

# La representación crítica de la inmigración: Cine documental, videojuegos e intervención social\*

The critical of immigration: documentary films, videogames and social intervention

ROBERTO ARNAU ROSELLÓ  
UNIVERSITAT JAUME I

Artículo recibido el / Article received: 25-10-2015  
Artículo aceptado el / Article accepted: 28-07-2017

RESUMEN: El auge de las narrativas no lineales multimedia ha propiciado un aumento exponencial de la producción de contenidos audiovisuales que exploran las potencialidades discursivas asociadas al tipo de consumo visual contemporáneo, caracterizado por la reticularidad y conectividad del medio, la transmedialidad, la posibilidad de interacción, de geolocalización, de navegación, la movilidad de las pantallas, la atomización de las audiencias o la fragmentación del relato. En este contexto multiforme se abre un espacio para ciertos proyectos independientes de carácter transmediático, que despliegan sus propuestas significantes como un modo de poner en cuestión los mecanismos propios de la representación, de llevar más allá de la referencialidad discursiva sus creaciones, de proponer un marco interpretativo alternativo al hegemónico desde el que el interactor pueda construir su propia interpretación del universo narrativo. En este caso, nos detendremos en el estudio y análisis del proyecto *The Undocumented* (Marco Williams, 2013), cuya estrategia discursiva principal estriba en la triple materialización del producto: un documental cinematográfico transmedia que complementa la narración filmica con una aplicación interactiva multimedia en línea, *The Map of the Undocumented*, y el videojuego crítico *The Migrant Trail*.

*Palabras clave:* cine documental, documental expandido, inmigración, hipertexto, política.

---

\* El presente estudio ha sido financiado con la ayuda del proyecto de investigación de la convocatoria Universitat Jaume I - Bancaja, con el título «La crisis de lo real: la representación documental e informativa en el entorno de la crisis financiera global», código 11I301.01/1, para el periodo 2014-17, bajo la dirección del Dr. Javier Marzal Felici.

**ABSTRACT:** The rise of non-linear multimedia narrative has led to an exponential increase in the production of audiovisual contents exploring the discursive potential associated with the kind of contemporary visual consumption characterized by reticularity and media connectivity, transmediality, the possibility of interaction, geolocation, navigation, screens mobility, the fragmentation of audiences and the non-linear storytelling. In this multiform context, a space has been open for certain independent transmedia projects who display their significant proposals as a way of questioning the mechanisms of representation, to carry beyond the discourse referentiality their creations, to propose an alternative framework to the hegemonic interpretation from which the interactor can build his own interpretation of the narrative universe. In this case, we will stop in the study and analysis of the project *The undocumented* (Marco Williams, 2013), whose main discursive strategy lies in the realization of the triple product: a transmedia documentary film supplementing the film narrative with an interactive multimedia application on line, *The map of the undocumented*, and critical videogame *The migrant trail*.

*Keywords:* documentary film, expanded documentary, immigration, hypertext, politics.

## **1. INTRODUCCIÓN: CONTEXTOS DE RECEPCIÓN Y PRODUCCIÓN EN LA ERA DIGITAL**

La evolución y progresiva implantación de las narraciones transmedia en el panorama audiovisual del nuevo milenio ha supuesto un punto de inflexión en las concepciones sobre la distribución, el diseño y las potencialidades significantes de los productos audiovisuales. La diversificación de canales, soportes y plataformas en los que se materializan estas narraciones, asociada a la interactividad de sus potenciales usuarios, supone un campo de investigación tan amplio que es necesario concretar en el análisis de algunos productos particulares los rasgos de determinadas propuestas innovadoras para establecer conclusiones ajustadas a un objeto definido.

En el ámbito del videojuego se han generado proyectos originales en cuyo carácter confluyen diversas tendencias estéticas procedentes de ámbitos como el arte digital, el cine y la fotografía documental, el diseño, la ilustración y la crítica social. El desarrollo de plataformas y aplicaciones de contenido crítico está viviendo un momento de esplendor creativo sin precedentes, dada la combinación de circunstancias diversas que han favorecido la cristalización de una tendencia particular, basada en la crítica sociopolítica a través de herramientas

videolúdicas específicas, desarrolladas por programadores independientes al calor del poder expansivo de internet y del desarrollo paulatino de un determinado modelo de jugador crítico.

Por otro lado, el auge de las narrativas no lineales multimedia ha propiciado un aumento exponencial de la producción de contenidos audiovisuales que exploran las potencialidades discursivas asociadas al tipo de consumo visual contemporáneo caracterizado por la reticularidad y conectividad del medio, la transmedialidad, la posibilidad de interacción, de geolocalización, de navegación, la movilidad de las pantallas, la atomización de las audiencias o la fragmentación del relato.

En este contexto diverso, se abre un espacio para ciertos proyectos independientes de carácter transmediático que despliegan sus propuestas significantes como un modo de poner en cuestión los mecanismos propios de la representación, de llevar más allá de la referencialidad discursiva sus creaciones, de proponer un marco interpretativo alternativo al hegemónico desde el que el interactor pueda construir su propia interpretación del universo narrativo. En este caso, nos detendremos en el estudio y análisis del proyecto *The Undocumented* (Marco Williams, 2013), cuya estrategia discursiva principal estriba en la triple materialización del producto: un documental cinematográfico transmedia que complementa la narración filmica con una aplicación interactiva multimedia en línea, *The Map of the Undocumented*, y el videojuego crítico *The Migrant Trail*. La hibridación de formatos y medios propone el camino para una reflexión metalingüística y política, con (y desde) estas nuevas formas audiovisuales, dirigidas a aquellos espectadores dispuestos a sumergirse en experiencias narrativas activas que se extienden indefinidamente.

