falló los premios del *Multimedia Contest* en el *World*

Press Photo, reflexiona sobre el proceso para seleccionar los 9 galardonados entre los 373 proyectos interactivos presentados a concurso. Confirma las distintas percepciones fruto de la confluencia de perfiles que se dan en el medio y plantea dos tipologías de productos interactivos audiovisuales periodísticos: «In the *Feature categories*, we looked for compelling linear narratives, well told, informative, memorable, with strong characters at their heart. In the *Interactive Documentary* category, we sought projects that use the medium to explain more and bring you closer» (Ahmad, 2014).

La categorización no solamente parece una necesidad para poder clasificar la cada vez mayor producción de interactivos. Transmite también la herencia o filiación de algunos productos a los modelos periodísticos que los han precedido y a los profesionales que los han ideado. Jacobson realizó un estudio de las primeras 47 producciones multimedia del NYT, entre los años 2000 y 2007. Una de las cuestiones que destaca es la falta de cualidades narrativas o propias del hipertexto en las primeras producciones de este medio: «The reasons for this may include McLuhan's notion that the first content for a new medium is an older medium, meaning that because we are still in the earliest stages of journalism on the Web the news creators are producing the kinds of stories they are most familiar with» (Jacobson, 2010: 74). Actualmente el NYT, utiliza la categoría genérica *interactive storytelling* para agrupar las subcategorías *multimedia stories*, *data visualization*, *explanatory graphics*, *breaking news* y *visual and interactive features* (*The New York Times*, 2013). Cada una de ellas denota de forma mucho más precisa el departamento o sección que las lidera —gráficos, redacción, vídeo, grandes reportajes, etc.— que lo novedoso o singular de la propuesta en cuanto a su dimensión multimedia o interactiva.

El baile de términos usados para la clasificación del audiovisual interactivo —documentales interactivos, webdocs, i-docs, narraciones interactivas, etc.— muestra a la vez la confluencia de tradiciones y la naturaleza incipiente del medio. Según Domínguez (2013: 84) «El webdoc es considerado tanto un género que se circunscribe a la tradición del documental audiovisual como una forma híbrida y terreno común en el que confluyen profesionales y aportaciones de distintos ámbitos. (...) el tiempo dirá si este neologismo se consolida o será sustituido por una nueva etiqueta que marque las diferencias entre lo hecho hasta el momento y lo venidero».

En los *Online Journalism Awards* [<http://journalists.org/awards>] la disyuntiva terminológica se resuelve obviando la categorización. Encontramos piezas interactivas prácticamente en todos los apartados, que se rigen por las categorías periodísticas tradicionales: artículo breve, artículo extenso, periodismo de investigación, etc. La capacidad de innovación en cuanto interactividad y uso de lo multimedia se presupone como característica común al periodismo digital: «Over the past decade, the OJAs have recognized major media, international and independent sites and individuals producing innovative work in multimedia storytelling» (*Online Journalism Awards*, 2014). Quizás es una primera muestra de la normalización del audiovisual interactivo en los cibermedios.

El espectacular éxito de *Highrise* y *Snow Fall*, no sólo en cuanto a premios sino también en lectores (Sullivan, 2012) parece indicar que el audiovisual interactivo se ha posicionando definitivamente en los cibermedios. Al debate sobre las formas, modelos, costes y significados que estas dos propuestas aportan (Aston y

Gaudenczi, 2012; Greenfield, 2012; Lacy, 2012; Thompson, 2012; McAdams, 2013; Nash, 2014; Rodríguez y Molpeceres, 2014) esta comunicación añade los resultados obtenidos a partir del análisis efectuado con la herramienta *découpage interactivo* (Freixa, 2009; Freixa, Soler-Adillon, Sora y Ribas, 2014) desarrollada por el grupo de investigación DigiDoc-Comunicación Interactiva de la Universitat Pompeu Fabra [<http://www.gci.upf.edu>]. La observación detallada de las dos propuestas permite constatar las semejanzas y singularidades en las soluciones planteadas, tanto de contenido, estructuración de la información, implicación del usuario como en diseño de interfaz. El predominio de lo textual en *Snow Fall* y de lo videográfico en *Highrise* distingue en estos momentos a estos dos proyectos que por su repercusión se están erigiendo como modelos del audiovisual interactivo en los cibermedios. Que ambos estén producidos por el NYT, destacado líder actual en este tipo de obras ofrece una garantía de calidad a priori y una posibilidad de homogeneidad deseable. Que el propio NYT, como veremos, los clasifique en dos categorías distintas ofrece en contrapartida una variabilidad moderada pero enriquecedora del análisis.

2. Metodología de análisis

El *découpage* sitúa el foco de interés en los procesos de creación y definición de los mensajes, en los aspectos retóricos de la comunicación interactiva. El uso de la herramienta *découpage interactivo* en el análisis de las dos piezas permite la observación minuciosa de las partes que los conforman, en un recorrido que transcurre de lo genérico o global a lo concreto, al fragmento significativo. La lectura y descripción de los elementos que constituyen el interactivo (contenido, estructura, interfaces e interacción) permite una suerte de restitución del propio interactivo y se asemeja al guión que los creó. El resultado del análisis aporta al observador documentación sobre el proceso de creación y diseño realizado por los autores del interactivo. No restituye las fases de trabajo, aunque permite al observador preguntarse sobre las decisiones que permitieron una determinada formalización o concreción. La confrontación del documento resultante del *découpage* con la pieza interactiva analizada estimula la discusión sobre las distintas posibilidades discursivas que el medio ofrece sobre la creación y lectura de los mensajes, en definitiva, sobre los procesos creativos.

La herramienta de *découpage* interactivo está formada por los módulos:

1. *Módulo 0: autoría del análisis y condicionantes de la recepción*
2. *Módulo a: datos identificativos*
3. *Módulo b: descripción y valoración global del analista*
4. *Módulo c: contenido*
5. *Módulos d y e: estructura y funcionalidades*
6. *Módulo f: interfaz*
7. *Módulo g: interacción*

Cada uno de los módulos lo integran los indicadores que se propone observar en esa fase de observación. Se comprende que, según el interés del observador se

puede prescindir de determinados indicadores o usar otros distintos. La herramienta de *découpage* se utiliza como pauta o matriz de lectura, como estructura para organizar y ordenar la observación y para confrontar las dos obras en una sola lectura.

3. Aportaciones. *Découpage* de los interactivos *Snow Fall* y *Highrise*

Dada la dimensión que ocupa un *découpage* entero, en este apartado se consignarán las aportaciones más relevantes observadas en el estudio de los dos productos. Se mantiene el orden de análisis por módulos.

3.1. Módulo 0: autoría del análisis y condicionantes de la recepción

Para el análisis de *Highrise* se ha utilizado un ordenador *Mac book air* con sistema operativo OS 10.9.1 (Mavericks). Para *Snow Fall*, un ordenador de sobremesa PC, con sistema operativo Windows XP. En ambos casos se ha usado el navegador *Chrome*, versiones 33.0.1750.152 y 34.0.1847.137m, respectivamente. El análisis se ha realizado entre abril y mayo de 2014.