## 2. REFLEXIONES CONCEPTUALES DE BASE Y METODOLOGÍA

Para adentrarnos con ciertas garantías en descripciones conceptuales, que transitan por terrenos de naturaleza resbaladiza, hemos de iniciar nuestra argumentación realizando una serie de matizaciones relevantes en cuanto al uso de determinados conceptos que conforman el título de este trabajo. Trataremos de despejar las múltiples incógnitas que se suscitan en torno a los ejes teóricos fundamentales que abordamos.

Respecto al primero de los ejes, es necesario señalar que el laberinto terminológico que se ha generado en torno a las prácticas transmedia nos aboca a una confusión conceptual de partida generada por la enorme cantidad de conceptos usados para referirse a ellas. Términos como *cross media*, *intermedia*, *narra-*

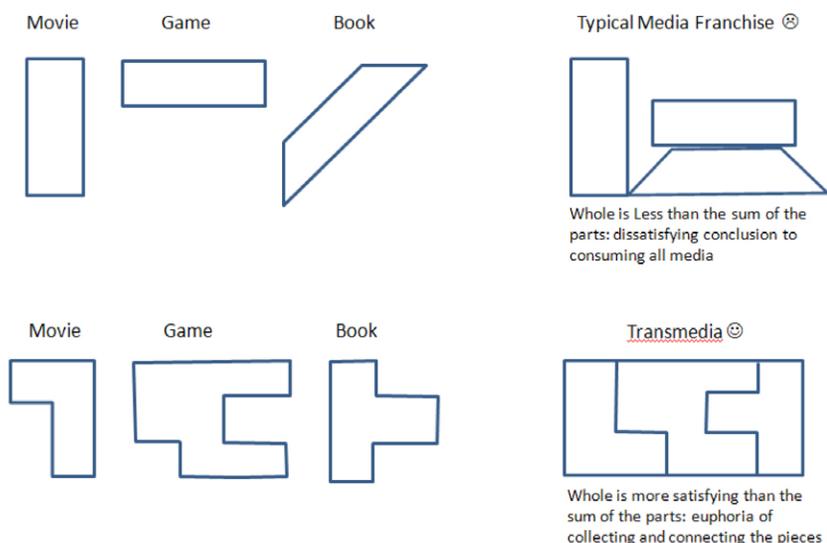
*tiva aumentada, synergetics storyworlds, multimodalidad, multimedialidad, inmersividad, multiplataforma*, y muchos otros se han asociado, de manera desigual, a estas prácticas en el nuevo contexto comunicativo global. Cada uno de ellos, por su parte, destaca un aspecto concreto de este tipo de narraciones y trata de referirse a una misma experiencia esencial: la de una práctica interpretativa de producción de sentido basada en historias que se expresan mediante una combinación de lenguajes, medios y plataformas (Scolari, 2013: 25).

Sin embargo, a pesar de esta dispersión terminológica, es un hecho contrastable que el concepto *transmedia* y, en concreto, el conocido como *transmedia storytelling* (narrativa transmedia), se ha convertido en uno de los principales ejes de la investigación comunicativa por cuanto relaciona medios anteriormente dispersos en enunciados complejos y organiza narraciones multimodales que se diversifican en distintos soportes. Esta capacidad para aglutinar en torno a un término la cualidad de crear relatos más allá del formato específico en el que fueron concebidos y transformar las narraciones en piezas de un macrorelato o universo narrativo expandido lo convierten en una idea de alcance teórico destacable que ha emergido (y se ha puesto de moda, dicho sea de paso) en esta última década gracias a las investigaciones de diversos autores.

Henry Jenkins, del Massachusetts Institute of Technology, acuña inicialmente el concepto para referirse a aquellas estructuras narrativas diseñadas para fomentar la convergencia entre los distintos medios que canalizan las diversas formas de expresión de nuestra cultura (Jenkins, 2003). *Transmedia* sería, según Jenkins, el eje en torno al que se vertebra toda una corriente de producción de contenidos que se fundamenta en la construcción de relatos que fluctúan entre diversos espacios de significación. Este flujo canaliza la experiencia narrativa del usuario (ahora *prosumer*) a través de diferentes formatos que fomentan su implicación en el ulterior desarrollo e interpretación del relato. A raíz del impacto científico e industrial del concepto, otras investigaciones abordarán su estudio aportando nuevos puntos de vista al objeto.

Entre ellas, las investigaciones pioneras en España realizadas por Scolari proponen una caracterización del relato transmedia atendiendo a múltiples factores. Para él, una narración transmedia debe articularse en torno a cuatro ejes fundamentales que pueden convivir al mismo tiempo (aunque en distinto grado) en un mismo enunciado. En primer lugar, el producto se concibe para ser concretado en varios medios, que aportarán, a su vez, sus potencialidades expresivas específicas al espacio textual en cuestión (figura 1). En segundo lugar, se trata de una producción integrada en la que se combinan complementariamente los diferentes soportes del relato. En tercer lugar, su consumo se realiza desde un número considerable de dispositivos digitales diversos, como

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



BY ROBERT PRATTEN WWW.ZENFILMS.COM



**Figura 1**

Esencialmente, esta caracterización del concepto haría referencia a aquellos objetos textuales que se sitúan más allá del relato fundacional (el origen del discurso) y complementan el sentido del discurso en un espacio (hiper)textual extendido. Este espacio, que Genette denominó *paratexto*, integra una enorme diversidad de prácticas diegéticas (visuales y no visuales) que suponen ampliaciones potenciales del universo narrativo de una obra, de tal modo que refuerzan y extienden la narración, la completan, la estructuran y perfilan su sentido (Genette, 1997). En este sentido, la idea de transmedia remite a conexiones intertextuales que se remontan muy atrás en la historia de los medios audiovisuales, como demuestra la propia existencia de la cultura *mainstream*. Las

superproducciones cinematográficas que por su impacto cultural han superado con creces el espacio de la pantalla en las salas, como *Star Wars*, *Ghostbusters*, *Jurassic Park*, *Matrix* y otras muchas, ya anticipaban la capacidad de aumentar el espectro discursivo de la obra filmica para abarcar nuevos horizontes y formatos en historias que podían ser consumidas en soportes muy diversos. No obstante, hay que poner de relieve que el potencial de la narración transmedia no ha eclosionado hasta la implantación de la web 2.0 y ha ido desarrollándose al ritmo creciente de las tecnologías que la hacen posible, de modo que en el caso de las anteriores producciones tendríamos que hablar de objetos transmedia *avant la lettre*. En la era de internet, el carácter paratextual de buena parte de las narraciones digitales es consustancial al contexto tecnológico en el que nos movemos.