3.2. Módulo a: datos identificativos

Los dos interactivos están programados en lenguaje HTML5 y JavaScript. Según el navegador que utilice el usuario, se ofrecen adaptaciones alternativas para otros navegadores (Internet Explorer 7, 8 y 9) y para usuarios que no cuenten con las librerías de JavaScript que se utilizan. En las etiquetas del `<head>` del documento principal de *Highrise*, éste se describe como «Watch a four-part interactive documentary about the fascinating past, present and future of high-rise living in cities around the world», en la etiqueta `<description>`; «Op-Docs, documentary, high-rise, architecture, public housing», en `<keywords>`; ««A Short History of the Highrise» is an interactive documentary that explores the 2,500-year global history of vertical living and issues of social equality in an increasingly urbanized world», en `<1p>` y «opinion», «multimedia», «interactive» y «normal» en las etiquetas internas del NYT que clasifican la categoría, el tipo de contenido, el medio y el público.

Para *Snow Fall*, el `<head>` del documento propone: «Snow Fall: The Avalanche at Tunnel Creek,» by *New York Times* reporter John Branch, tells the harrowing story of skiers caught in an avalanche», en la etiqueta `<description>`; ««Fresh powder beckoned 16 expert skiers and snowboarders into the backcountry. Then the snow gave way.» en `<og:description>`. No aporta datos en la etiqueta `<keywords>` y utiliza los términos «Multimedia», «Multimedia Feature», «Interactive Feature», «Interactive» y «Sports» en las etiquetas internas del NYT que clasifican la categoría, el tipo de contenido, el medio.

Fuera del código HTML, *Snow Fall* ofrece los créditos de producción y una breve descripción en el último capítulo del interactivo, a modo de cierre. *Highrise* incorpora dos opciones del menú [menu/about] y [menú/credits] con información

complementaria. Sin embargo no existe información complementaria o contextual en las páginas del *nytimes.com*. Su acceso es sólo posible a través del buscador del archivo. Ambos interactivos están producidos exclusivamente en lengua inglesa.

3.3. *Módulo b: descripción y valoración global del analista*

3.3.1. *Sinopsis*

Highbribe es un documental interactivo sobre la construcción de viviendas verticales a lo largo de la historia. Se estructura alrededor de un vídeo lineal dividido en tres episodios, que forman propiamente el documental, más un cuarto con aportaciones de los lectores del NYT. Cada uno de los cuatro vídeos se subdivide en varias secciones. A su vez, cada una de éstas tiene entre una y cinco imágenes de recurso en las que el usuario puede navegar, interrumpiendo el avance del vídeo, que se resume cuando se retorna a este. Algunas de estas imágenes de recurso contiene alguna interacción o pequeña animación. Todas ellas aportan información adicional al documental o bien sirven para visualizar mejor imágenes que se han visto en el vídeo. Los materiales paralelos al documental principal son interesantes y forman una parte fundamental del interactivo, pero obligan a una constante interrupción del vídeo principal (ya sea en un primer o posterior visiado) pues no hay manera de acceder a ellos fuera de la línea principal del vídeo. Los materiales adicionales (capítulo 4 con aportaciones de los lectores y galería) sí que parecen más prescindibles, en el sentido de que se puede tener una buena experiencia con el documental sin necesariamente visitarlos.

Snow fall es un largo artículo interactivo sobre la experiencia de 16 esquiadores y su experiencia al ser atrapados en un alud, en las *Cascade Mountains*, en Estado Unidos. Está formado por seis capítulos. Cada uno de ellos se estructura a partir de un largo texto, que ocupa varias veces el largo de la pantalla, en el que se intercalan fotografías animadas, vídeos con entrevistas a los protagonistas y animaciones en 3D. Sorprende cómo se funden las imágenes con el fondo, cómo se activan los vídeos y las animaciones cuando se encuentran en el centro de la pantalla. El conjunto ofrece la sensación de que, a medida que se va leyendo el texto, el interactivo ofrece recursos audiovisuales que completan el contenido y le añaden dramatismo. El texto pretende situar al lector en la experiencia de los protagonistas. En algunos pasajes parece como si el texto fuese una transcripción de sus sentimientos, estados de ánimo y sensaciones. El audio de los vídeos ayuda a corroborar la apariencia de diálogo directo con los protagonistas.

La navegación se basa en la barra de desplazamiento (*scrollbar*) del navegador. Esta herramienta vertebrata la navegación y la progresión de los distintos medios utilizados: fotografías, infografías animadas, textos y vídeos. Para ello se utiliza el recurso llamado *parallax scrolling*, ampliamente popularizado en los últimos años en el diseño de páginas web extensas (Frederick, 2013). Con el *parallax scrolling* se organiza el contenido de un determinado nodo en distintos *elements* (ver figura 4) que se activan, desplazan, ganan o pierden opacidad en respuesta a la interacción que realiza el usuario al desplazar la barra de desplazamiento.

En la franja superior se ofrece un menú que permite el acceso directo a los 6 capítulos que conforman el interactivo y el resto de opciones. Sorprende que en el menú no aparezca un apartado de créditos ni ninguna opción complementaria, como galerías, archivos y accesos alternativos.

3.3.2. *Uso de la red y transmedialidad*

Ambos productos contemplan la bidireccionalidad de las redes e incorporan apartados en los que se precisa la colaboración de los usuarios y recursos para compartir los contenidos en las redes sociales. Sin embargo en *Highrise* la participación de los usuarios trasciende la dimensión de comentario, crítica u opinión externa al contenido periodístico y se incorpora al discurso audiovisual. El cuarto capítulo del documental está formado enteramente por aportaciones fotográficas de los lectores. Además, se ofrece una galería con contribuciones posteriores de usuarios que cuenta ahora mismo con 186 aportaciones [<http://www.nytimes.com/projects/2013/high-rise/your-stories>].

Snow Fall se concibe como un producto cerrado, completamente elaborado y finalizado en el momento de la publicación. Es, desde este punto de vista, un ejercicio periodístico unidireccional. Para potenciar las posibilidades de la red, el NYT creó dos actividades paralelas. La primera, un apartado en el que se registraban las opiniones de los lectores. Algunas fueron comentadas por el redactor, John Branch [<http://www.nytimes.com/2012/12/22/sports/q-a-the-avalanche-at-tunnel-creek.html>]. La segunda, consistió en incorporar la noticia en el área de actividades pedagógicas del periódico, *The Learning Network*, [<http://learning.blogs.nytimes.com/2013/01/02/reading-club-snow-fall-the-avalanche-at-tunnel-creek/>].

3.3.3. *Aspectos dominantes*

Llama especialmente la atención la sensación que ofrece *Snow Fall* de adaptación al ritmo de lectura del usuario. A pesar de estar basada en la linealidad de un largo texto fragmentado en seis capítulos y de ofrecer pocos recursos de interacción, la distribución de los contenidos multimedia siguiendo el avance de la trama argumental añade a la lectura capas de contenido complementarias. El automatismo en la activación y realce de los recursos produce una suerte de inmersión en la historia que disimula la discontinuidad de los distintos medios.

En *Highrise* lo más interesante es la combinación entre los breves segmentos de vídeo en que se subdivide cada una de las cuatro partes con los materiales adicionales de soporte que el usuario puede consultar a medida que el vídeo avanza. La apariencia de continuidad entre los apartados se consigue con el uso de la animación y la infografía tanto en los vídeos como en las actividades multimedia. Si en *Snow Fall* el texto escrito es el medio dominante de la historia, en *Highrise* el hilo conductor lo asume la animación y la locución (rimada en el primer capítulo) y el audio (el capítulo cuarto lo narra una canción).

3.4. *Módulo c: contenido*

Como se ha dicho, en *Snow Fall* el medio predominante en todo el interactivo es el texto. Redactado en párrafos cortos, el articulista se convierte en narrador de una historia de personajes. Lenguaje preciso, claro, descripciones en frases breves y predilección por el uso de los diálogos. La inclusión de gran cantidad de diálogos consigue simular la sensación de encontrarse escuchando la historia por boca de los protagonistas. Elementos de suspense y tensión narrativa. Por el contrario, los textos incorporados en las animaciones tienen un tono mucho más neutro y enciclopédico, técnico e impersonal. El texto entero ocupa unas 18.000 palabras, el equivalente aproximado a 40 páginas de libro.

El vídeo es el hilo conductor en *Highrise*. Todo el proyecto gira entorno al vídeo principal que se presenta a pantalla completa. Es un medio que actúa de contenedor multimedia: fotografías, grafismos, animaciones, textos y audio se trabajan en post-producción y se presentan como vídeos. Porque de forma estricta, no existe en todo el interactivo ninguna secuencia o fragmento videográfico que provenga de algún registro documental o cinematográfico directo. Es por ello que, aunque se utiliza el descriptor 'vídeo' para describir el hilo conductor del documental, entendemos este descriptor de forma que incluye estos materiales fotográficos. Es por ello que consideramos que el medio dominante son las fotografías de grandes fotógrafos (Jakob Riss, Lewis Hine, etc.) y los gráficos animados que sustentan el contenido social del proyecto: los habitantes urbanos y la configuración de la ciudad vertical. El formato videográfico permite la incorporación de ritmo temporal, audio y narración al contenido visual y da el control del flujo al usuario.

Highrise cuenta con varias interactividades entre los materiales complementarios. Estos se pueden ordenar en las siguientes categorías:

—*Descubrimiento*

Esta tipología aparece una única vez, en el primer conjunto de materiales adicionales, en la primera sección del primer capítulo del documental. Consta de un elemento que se mueve levemente para indicar al usuario que lo puede clicar. Al hacerlo, un texto adicional aparece en pantalla.

—*Arrastre*

Es el recurso más utilizado. La interacción se articula a partir del arrastre por la pantalla del gráfico de una mano apuntando con el dedo índice. Aparece para indicar al usuario que puede descubrir algún elemento, según la metáfora de los cuentos infantiles donde un elemento escondido detrás de una página de cartón se puede mostrar tirando de una pequeña pestaña.

—*Drag & Drop (arrastrar y soltar)*

Se utiliza una sola vez, en el subapartado «*small*» del capítulo 3 en un minijuego en el que el usuario debe ordenar el mobiliario en un piso de 30 metros cuadrados.

—*Juego de clicar*

Aparece en el subapartado «*ideology*» del capítulo 2. Se trata de otro minijuego en el que el usuario sigue a una grúa de construcción. La grúa se desplaza de izquierda a derecha en medio de un paisaje urbano formado por multitud de

construcciones. Mientras ésta se desplaza el usuario debe ir clicando en los solares y espacios vacíos de la ciudad en los que aparecen indicaciones para crear nuevos edificios. Al final se ofrecen los resultados obtenidos.

—*Barra deslizador*

En una de las interacciones, «*vilified*» en el capítulo 2, una barra sirve para ir alternando entre 5 fotografías que van desde unos vecinos en un espacio común a la demolición de un edificio.

3.5. Módulos *d* y *e*: estructura y funcionalidades

Ambos productos utilizan una estructura marcadamente lineal, pautada. No se contemplan opciones o navegaciones transversales (galerías ordenadas por géneros, soporte, etc.). (Ver figura 1 y 2).

Las dos propuestas cuentan con un nodo preliminar que precede a la puesta en marcha de todas las opciones de navegación del interactivo, aunque su funcionamiento es distinto en los dos casos. En *Highrise*, la metáfora cinematográfica sirve para activar de forma automática el paso del nodo preliminar a la parte 1, *Mud*, en una transición que utiliza el recurso del fundido encadenado para dar mayor sensación de continuidad (ver figura 2, enlace de los nodos «créditos iniciales» y «parte 1 Mud»). Sobre una pantalla negra vacía se proyecta una imagen de archivo del *Central Park*, a la vez que se forma el título del interactivo. Se aprovecha la transición al siguiente nodo para presentar en la pantalla los elementos de navegación y las ayudas textuales y poner en marcha el audio y el vídeo. Si el usuario permanece sin actuar sobre el interactivo, éste proseguirá enlazando automáticamente y ordenadamente cada uno de los fragmentos que conforman los capítulos. Es decir, con una única intervención, el clic inicial en el enlace que nos ha llevado a *Highrise*, se puede reseguir todo el contenido audiovisual construido en formato videográfico que conforman los capítulos 1 a 4.

Por el contrario, en *Snow Fall* el nodo preliminar sitúa al espectador en una pantalla estática en la que debe actuar para que prosiga el interactivo. En este nodo se presenta el fondo, el título del interactivo y el texto, que prosigue en la parte inferior de la pantalla. En la zona del menú sólo están activas las opciones de regreso al NYT y de acceso a las redes sociales. Cuando se mueve la barra de desplazamiento para proseguir la lectura del artículo se transita del nodo preliminar al capítulo 1. Con el movimiento de la deslizador se activa un fundido encadenado entre los *elements* del nodo y se aprovecha para situar en la pantalla el menú principal completo. En este caso, la deslizador permitirá transitar por todos los nodos de un capítulo, aunque el paso de un capítulo a otro o el acceso a los materiales multimedia deberá activarlos el usuario con un clic.

Figura 1. Estructura principal de Snow Fall.