De otro lado, el papel desencadenante que desempeña la evolución de los dispositivos audiovisuales y los mecanismos tecnológicos en el desarrollo de nuevas subjetividades y modos de expresión a lo largo de la primera década del siglo XXI es un acontecimiento cognitivo sin precedentes. Sin abandonar las herramientas retóricas heredadas de los medios tradicionales, estas nuevas narrativas visuales han propiciado también nuevos usos, de modo y manera que han particularizado así sus capacidades expresivas y significantes. Precisamente, en la actualidad, la rápida evolución tecnológica y expresiva de los enunciados audiovisuales hace que asistamos también al desarrollo y a la cristalización de un contexto en el que estas transformaciones están generando verdaderas mutaciones en los modos de hacer, de ver y, en consecuencia, de pensar la imagen. Las tecnologías construyen los objetos hipertextuales que consumimos, al tiempo que modelan nuestra subjetividad, ensanchando los universos discursivos en los que se insertan los ubicuos productos culturales. Estos cambios vertiginosos del contexto de producción-recepción, además de implicar a los usuarios, suponen una prueba de adaptación para las industrias culturales que ven amenazado su modelo tradicional de negocio.

En este sentido se expresa Scolari (2013) cuando analiza la atomización de las audiencias y el impacto negativo de esta tendencia en la rentabilidad y la estructura del negocio actual de las industrias culturales. Así, las narrativas transmedia se presentan en el actual contexto de redefinición del espacio tecnológico-cultural como una posible solución para afrontar la fragmentación de las audiencias y la dispersión del negocio, dada su capacidad para proponer una experiencia común que abarca diferentes medios y dispositivos unidos por un mismo hilo o discurso narrativo. De este modo se produce una reagrupación de las audiencias en torno a un relato que transita de un extremo al otro del espectro mediático abarcando viejos y nuevos medios, atravesando géneros y

expandiendo su propio espacio narrativo. Si antes las audiencias estaban centradas en los medios, ahora lo están en los relatos, lo que implica un cambio sustancial en las estrategias de venta y agrupación de públicos dispersos que implementan las multinacionales de la industria del espectáculo.

Respecto al segundo eje en el que se sustenta nuestro estudio, destacaremos el tipo particular de videojuego o aplicación interactiva objeto de análisis, con el fin de establecer el marco teórico de referencia para comprender tanto el alcance significativo de sus propuestas, como el calado político de sus enunciados visuales. A partir del conocimiento de que en epígrafes posteriores de este estudio se analizará el videojuego crítico *The Migrant Trail*, restringimos nuestro análisis a un tipo particular de videojuego o aplicación interactiva en el que se privilegian aspectos que no tienen que ver con el entretenimiento (los denominados *serious games*). Más concretamente, en la línea de lo que Ian Bogost denomina *persuasive games*, se trata de videojuegos creados exclusivamente como vehículos de argumentos (casi siempre ideológicos) que pretenden influir a los jugadores y fomentan una interrogación dialéctica acerca de procesos y fenómenos del mundo real, pudiendo suscitar reivindicaciones o críticas en contra de la visión fija de las instituciones, gobiernos y corporaciones (Bogost, 2007: 57). Particularmente, aquellos definidos por Gonzalo Frasca, pionero en el estudio y diseño de videojuegos políticos independientes, como vehículo de experiencias de juego con perfil ideológico determinadas por sus propias reglas (Frasca, 2004: 41).

En una tentativa ambiciosa de delimitación del concepto, Michael y Chen amplían el alcance de los *serious games* a «aquellas herramientas de aprendizaje muy poderosas que permiten a los jugadores experimentar, aprender de anteriores errores y adquirir experiencia, de forma segura, en entornos peligrosos, sensibles o de alto riesgo» (Michael y Chen, 2006: 29). También Álvarez, que los identifica con aplicaciones informáticas cuyo objetivo es combinar al mismo tiempo aspectos serios tales como la enseñanza, la comunicación, la información u otros, con resortes lúdicos provenientes del videojuego (Álvarez, 2007: 15). En esta misma dirección apuntan otros autores, como los que consideran el «videojuego como un conjunto de experiencias en las que el jugador participa desde una perspectiva muy concreta, la del personaje que él maneja» (Gee, 2008: 23).

Otras aproximaciones teóricas describen entornos en los que se asocian valores morales o éticos a los videojuegos. De este modo, el concepto *gameplay ética* hace referencia a experiencias inducidas por el juego que pueden ser valiosas desde el punto de vista moral, en las que la interacción con el sistema lúdico a través de mecánicas y reglas requiere por parte del jugador un tipo de

reflexión ético/moral que va más allá del simple cálculo de estrategias óptimas para la consecución de un determinado objetivo (Sicart, 2009: 48). Por ello, este tipo de interacción requiere una definición de juegos que los considere como objetos con valores asociados a su diseño, en los que se establezca una relación con los jugadores basada en la limitación prediseñada de la «agentividad» (las acciones que el jugador/ agente pueden llevar a cabo en el marco de las reglas lúdicas, en definitiva, lo que el jugador puede *hacer*), orientada a crear dilemas éticos que solo pueden ser resueltos aplicando estrategias morales en la experiencia del juego.