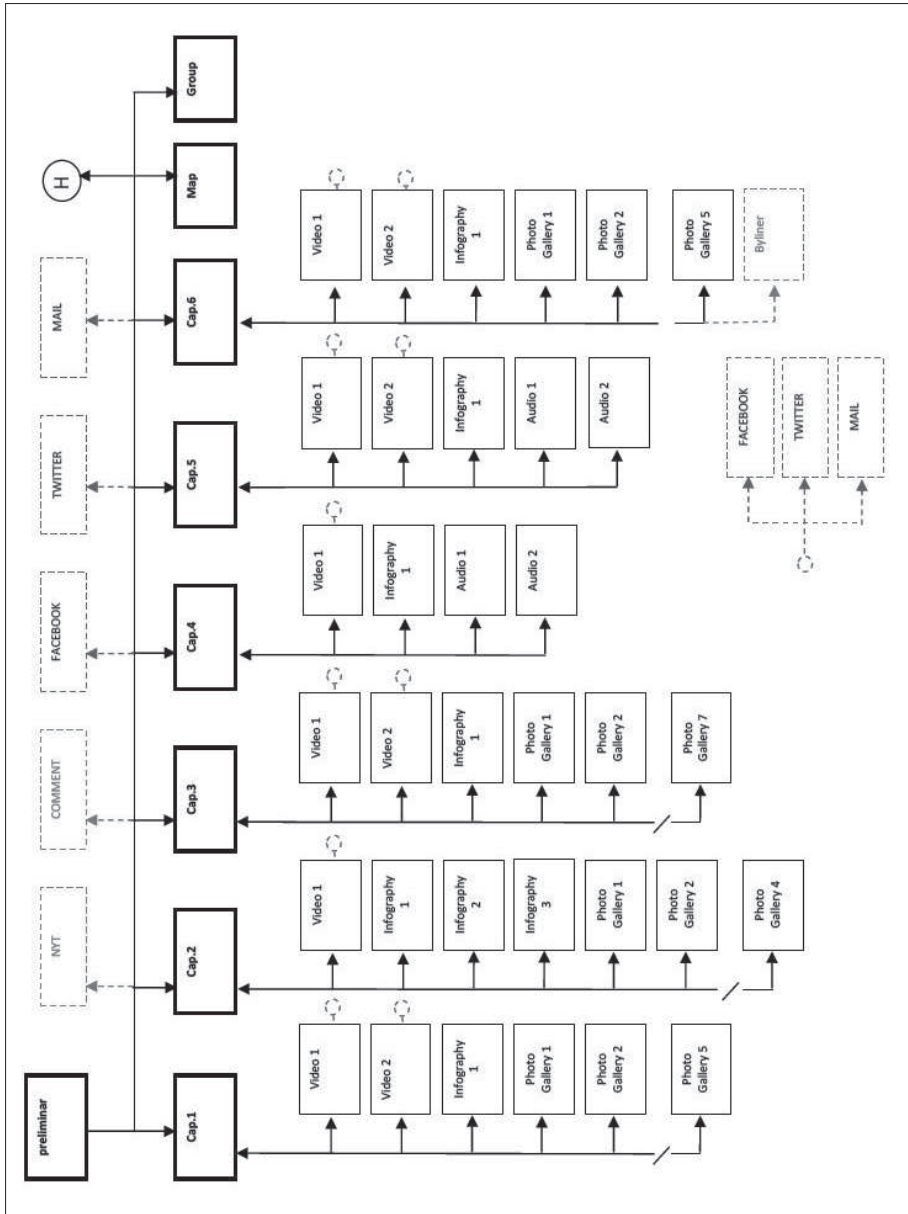


Figura 2. Estructura principal de Highrise y estructura de los subpartados del capítulo dos.

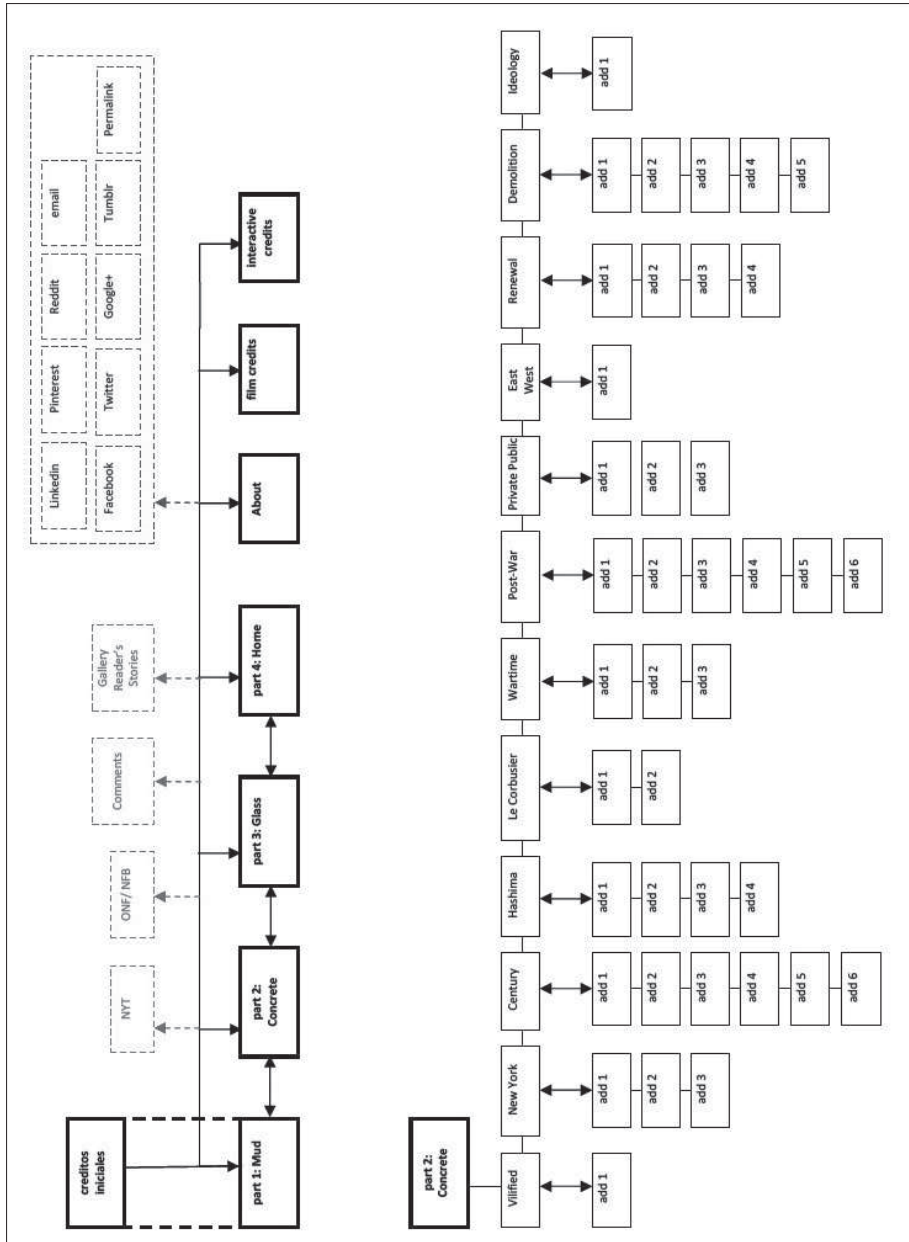


Figura 3. Interfaces del nodo inicial y del capítulo I de *Snow Fall*.