De esta manera, la *gameplay ética* se estructura sobre tres principios básicos en torno a los que gira su específica creación de sentido y su marco referencial, que delimitan el horizonte de la experiencia del jugador en tanto actividad que ocurre en un entorno prediseñado. Estos elementos, primordiales en el proceso de diseño del juego, también pueden ser analizados como variables capitales de su potencial signifiante. Por un lado, el mundo del juego (*gameworld*) se erige como el envoltorio semántico del sistema de juego en el que se combinan narración y simulación; por otro lado, las reglas del juego componen su estructura formal, los límites en los que transcurre; por último, las mecánicas constituyen las acciones disponibles para que el jugador interactúe con el estado del juego. Gracias a estos componentes la *gameplay ética* se constituye como un proceso hermenéutico de juego en el que el jugador descodifica el sentido de su experiencia lúdica a través de la interpretación ético/moral del mundo del juego.

Para concluir, respecto al tercero de los ejes en los que se basa este trabajo, cabe referirse a las particularidades del género interactivo para resolver las incógnitas de nuestra ecuación inicial. Las aplicaciones interactivas en línea son artefactos comunicativos complejos que albergan muy diversos enunciados en su seno. Su estructura responde básicamente a un marco hipertextual compuesto por nodos (unidades semánticas que vehiculan un contenido o un concepto), vínculos (elementos que conectan los nodos entre ellos y permiten la navegación del usuario de uno a otro) y anclas (pequeña parte del nodo a la que se conecta el vínculo), a través del cual se manipulan los distintos medios (audio, vídeo, foto, dibujo, etcétera). Este marco funciona como una red de piezas interconectadas de información textual en la que la mayor carga de significado recae en la elección del modo de vincular los elementos de la información (Ribas, 2000: 36). De este modo, la estructura del hipertexto rompe con la linealidad y adopta diversas formas en función de la elección, la potenciación del papel del lector, la intervención, la inclusión de hipermedia, su propia complejidad estructural y los grados de variación de la trama, lo que supone

un planteamiento situado en los antípodas de la teoría literaria aristotélica (Landow, 2005: 271). De alguna manera, el hipertexto hace visible su propia condición discursiva mediante elementos que no están organizados según un orden lógico ni responden a una guía preestablecida de lectura, restringiendo el acto enunciativo a la interacción del usuario, desencadenante de la generación de sentido. Se fuerzan así los límites de la representación referencial para construir el sentido en otro lugar, con otros medios.

Una vez realizado este repaso, fundamental para implementar los análisis con cierta solvencia, nos proponemos establecer una metodología para hacer aflorar los planteamientos teóricos que hemos propuesto en los enunciados de los tres objetos clave de esta narración transmedia: el documental cinematográfico *The Undocumented*, la aplicación interactiva *The Map of The Undocumented* y el videojuego *The Migrant Trail*.

Es obvio que un análisis riguroso de los productos audiovisuales interactivos requiere herramientas específicas que trasciendan las limitaciones de las empleadas para el filme tradicional. Pero no es menos cierto que sin estas herramientas clásicas dicho análisis no tendría sentido. El análisis textual del documental no revelará la realidad o irrealidad de los hechos relatados, sino los mecanismos e ideologías a través de los que otorgamos sentido a esa «realidad en imágenes».

Por ello, la metodología que empleamos se concreta en dos vectores paralelos y complementarios. El primero, de corte clásico, se centra en la descripción contextual de los elementos significantes (condiciones contextuales de producción, distribución y exhibición del filme, determinación de un principio ordenador, inscripción en un modelo de representación determinado) y el análisis de los recursos expresivos (composición, fotografía, relación imagen/sonido, composición musical, interpretación) y narrativos (guion, relato, narrador, punto de vista y de escucha, enunciación filmica). El segundo, adaptado a los objetos interactivos, se centra en la relación entre el contenido (unidades de información), la estructura (vinculaciones semánticas y estructurales) y la presentación (interfaz, intermediario), por un lado, y en los tipos y modalidades de interacción (partida, temporal, espacial, testimonial, ramificada, hipertextual, preferencial, sonora, simulada-inmersiva), por otro. Con este esquema, que aporta elementos definitivos para el análisis hipertextual, sabremos cómo se organizan las distintas maneras de navegar en un desarrollo multimodal no lineal o cómo el usuario puede apropiarse en cierta medida de la narración y dejar huella de su presencia en ella.

### **3. PUNTO DE VISTA Y MARCAS ENUNCIATIVAS EN *THE UNDOCUMENTED*, MARCO WILLIAMS (2013)**

El filme *The Undocumented* es un proyecto independiente dirigido por Marco Williams y producido por él mismo y Thomas Peyton, en colaboración con Full Frame, Hiptruth Productions, el Human Rights Watch Festival e Independent Lens, que se estrenó en salas en mayo del año 2013. Se trata de un trabajo documental que nos acerca a un episodio oculto de la historia fronteriza reciente de Estados Unidos. En él se narra la historia desconocida de los más de dos mil quinientos inmigrantes fallecidos en los últimos quince años al intentar cruzar desde México el desierto de Sonora (Tucson, Arizona) en busca de una vida mejor al otro lado de la frontera, en Estados Unidos.

Desde 1998, más de dos mil cuerpos y restos esqueléticos de inmigrantes clandestinos han sido encontrados en la zona sur del desierto de Arizona. Estas desapariciones, consecuencia directa de la política de inmigración estadounidense, han permanecido en el olvido dadas la incomodidad que generan en las altas esferas políticas estadounidenses y su impacto negativo en la opinión pública internacional. Su tratamiento filmico responde, pues, a un posicionamiento político concreto a favor de la memoria de los emigrantes y de la reforma legislativa pendiente en materia de inmigración. La intención del director es construir un documento filmico que sea una pieza más de las campañas de las organizaciones humanitarias para paliar el fenómeno y concienciar de esta dramática situación al espectador.

Tras leer un artículo sobre las muertes en el desierto, el cineasta afroamericano originario de Nueva York se traslada a Tucson (Arizona) en el verano de 2009, donde comienza el rodaje del filme con un equipo mínimo de producción, compuesto por un operador de cámara (el propio director) y un técnico de sonido directo. La mínima envergadura del proyecto obliga a buscar financiación y apoyos en todos los frentes posibles, de modo que inicialmente se pone en marcha una campaña de micromecenazgo a través del sitio web Kickstarter para impulsar la producción y financiar al menos las primeras semanas de rodaje. Poco a poco, a medida que la investigación avanza y el cineasta vislumbra la posibilidad de acabar la película, distintos apoyos se fueron consolidando (PBS, Independent Lens, HRWFF) para que la producción pudiese llevarse a cabo íntegramente.

Desde su concepción y las primeras fases de la preproducción, se trabaja sobre el filme como un posible proyecto multiformato que se despliegue en diversos soportes y adopte un carácter polimórfico, en forma de documental tradicional para su exhibición en salas y centros educativos, de aplicación inte-

ractiva y de videojuego. Esta estrategia transmedia, arriesgada en este caso por la falta de financiación que ponía en duda la viabilidad integral del proyecto, requiere necesariamente el trabajo de un equipo numeroso de profesionales encargados del desarrollo de las múltiples facetas del producto, al tiempo que una imprescindible precisión y homogeneidad en el aspecto global de los distintos objetos en los que se materializa la narración.

De este modo, el minimalismo inicial del proyecto queda descartado y las distintas facetas del diseño del producto se desarrollan incluso más que el filme original. Como en muchos otros casos, la extensión transmediática de la narración no nace de una planificación rigurosa de la comercialización del producto (transmedia estratégico), sino que se presenta como una expansión narrativa propiciada por las condiciones favorables del contexto mediático (transmedia táctico).

Desde un punto de vista narrativo, para ilustrar el drama de la inmigración la película se estructura en torno a la historia de Marcos Hernández, un inmigrante clandestino indocumentado de origen mexicano que fijó su residencia en Chicago tras cruzar el desierto de Sonora. Marcos trabaja en la ciudad para enviar dinero a su madre en México DF, que cuida de su hermano enfermo, a la espera de un trasplante de riñón. Pero el motivo principal por el que este personaje emigra a Estados Unidos reside en la búsqueda de su padre, desaparecido en el desierto de Sonora al tratar de entrar clandestinamente al país años atrás. Es un personaje que se encuentra inmerso en el perverso bucle de la inmigración ilegal.

Rodado en pleno verano del año 2009 en Arizona, el filme acompaña a Marcos en la búsqueda del rastro de su padre. Durante el transcurso de esta pesquisa, que se transforma poco a poco en una *road-movie*, colaborarán diversas instancias, que van aportando diferentes testimonios para hacer avanzar la narración: las organizaciones humanitarias locales, los agentes de las patrullas fronterizas que luchan para prevenir las muertes de los inmigrantes, los investigadores médicos y forenses, e incluso el Consulado de México, que trabaja en la identificación de los cadáveres, o los familiares de los fallecidos, que se enfrentan a la pérdida de un ser querido. Mediante sus cuerpos momificados conocemos las historias de seis inmigrantes y la forma en que grupos humanitarios colaboran, buscando pistas entre sus restos para identificarlos y devolverlos a sus seres queridos. Este crisol de personas involucradas en el infierno de la inmigración revela la extensión global de esta injusticia.

El carácter naturalizador de la puesta en escena responde a una estrategia observacional del director, que se acerca desde un punto de vista formal al proceder del *cinéma vérité*, buscando representar sin intervenciones, a través de la

naturalización del discurso filmico. Aun así, el filme no se construye como un diálogo pasivo entre los personajes y el narrador, sino que se revela como un catalizador de una doble búsqueda: la del padre de Marcos y la de representar la situación de los diversos agentes implicados en un problema que nos atañe a todos como seres humanos.

Esta estructura narrativa responde a un objetivo concreto que se fundamenta en la tensión que origina entre las diferentes subtramas del relato. El largometraje arranca con una secuencia-prólogo demoledora, que anuncia el alcance de la experiencia filmica que vamos a emprender, el funeral como metonimia, como muestra de la parte por el todo, como un destino teleológico que amenaza a cualquier inmigrante y, por extensión, a cualquier persona, a cualquier espectador. La intención del director es meridiana, situar al espectador ante la observación del abismo de la muerte (algo que a todos nos atañe de manera directa) para hacerle reflexionar sobre el destino final de los *cross-borders*, representando el que podría ser el estadio final de cada una de las historias individuales que se abordan en el filme (y todas las documentadas hasta la fecha). De algún modo, comenzar la narración por el final es una especie de *mise en abîme* que nos coloca ante la infabilidad de la tragedia, ante una historia que se retroalimenta por medio de una apuesta formal contundente. La planificación, angulaciones y ambientes generados por la iluminación natural construyen una atmósfera trágica, asfixiante, que acaba por envolver todo el filme.

Las acciones que nos muestra el autor a través de su propio punto de vista son directas, crudas, duras, y se nos restituyen como tales, desprovistas de artificios (por ejemplo, cuando los agentes fronterizos descubren a algunos indocumentados en el desierto y rescatan a otros a punto de morir, o los forenses indagan en los restos descompuestos e irreconocibles de otros).