3.6. Módulo *f*: interfaz

El diseño de la interfaz así como de las transiciones entre nodos o entre los componentes de los nodos busca potenciar la continuidad visual (ver figura 3). En *Snow Fall* el contenido ocupa prácticamente toda la pantalla, en la que se ha incluido un discreto menú en la parte superior. No existe un acceso directo a los contenidos complementarios como son las galerías fotográficas o las entrevistas. Éstos solamente son accesibles cuando el hilo argumental lo requiere. Entonces se presentan dos procedimientos simultáneos para acceder al contenido. El primero es la incorporación del propio medio en la pantalla. En el caso de las galerías fotográficas, una imagen de tamaño reducido sirve de enlace a la galería a plena pantalla. El segundo consiste en la incorporación en el texto de un enlace hipertextual que activa el contenido (ver figura 4).

Como se puede observar en la figura 5, en cada nodo o capítulo del interactivo se han distribuido los contenidos utilizando procedimientos comunes, como el uso de una gran imagen y cuerpo de texto en la cabecera. Varía la distribución y reparto de contenidos: en los tres primeros el texto se acompaña con galerías de imágenes de los personajes. En los tres últimos se utilizan archivos de audio. En el tercero, en el momento del relato en que se narra el alud de nieve que provoca el accidente, la deslizadora controla la activación de un gráfico interactivo y de los accesos a las galerías fotográficas.

Durante el visionado de cada capítulo de *Highrise* aparecen tres secciones destacables en la interfaz: el menú principal, para navegar entre capítulos o por los materiales aportados por usuarios y los créditos; la barra de navegación, que sirve para situar al usuario en el subapartado correspondiente, indicándole su posición dentro del capítulo, y para mostrar la cantidad de materiales adicionales disponibles. Finalmente, están los dispositivos de control de audio y vídeo (ver figura 6)

En el material adicional, si se requiere alguna interacción ésta se realiza en la propia interfaz. No se activan galerías o complementos externos. De forma mayoritaria estos materiales complementarios son fotografías acompañadas por una narración. En la pantalla se visualiza la imagen acompañada de un botón con la etiqueta ‘*See back*’ que permite acceder al reverso de la misma en el que se

da información complementaria de esa imagen concreta: autoría, título, historia. En todos los casos se mantiene el menú principal y el control de audio en la barra de navegación de la izquierda de la imagen. Sólo desaparece el control de vídeo y la barra de navegación, que se sustituyen por los botones de anterior/posterior y de retorno al vídeo. (Ver figura 7).

3.7. Módulo g: interacción

El recurso principal de interacción de *Snow Fall* es la barra de desplazamiento. La deslizadora activa transiciones, provoca *rollovers* en los vídeos y permite reseguir los largos textos. Cuenta además con un menú principal y con enlaces textuales. La interacción se reduce al control de los vídeos e infografías (play, pause, reload) y al clic del ratón para acceder a los distintos apartados. (Ver figura 8).

Highrise utiliza cuadros de texto como ayudas contextuales en los *rollovers* del menú y para indicar cualquier nueva opción no utilizada anteriormente. De esta forma, las respuestas a las acciones del usuario van acompañadas de ayudas puntuales e indicaciones sobre el significado de cada acción. (Ver figura 9).

La barra de control y navegación (figura 10) sirve para visualizar el avance del vídeo dentro de un capí-

Figura 4. Fragmento del nodo/capítulo I de *Snow Fall*. Detalle de los elementos de navegación.

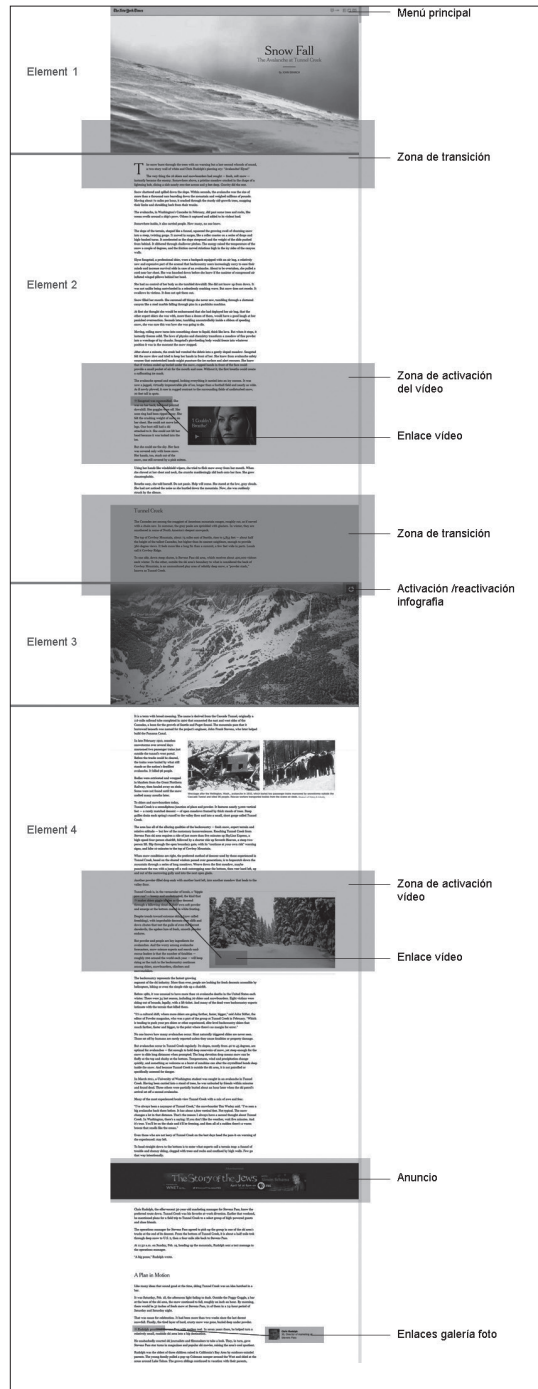


Figura 5. Comparación de las interfaces de los 6 nodos/capítulos de *Snow Fall*.



Figura 6.
Dos capturas de pantalla de la interfaz de *Highrise* durante el visionado del capítulo 3, *Glass*. Se muestran los elementos de navegación.