Al margen de los procedimientos retóricos inherentes a cualquier discurso audiovisual, si hay una característica que identifica la puesta en escena en esta obra es, sin duda, la sobriedad y la austeridad. Probablemente el equipo reducido de producción condiciona este aspecto al tratarse de una producción independiente que no dispone de medios, pero podemos encontrar elementos diversos que explican esta elección estética. Un ejemplo lo tenemos en el hecho de que la motivación del relato proviene de una búsqueda, de una investigación, al margen de artificios visuales y trampantojos.

La investigación, como método con implicaciones científicas, jalona la narración y funciona como elemento dinamizador de la enunciación, como combustible para la máquina narrativa que se alimenta de las expectativas que van surgiendo del propio relato. Por eso, si nos fijamos en la anterior segmentación

secuencial, comprobaremos cómo la dialéctica entre exteriores e interiores en el filme no es casual, sino que apunala formalmente el discurso del realizador. Los espacios exteriores parecen estar reservados al trabajo de prospección y ayuda de las patrullas fronterizas, las organizaciones humanitarias y el desierto. Es el espacio que simboliza la amenaza, el riesgo, la acción perniciosa de la intemperie. En los exteriores el inmigrante se pierde, es detenido, muere o es encontrado cuando ya apenas quedan restos orgánicos de él. Cuando esta alternancia se ha repetido en más de una ocasión, cada vez que una secuencia arranca fuera de un espacio cerrado el espectador es capaz de anticiparse y deducir el carácter propio de esta. No se trata de que la estructura sea monótona, más bien al contrario, el director nos propone un modo de reforzar la idea de una dialéctica entre dos mundos opuestos, pero complementarios. Por su parte, los interiores representan el espacio de la ciencia, de la solidaridad, la identificación, el activismo social y la memoria familiar. Espacios de reconocimiento, sin iluminación artificial, íntimos, en los que podemos detenernos a conocer más profundamente a los personajes o podemos contemplar con detalle la labor y el esfuerzo de los profesionales. De ese modo, se cimienta una de las bases sobre la que descansa todo el documental: poner al espectador frente al esfuerzo de muchas personas para evitar y/o paliar el drama de unos semejantes y reflexionar sobre el drama de los clandestinos.

A pesar de que el montaje alterna secuencias de las patrullas fronterizas con otras que representan aspectos relacionados con los inmigrantes, el filme no plantea un discurso maniqueo, sino que se sumerge en un problema que implica a diferentes grupos de personas, familiares, agentes, forenses o activistas por los derechos humanos. La repetición y el abuso de un esquema inverso de identificación-búsqueda y búsqueda-identificación refuerzan el hecho de que se trata de un proceso desencadenado, en cualquier caso, por incógnitas cuya resolución se presenta, de nuevo, como un bucle infinito, una situación retroalimentada por las tensiones y desigualdades que genera el capitalismo salvaje. Resolver esas incógnitas es el trabajo al que se dedican los personajes, tanto el principal como todos los secundarios. Marcos no encuentra a su padre, tal como muestra la película que ocurre con la mayor parte de los desaparecidos en el desierto. La incógnita, en estos casos, es infinita.

Uno de los aspectos más interesante de la narración reside en el uso puntual del sonido que realiza el director. Hay un momento puntual en el que escuchamos la grabación de la voz del *coyote* (traficante ilegal de personas entre los dos países) a través del teléfono móvil de Marcos explicándole a este dónde abandonó a su padre. Es uno de los momentos más desesperantes de la película, en el que el plano frontal de Marcos inclinándose el móvil hacia la cámara (en

una interpelación directa al espectador que borra de un plumazo el efecto de los elementos naturalizadores que pueblan el filme) no consigue concretar el espacio fuera de campo abierto por el sonido de la voz. La narración se traslada más allá de la imagen, a un espacio sonoro formalmente indefinido, en el que encaja la falsa tranquilidad y honestidad del testimonio. La crueldad de este fragmento coloca a cualquier espectador con cierta dignidad en una situación violenta, de rechazo instintivo.

Pero el trabajo narrativo en el ámbito sonoro no acaba ahí. Existe un vínculo intersecuencial de marcado carácter metalingüístico que se vehicula a través del sonido con un mecanismo expresivo más propio de la ficción (no entraremos aquí en la cuestión de la representación de la realidad a estas alturas). Esta metatextualidad evidencia la materialidad del texto filmico en una referencia explícita al propio relato que se cuenta, digamos, desde dentro. En la secuencia que transcurre en la coalición por los derechos humanos de Arizona, mientras asistimos al trabajo de las activistas, podemos oír la llamada del personaje conductor del filme que pide ayuda a esta organización para encontrar a su padre. Este hecho aislado no sería más que una especie de eco entre diferentes agentes narrativos del filme que hace referencia a la conexión (muchas veces invisible) entre ellos, incluso al margen de la diégesis. Pero cuando unas secuencias más adelante, ubicados en su casa, vemos en directo el momento de la llamada que antes solo hemos percibido a través de la banda de sonido, la referencia se torna explícita, ya no solo señala a las conexiones entre personajes de la historia, sino que se convierte en una marca enunciativa que busca la quiebra de la identificación del espectador para activar su espíritu crítico frente a las representaciones. Esta estrategia de *distanciamiento*, término acuñado por el dramaturgo Bertolt Brecht a principios del siglo pasado, utiliza técnicas diversas para recordar al espectador que está asistiendo a una representación y estimularlo a pensar sobre lo que está viendo. De este modo, a través de la narración, el espectador recupera la consciencia y se aleja de la representación para involucrarse o, al menos, tomar conciencia de la existencia de esa realidad mediada más allá de la pantalla.

Hemos visto en el análisis cómo el filme nos adentra en la realidad vivida en primera persona por algunos de los protagonistas de la historia, pero hay espacios de significación donde el filme no puede llegar. Para eso precisamente se desarrolla la vertiente transmedia del producto (<http://www.undocumented.com>) y se diseñan tanto la aplicación interactiva *The Map of the Undocumented* como el videojuego *The Migrant Trail*.

#### 4. EXPANSIÓN NARRATIVA Y DOCUMENTAL: *THE MAP OF THE UNDOCUMENTED Y THE MIGRANT TRAIL*

Como apuntábamos en el apartado metodológico, el análisis de los fenómenos transmedia es una tarea compleja, dada la convivencia de medios y estrategias de producción de sentido que combinan este tipo de narraciones. Según la representación de la figura 1, la narración transmedia no se concibe como una simple suma de medios autónomos cuya entidad es menor que la suma de las partes, sino todo lo contrario, como un acoplamiento perfecto de varios medios cuya entidad es muy superior a la de la suma de las partes y que ofrece mayores gratificaciones a los usuarios.

En el caso que nos incumbe, cada pieza ocupa su lugar en el puzle y aporta con sus herramientas específicas de significación un valor añadido a cada una de las manifestaciones de la obra. Como punto de partida, un documental; como punto de encuentro de la estrategia transmedia, una página web. Si la intención formal de Marco Williams con el documental era tratar de que el espectador se identificara con los inmigrantes y las personas que los ayudan a través del mecanismo filmico de la observación, de la nula intervención del autor, con *The Map of the Undocumented* la retórica que facilita la identificación del espectador es llevada a extremos donde el cine no puede llegar. El usuario es situado ante una representación espacial cuyo motivo principal es un mapa como interfaz general, en la página de acceso (*home*). La posibilidad de manipular el tamaño del mapa y acercarnos a cada una de las cruces negras revela la entidad del problema que se vive en esa frontera, en la que los cadáveres se amontonan a apenas varios kilómetros de algunas de las ciudades más ricas de Estados Unidos, como Phoenix. Se trata de una aplicación-foro, que sirve de base de datos y de punto de intercambio informativo entre personas que buscan a sus familiares y los distintos cuerpos y organismos dedicados a evitar tal drama a ambos lados de la frontera. Como objeto 2.0, permite al usuario introducir datos (previo cotejo) o aportar cualquier tipo de soporte documental para que pase a formar parte del programa, e integra los datos en la visualización diseñada como ficha de cada cadáver encontrado sin identificar.

La interfaz es aparentemente sencilla. A pesar del volumen de datos que contiene hace inviable una experiencia completa del aplicativo, que está estructurado para responder más a un uso como base de datos, o de fuente de consulta para periodistas, investigadores, cuerpos policiales u organizaciones de ayuda humanitaria. La inmersión del usuario en la aplicación se realiza de inmediato, ya que estas aplicaciones en línea, como mecanismos abiertos y generativos se relacionan con su entorno a través de los modos de interacción y navegación y,

por tanto, exigen una participación por parte del espectador-usuario que excede el acto hermenéutico con el fin de identificar distintas lógicas de documentación de la realidad y nuevos modelos de subjetividad posibles.

Esta aplicación en particular se presenta como un tipo de enunciado digital con raíces en los videojuegos e hipertextos que ofrece sus propias formas o recursos expresivos, que requiere la aportación física del espectador para navegar por el material existente, y al permitir tal interacción proporciona al usuario una vía de composición abierta para descubrir su propio recorrido a través de su navegación. Mediante la interrelación de datos geográficos, físicos y fotografías de sus pertenencias (si las hay) se compone un perfil individual de cada una de las cruces, que transforman su inicial anonimato en una identidad concreta, de manera que se restituye la dignidad de cada inmigrante desaparecido.

La reflexión que plantea no es en absoluto inocente: si en el marco político actual los inmigrantes perecen sin ser identificados al atravesar las fronteras, tenemos herramientas que nos permiten hacer visible esa situación, solo es cuestión de diseñarlas en función de las necesidades concretas de un colectivo en situación precaria. La restitución de la memoria de los desaparecidos es la primera de las prioridades, pero también la construcción de herramientas de ayuda y solidaridad como la propia aplicación, o la reivindicación de una legislación acorde a la envergadura del problema. La senda que abre esta iniciativa se concibe como una herramienta para paliar el vacío comunicativo que existe en torno a este tema y extiende el alcance de la narración iniciada en el documental *The Undocumented* utilizando recursos hipertextuales que amplían el espacio textual inicial de sus enunciados individuales.

Precisamente, en este mismo aspecto incide el videojuego *The Migrant Trail*, aunque desde una perspectiva distinta y empleando otros mecanismos, más relacionados con la gamificación del universo narrativo propuesto por el documental cinematográfico. El juego supone la culminación del proceso por el cual se refuerza la identificación del usuario con el relato. Para empezar, *The Undocumented* nos sitúa, en primera persona, frente a las diferentes caras del conflicto mediante los recursos que le son propios (el erróneamente denominado *lenguaje cinematográfico*). Si queremos profundizar, *The Map of the Undocumented* organiza su estrategia en torno al potencial semántico y conectivo del hipertexto, y refuerza la identificación del espectador al dotar de identidad a los cadáveres anónimos. Para culminar esta escalada hacia la identificación a través de todos los medios, *The Migrant Trail* propone un viaje (también en primera persona) a través del desierto de Arizona que permite vivir la experiencia mediante el mundo jugable de un inmigrante que nunca puede llegar, o por medio del policía de la patrulla fronteriza que siempre gana, con

lo que perfila una posible doble identificación con los dos protagonistas principales del relato.