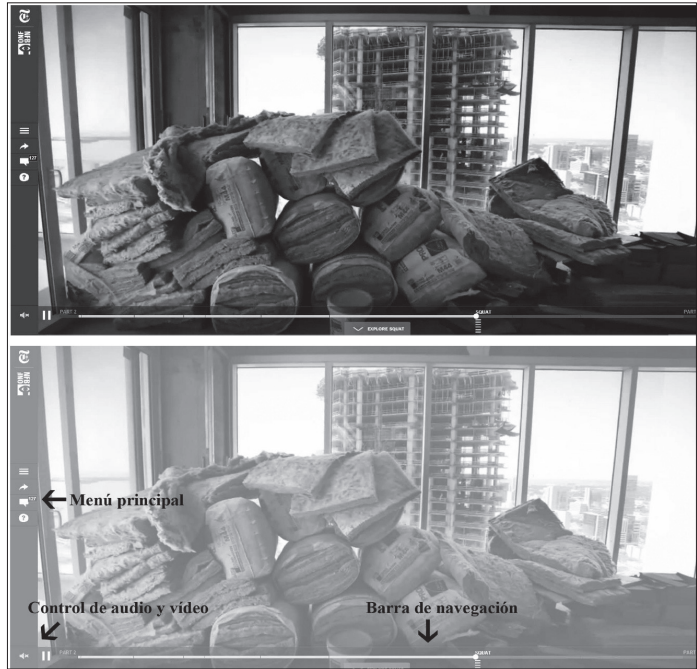


Figura 7.
Dos capturas de pantalla de la interfaz de *Highrise* durante el visionado de material complementario. Se muestran los elementos de navegación.

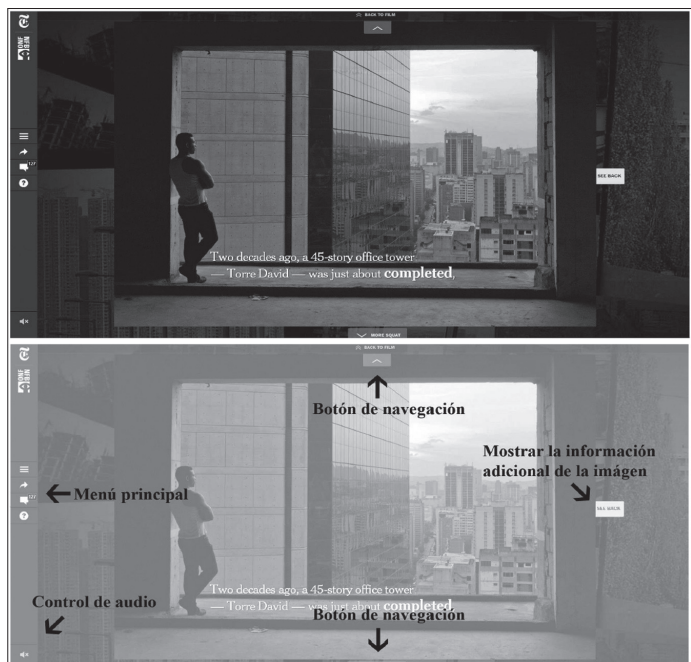


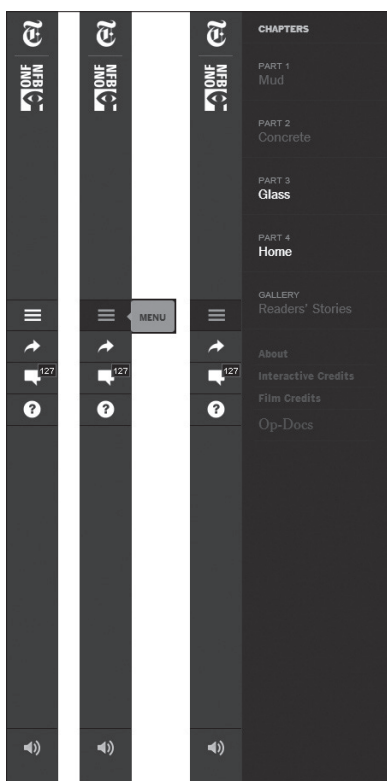
Figura 8. Diferentes versiones del menú principal según el apartado en el que nos encontramos: 'introducción', 'capítulo 1', 'vídeo final' y 'comments'.



Figura 10: menú principal de *Highrise* en opciones normal, *rollover* y desplegado.



Figura 9. Menú principal de *Highrise* en opciones normal, *rollover* y desplegado.



tulo y de cada subapartado. A su vez, si se clicla sirve para pasar de un subapartado a otro. Cuando uno de los subapartados está activo, se puede visualizar el número de contenidos adicionales correspondientes. Como complemento a la barra existen los botones de control de audio y reproducción/stop del vídeo.

4. Discusión

A modo de conclusión y debate apuntamos los aspectos que consideramos más relevantes detectados en la observación mediante el *découpage* de los dos audiovisuales interactivos y los confrontamos con las aportaciones de los propios autores y críticos.

4.1. Programación abierta vs aplicaciones

Ambos interactivos se visualizan desde las páginas ubicadas en los servidores del NYT. Su programación se basa exclusivamente en lenguajes de dominio público, como son el código HTML 5 y el lenguaje JavaScript. Se utilizan distintas librerías

para programar los recursos multimedia y la interacción. A pesar de que existe una importante adaptación a los distintos navegadores y sistemas operativos, los dos interactivos refrendan la apuesta del NYT por la programación abierta en contra de las aplicaciones específicas (apps) diseñadas para cada dispositivo y/o sistema operativo.

Como certifica Jacky Myint, diseñador y productor multimedia de *Snow Fall*, «From the beginning we made the decision to not offer the exact same experience across all browsers/devices. This allowed me to focus on the main experience in the more modern web browsers while my colleagues focused on different experiences on other devices or older browsers» (Duenes et al., 2013). Cuando el interactivo detecta el dispositivo concreto que el usuario está utilizando elige uno u otro recurso para facilitar el visionado. Myint añade: «Josh Williams worked on the iPad/iPhone/touch experience while Jon Huang worked on IE8. We each had to figure out the best experience for the respective browsers/devices we were focusing on and work within their limitations» (Duenes et al., 2013).

Esta decisión no es ninguna novedad. En los últimos años el NYT ha apostado fuertemente por la programación con código HTML. Muchos de los recursos utilizados en *Snow Fall* y *Highrise* se han desarrollado en los dos últimos años. Como expone el director gráfico Steve Duenes, «The front end coding is not much of a leap beyond other interactive features that we have done in the last two years. It's similar in some ways to some of the devices that have been used on a smaller scale: fixing elements on the page, for example. But the way that it was coded— to try to create this so it wasn't a heavy experience for a reader —that was ambitious for sure» (Greenfield, 2012).

La adaptabilidad a los distintos dispositivos y sistemas operativos ha condicionado también el diseño de *Highrise*. Como explica su autora, Katerina Cizek, «The interactive experience incorporates the films and, like a visual accordion, allows viewers to dig deeper into the project's themes with additional archival materials, text and microgames. On tablets, viewers can navigate the story extras and special features within the films using touch commands like swipe, pinch, pull and tap. On desktop and laptop computers, users can mouse over features and click to navigate. Smartphone users can view the four films via the New York Times Mobile Web site» (Highrise NFB, 2013)

4.2. Contenido narrativo. Estructura secuencial y automatismo

Como se ha observado en el apartado 3.5, el diagrama de *Snow Fall* y *Highrise* responde a un modelo de linealidad secuencial. Los nodos se enlazan de forma ordenada uno después de otro, creando un recorrido continuo. Ambos productos apuestan por una estructura muy simple que sólo contempla dos niveles de profundidad: la estructura principal, y breves digresiones para acceder a los contenidos complementarios. No se han diseñado ni considerado formas alternativas para acceder a los contenidos, como galerías o enlaces transversales. Tampoco se han implementado hipervínculos entre apartados y contenidos. La estructuración de la información se aleja de las recomendaciones tradicionales defendidas por los manuales de diseño interactivo, como son el facilitar el acceso directo a los contenidos, posibilitar la reiteración de formas de interactuar (Garret, 2010) o la de evitar largos contenidos: «users are likely to traverse your site in a free-form weblike manner, jumping across regions in the information architecture, just as they would skip through chapters in a reference book» (Lynch, Horton, 2009:

84). El equipo del NYT ha optado por simplificar, reducir y minimizar la presencia de la estructura y la navegación en la interfaz. En *Highbribe*, a la linealidad y simplificación de la estructura se le ha añadido el automatismo de la respuesta: el clic inicial permite el visionado completo de los cuatro filmes que constituyen el interactivo. En *Snow Fall* la estructura remite a la continuidad lineal del texto impreso. Como apunta Steve Duenes (2013) «*Snow Fall* began life not as a demonstration of technology and design capabilities, but with a traditional, in-depth piece by Times reporter John Branch».

4.3. *Navegación por la estructura. Disolución y transparencia*

La apuesta por una estructura simple como la linealidad secuencial para organizar la información se complementa con la decisión de modificar la dimensión habitual de los nodos y presentar en una misma interfaz tanto los elementos principales como los complementarios de la narración. De esta forma el diseño de la navegación y de la interfaz se complementan y consiguen trasladar al usuario la sensación de continuidad narrativa en el interactivo, un objetivo ampliamente anhelado por los diseñadores de interacción. Nodos, capítulos, subapartados y unidades de contenido difuminan sus límites. Se transita de unos a otros de forma ininterrumpida, mediante el desplazamiento de la deslizadera, mediante el uso de transiciones y fundidos automáticos o de forma simulada, aprovechando que el espectador presta atención a otro elemento de la pantalla. Aparentemente el discurso transcurre sin interrupciones aunque el usuario momentáneamente abandone el hilo narrativo principal y consulte materiales complementarios. Según afirma la editora Margaret Sullivan (2012) el interactivo *Snow Fall* es capaz de mantener suficientemente la atención de los usuarios, ya que «they spent a lot of time with the project, about 12 minutes, which amounts to eons for a single digital story». Muchos detalles de diseño acompañan esta decisión: el menú principal, en *Snow Fall* aparece en la pantalla cuando el usuario activa la barra deslizadera y está observando otra zona de la pantalla. En *Highbribe* se transita de forma continuada del nodo 'créditos iniciales' al 'apartado 1', utilizando la banda sonora y las animaciones visuales como foco de atención. John Brach redactor de *Snow Fall*, describe así el objetivo del interactivo: «You have to hope the story carries the reader, (...) We're setting breadcrumbs along the way in terms of graphic and photos. You just have to hope that people follow.» (Jula, 2014).

4.4. *Jerarquía en los recursos y tratamiento multimedia*

Como apunta John Branch refiriéndose a *Snow Fall*, los recursos gráficos y fotográficos se supeditan al texto. En *Highbribe* puede considerarse el vídeo el medio predominante, aunque, como se ha visto, sirve más como contenedor de recursos que como medio de registro audiovisual. El audio es el medio sobre el que se sustenta la continuidad mientras que la fotografía y el grafismo son los medios elegidos para dar visualidad al contenido. El NYT clasifica sus interactivos en cinco categorías: *multimedia stories*, *data visualization*, *explanatory*

graphics, breaking news y visual and interactive features. A pesar de que puedan compartir las mismas herramientas de programación, estructuras narrativas o recursos gráficos para el diseño de las interfaces, cada categoría alude al medio tradicional predominante al que refiere. En *multimedia stories* se agrupan los interactivos que, como *Snow Fall*, se construyen a partir de la elaboración de una historia, un argumento textual. En *visual and interactive features* están las propuestas elaboradas con recursos visuales y audiovisuales, principalmente vídeos y fotografías, como *Highrise*.

La cita de Jassim Ahmad que encabeza este artículo plantea la existencia de dos modelos de interactivos; unos más tradicionales, basados en un texto elaborado y otros en los que prima la experimentación audiovisual y multimedia.

4.5. *Usuario pasivo vs usuario activo*

Qué usuarios se interesan por estas propuestas? Margaret Sullivan afirma que, de los casi tres millones de visitantes contabilizados durante la primera semana, un tercio nunca había accedido a las páginas del NYT (Sullivan, 2012). Se trata pues de usuarios nuevos para la prensa digital, posiblemente atraídos mediante enlaces difundidos por las redes sociales. Estos usuarios comprenden perfiles muy distintos. Ambas piezas contemplan a los usuarios pasivos. Usuarios que pueden interaccionar con *Snow Fall* prácticamente como lo harían con un libro electrónico. Usuarios que pueden visionar todo el documental *Highrise* como si estuvieran contemplando una vídeo en *Youtube*. Sin embargo, ambas propuestas contemplan también otras formas de navegación y participación. De menos a más, cada proyecto propone distintos grados de implicación por parte de los usuarios. Desde la pasividad receptiva, próxima a los medios tradicionales, a la participación activa en la creación y publicación de contenidos, en *Highrise*, o dialogando con el redactor, en *Snow Fall*. La alternancia de usos es probablemente uno de los mayores aciertos de las propuestas del NYT. Jess Lington (2013) observa esta dualidad de usuarios en *Highrise*: «Reading through the user comments (a goldmine for those interested in user experience) so far on the NYTimes site, it's clear to see an imbalance between those who embraced the interactivity and those who didn't, which is to be expected with any mainstream interactive project. However the biggest talking point so far is the use of rhyme within the piece. Intended to «evoke a storybook» many thought it didn't fit, or «dumbed down» the over all tone».

Nota final

Esta investigación forma parte del proyecto «Audiencias activas y periodismo. Interactividad, integración en la web y buscabilidad de la información periodística, CSO2012-39518-C04-02». Plan Nacional de I+D+i del Ministerio de Economía y Competitividad del Gobierno de España.