Por si esto fuera poco, es sabido que la capacidad de una aplicación interactiva no es comparable a la de un videojuego. Si queremos que los usuarios se adentren en la experiencia directa de un determinado universo narrativo, proponemos un juego y la participación está servida. Las mecánicas del juego, las acciones y las reglas configuran un espacio de significación muy complejo que incita a la participación y sustenta la producción de sentido en lo que el juego «permite hacer» (lo que se ha denominado *retórica procedural*). De este modo, el videojuego despliega una estrategia basada en la crítica sociopolítica a través de herramientas videolúdicas específicas en la que el sentido se construye a partes proporcionales (que no iguales) entre los distintos elementos del juego y el proceso hermenéutico llevado a cabo por el jugador. Es sobre él, en definitiva, sobre el que descansa la responsabilidad acerca de las decisiones adoptadas en el transcurso del juego. Si se juega como emigrante, es imposible atravesar el desierto, lo cual supone que las reglas definidas por los diseñadores no contemplan el éxito del viaje como un estadio final del juego. El significado es claro, la emigración no es una solución viable, ni deseable para nadie, la desigualdad genera dolor y las víctimas son presa de su propia situación geopolítica.

## **5. CONCLUSIONES: EL VIAJE HACIA LA MUTIMODALIDAD NARRATIVA**

Hemos comprobado, con el análisis de los tres productos principales que componen esta narración transmedia, cómo el universo diegético lanzado inicialmente desde el cine se ha concretado y ampliado con el hipertexto y se ha llevado hasta el extremo de la identificación del espectador con el videojuego. Este sería uno de los aspectos fundamentales de la aportación de este producto (y este artículo). La canalización de ciertos discursos críticos se ha articulado en torno a este tipo de desarrollos dado su potencial conectivo, intertextual y metarreferencial. La reflexión que se desprende de la interacción de los usuarios con estos productos no solo se refiere a los contextos sociales representados (en nuestro caso la inmigración), sino que se extiende a los modos de representación de esos contextos, es decir, a la construcción narrativa de esos discursos y a las distintas retóricas propias de cada medio. No cabe duda de que, como texto filmico, *The Undocumented* es sumamente interesante, dado que la forma filmica del relato modela su significado. Pero quizá lo más interesante de este

proyecto es, como hemos apuntado desde el principio, la estrategia transmedia que despliega el documental para ampliar sus enunciados visuales. Cada uno de los enunciados narrativo-visuales en los que ha cristalizado la extensión transmedia de la historia ha construido un acercamiento diferente al objeto, distinguible pero complementario de los demás. Se ha situado en un lugar de ese espacio textual donde no se solapa con el resto de los medios, ha contribuido como solo su especificidad le permite y ha ensanchado los límites de una narración que, por la naturaleza de su soporte inicial, resultaba estrecha. Si el documental cinematográfico ha dado sentido al drama de los indocumentados, ha sido de una manera lógica, basada en argumentos (aunque sean visuales, también existe –cómo no– una retórica de la imagen) que apelan a la verdad; por el contrario, la extensión transmediática del documental ha dado forma a este drama a través de un relato, que no apela a la verdad, en sentido estricto, sino a la verosimilitud, a la interpretación y la participación. La construcción de este cosmos verosímil, interpretable, abierto y multimodal necesita navegantes participativos, interactores que lleven la historia mucho más allá de lo que cualquier *story architect* hubiera podido imaginar.

Como universo narrativo, esta experiencia pertenece a un movimiento cultural de intervención sobre la realidad política contemporánea que, sin duda, supone un terreno fértil para la investigación. De hecho, la concreción de determinadas estrategias de representación en este producto particular revelan las capacidades significantes de estos enunciados visuales. Las posibilidades de la convergencia entre activismo político y narraciones transmedia están todavía en una fase inicial de desarrollo, tal como ocurre con su estudio. Frente a la ausencia de modelos en los que fundarse, los escasos intentos de hibridación transitan caminos muy diversos que buscan su propio espacio de expresión, en el que los medios desplieguen todo su potencial significativo y adopten las formas, reglas y diseños que la crítica social necesita para canalizar sus discursos en el contexto digital de la modernidad líquida. El viaje hacia la multimodalidad narrativa continúa.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ÁLVAREZ, J. (2007): *Du jeu vidéo au serious game. Approches culturelle, pragmatique et formelle*, tesis doctoral, Toulouse, Université Toulouse II.
- BOGOST, I. (2007): *Persuasive Games. The expressive power of videogames*, Cambridge, MIT Press.

- CATALÀ, J. M.** (2011): «Reflujos de lo visible. La expansión post-fotográfica del documental», *Adcomunica Revista de Estrategias de Comunicación*, 2, Castellón de la Plana, Asociación para el Desarrollo de la Comunicación.
- FRASCA, G.** (2004): «Videogames of the oppressed. Critical thinking, Education, tolerance and other trivial issues», en **HARRIGAN, E.; B. WARDRIP** (eds.) (2004): *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*, Londres, MIT Press.
- GEE, J.** (2008): «Learning and game», en **SALEN, K.** (ed.) (2008): *The ecology of games*, Cambridge, MIT Press.
- GENETTE, G.** (1997): *Paratext: Threshold of interpretation*, Londres, Cambridge University Press.
- JENKINS, H.** (2003): *Transmedia Storytelling*, MIT Technology Review, enero.
- LANDOW, G.** (2005): *Hipertexto 3.0: teoría crítica y nuevos medios en la era de la globalización*, Barcelona, Paidós.
- MICHAEL, D.; CHEN, S.** (2006): *Serious games: educate, train and inform*, Boston, Thomson Course Technology.
- RIBAS, J. I.** (2000): *Caracterització dels interactius multimedia de difusió cultural. Aproximació a un tractament específic, els «assaigós interactius»*, Barcelona, Universitat Pompeu Fabra, Facultat de Comunicació.
- SICART, M.** (2009): «Mundos y sistemas: entendiendo el diseño de gameplay ética», *Revista Comunicación*, 7.
- SCOLARI, C.** (2013): *Narrativas transmedia: donde todos los medios cuentan*, Barcelona, Deusto Ediciones.