5. Referencias

- Ahmad, J. (2014). *Inside the World Press Photo Multimedia Jury. Trends and tips for visual storytelling*. Recuperado de <https://medium.com/journalism-deliberated/4a4b155887df>
- Aston, J., y Gaudenzi, S. (2012). Interactive documentary: setting the field. *Studies in Documentary Film*, 6(2), 125-139. doi:10.1386/sdf.6.2.125
- Domínguez, E. (2013). *Periodismo inmersivo. Fundamentos para una forma periodística basada en la interfaz y en la acción*. Tesis doctoral. Barcelona: Universitat Ramon Llull (Comunicación), 2013.
- Duenes, S., Kissane, E., Kueneman, A., Myint, J., Roberts, G., y Spangler, C. (enero 2013). How We made Snow Fall. A Q&A with the New York Times Team. *Source*, January, 1, 2013. Recuperado de <https://source.opennews.org/en-US/articles/how-we-made-snow-fall>
- Frederick, D. M. (2013). *The Effects Of Parallax Scrolling On User Experience And Preference In Web Design*. Graduated Thesis. Indiana: Purdue University. Recuperado de <http://docs.lib.purdue.edu/cgttheses/27/>
- Freixa, P. (2009). *Modelo para el découpage de audiovisuales interactivos*, Barcelona: Universitat Pompeu Fabra. Recuperado de <http://repositori.upf.edu/handle/10230/16197>
- Freixa, P., Soler-Adillon, J., Sora, C., y Ribas, J.I. (2014). Aportaciones del découpage interactivo en la lectura y análisis de audiovisuales interactivos de los cibermedios. *Hipertext.net*, n.12, [in print].
- Garrett, J.J. (2010). *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond. 2nd Edition*. Berkeley, CA: New Riders
- Gaudenzi, S. (2011). An exclusive interview with Katerina Cizek. *i-docs*. Recuperado de <http://i-docs.org/2011/09/12/an-exclusive-interview-with-katerina-cizek>
- Gonchar, M. (octubre 2013). Vertical Living: Exploring Identity, Social Class and Global Change Through the Highrise', *NYTimes.com*, October, 29, 2013. Recuperado de http://learning.blogs.nytimes.com/2013/10/29/vertical-living-exploring-identity-social-class-and-global-change-through-the-highrise/?_php=true&_type=blogs&_r=0
- Greenfield, R. (diciembre 2012). What the New York Times's 'Snow Fall' Means to Online Journalism's Future, *The Wire*, desember, 20, 2012. Recuperado de <http://www.thewire.com/technology/2012/12/new-york-times-snow-fall-feature/60219>
- Jacobson, S. (2010). Emerging Models of Multimedia Journalism: A Content Analysis of Multimedia Packages Published on nytimes. com. *Atlantic Journal of Communication*, 18(2), 63-78.
- Jula, M. (2014). 'Snow Fall's' Branch discusses in-depth reporting, multimedia storytelling. *School of Journalism. Indiana University*, march 6, 2014. Recuperado de <http://journalism.indiana.edu/general-news/news/snow-falls-branch-discusses-in-depth-reporting-multimedia-storytelling>
- Lacy, S. (diciembre 2012). Snow Fall: Finally an articulation for the digerati of what a big, expensive newsroom can do. *Pando Daily*, desember, 21, 2012. Recuperado de <http://pando.com/2012/12/21/snow-fall-finally-an-articulation-for-the-digerati-of-what-a-big-expensive-newsroom-can-do>

- Linington, J. (octubre 2013). A Short History of the Highrise: the debut of the immersive, interactive multimedia series. *I-Docs*, octubre, 9, 2013. Recuperado de <http://i-docs.org/2013/10/09/a-short-history-of-the-highrise-the-debut-of-the-immersive-interactive-multimedia-series/>
- Lynch, P.J., y Horton, S. (2009). *Web Style Guide: Basic Design Principles for Creating Web Sites*. 3rd edition. Yale: Yale University Press.
- McAdams, M. (2013). *Pros and cons of 'Snowfalling' stories. A conversation on Twitter (Dec. 15, 2013) about use of the technique often called parallax scrolling, which got lots of journalism people excited a year ago when The New York Times published a story titled «Snow Fall»*. Recuperado de <http://storify.com/maclool/pros-and-cons-of-snowfalling-stories>
- Nash, K. (2012). Modes of interactivity: analysing the webdoc. *Media, Culture & Society*, 34(2), 195–210. doi:10.1177/0163443711430758
- Online Journalism Awards (2014). *Online news. Online Journalism Awards. About*. Recuperado de <http://journalists.org/awards/>
- Rodríguez Fidalgo, M. I., y Molpeceres Arnáiz, S. (2014). Los nuevos documentales multimedia interactivos: construcción discursiva de la realidad orientada al receptor activo. *Historia y Comunicación Social*, 18, 249–262. doi:10.5209/rev_HICS.2013.v18.44325
- Schulten, K. (enero 2013). Reading Club. 'Snow Fall: The Avalanche at Tunnel Creek', *NYTimes.com*, January, 2, 2013. Recuperado de http://learning.blogs.nytimes.com/2013/01/02/reading-club-snow-fall-the-avalanche-at-tunnel-creek/?_php=true&_type=blogs&_r=0
- Sullivan, M. (diciembre 2012). 'Snow Fall' Tells a Story About an Avalanche and a Newspaper's Digital Progress. *NYTimes.com*, desember, 27, 2012. Recuperado de <http://publiceditor.blogs.nytimes.com/2012/12/27/snow-fall-tells-a-story-about-an-avalanche-and-a-newspapers-reinvention>
- Thompson, De. (diciembre 2012). 'Snow Fall' Isn't the Future of Journalism. *The Atlantic*, desember, 21, 2012. Recuperado de <http://www.theatlantic.com/business/archive/2012/12/snow-fall-isnt-the-future-of-journalism/266555>
- Young, M. (octubre 2013). Interactive Doc, «A Short History of the Highrise» on The New York Times. *Untapped cities*. Recuperado de <http://untappedcities.com/2013/10/14/interactive-doc-a-short-history-of-the-highrise-on-the-new-york-times-part-iv-home/>
- Webdocu (mayo 2013). Interactive pionneers NFB and MIT opendoclab join forces to push new advances in interactive media. *Webdocu.fi*; 16 mayo 2013. Recuperado en <http://webdocu.fr/web-documentaire/2013/05/17/interactive-pionneers-nfb-and-mit-opendoclab-join-forces-to-push-new-advances-in-interactive-media/>

Enlaces

- Snow Fall. *NYTimes.com*. Recuperado de <http://www.nytimes.com/projects/2012/snow-fall>
- Snow Fall. Comments. *NYTimes.com*. Recuperado de <http://www.nytimes.com/projects/2012/snow-fall/comments>

- High Rise. *NYTimes.com*. Recuperado de <http://www.nytimes.com/projects/2013/high-rise>
- High Rise*. Comments. *NYTimes.com*. Recuperado de <http://www.nytimes.com/projects/2013/high-rise/your-stories>
- High Rise in NFB of Canadá. *National Film Board of Canada*. Recuperado de <http://highrise.nfb.ca>
- The New York Times Company (diciembre 2013). 2013: The Year in Interactive Storytelling. *NYTimes.com*. Recuperado de <http://www.nytimes.com/news-graphics/2013/12/30/year-in-interactive-storytelling>
- Highrise. NFB (octubre 2013). «A short history of the Highrise». *High Rise. Director's blog*. <http://highrise.nfb.ca/2013/10/a-short-history-of-the-highrise/>
- Online Journalism Awards*. Recuperado de <http://journalists.org/awards>