



MARÍA JOSÉ BENÍTEZ DE GRACIA
SUSANA HERRERA DAMAS

PRÁCTICAS ÉTICAS EN EL NUEVO PERIODISMO

Periodismo inmersivo

360°

En la última década, la evolución de la tecnología ha contribuido a que en algunos medios periodísticos se haya consolidado el reportaje inmersivo con vídeo en 360°. La complejidad técnica de estas producciones y el alto grado de vinculación emocional que generan obligan a una exquisita actuación ética que evite cualquier tipo de manipulación, ya sea intencionada o no.



Palabras clave: periodismo inmersivo, realidad virtual, innovación, veracidad, ética periodística

En la última década, la evolución de la tecnología ha contribuido a que en algunos medios periodísticos se haya consolidado el reportaje inmersivo con vídeo en 360° al que, a falta de una definición previa, definimos como:

“Modelo de representación de la realidad que narra y describe hechos y acciones de interés humano a partir de imágenes reales grabadas en vídeo 360° y que se sirve de tecnologías de inmersión para generar en el espectador la ilusión de estar presente en el acontecimiento con una perspectiva en primera persona desde la que puede entender mejor las circunstancias, identificarse con los protagonistas e, incluso, experimentar las emociones que acompañan la realidad que está siendo representada” (Benítez y Herrera, 2017).

A diferencia de otro tipo de contenidos audiovisuales, el vídeo en 360° muestra los acontecimientos de manera esférica, lo que ofrece al espectador una representación muy realista del acontecimiento.

Esta nueva narrativa demanda un alto grado de mediación técnica que incluye grabar y unir diferentes piezas de vídeo para generar el escenario esférico y después editarlas para añadir el audio y/o los gráficos. Esta intervención humana requiere una cuidadosa actuación ética para evitar cualquier manipulación, intencionada o no.

Después de analizar más de mil reportajes inmersivos, de una exhaustiva revisión de la literatura académica y profesional sobre el tema y de algunas entrevistas¹ con expertos, podemos señalar que desde una perspectiva ética es posible distinguir dos tipos de buenas prácticas. Un primer grupo incluye las relacionadas con el respeto y la adhesión a los principios de veracidad y objetividad. En el segundo grupo incluimos otras relativas a la necesidad de mantener una actitud responsable frente a la información que se transmite. En este texto nos ocuparemos del primer grupo².

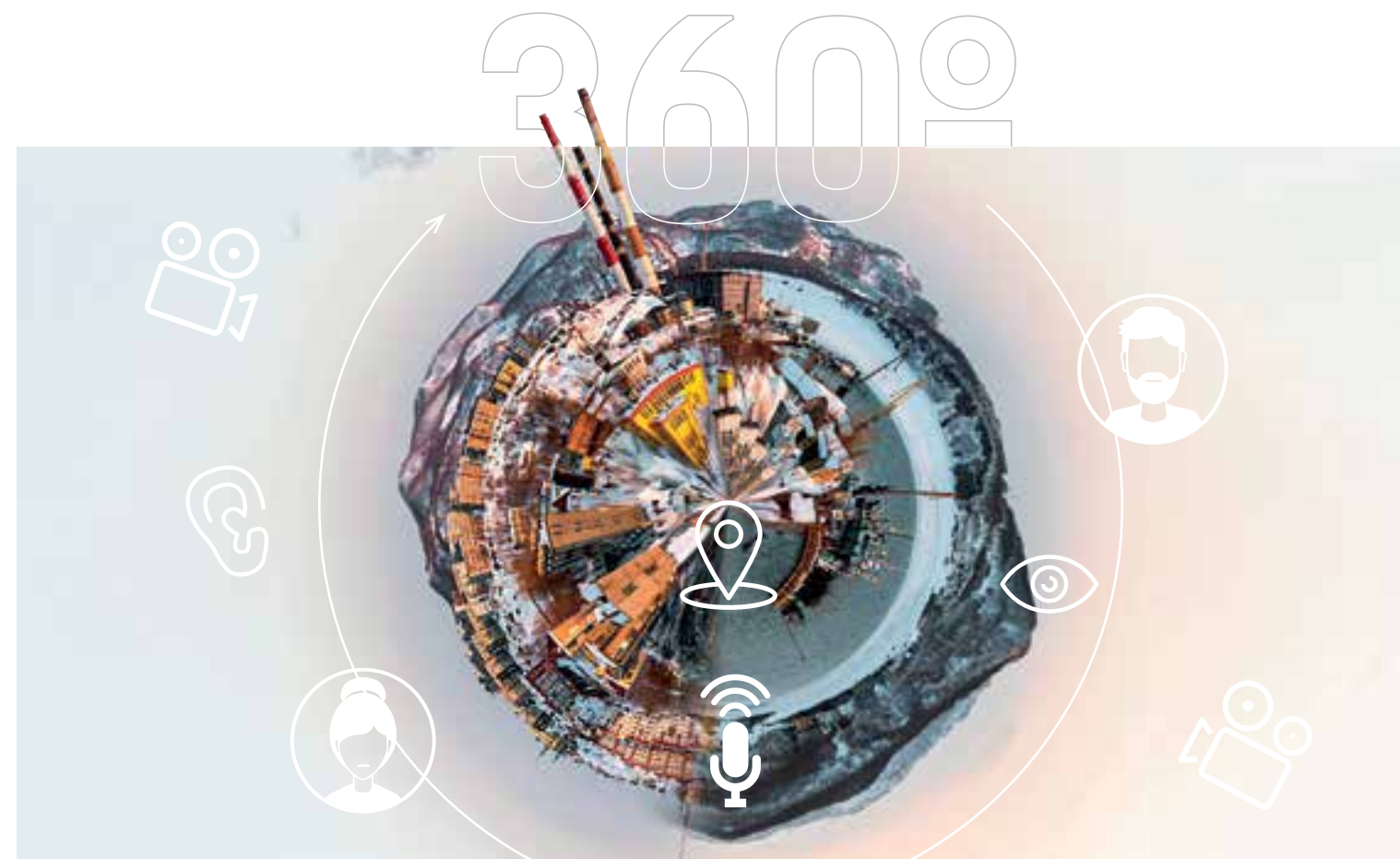
Veracidad y objetividad

Este constituye uno de los principios básicos de la ética periodística y, como tal, se recoge en un buen número de códigos deontológicos. Esto implica, entre otros:

Good ethical practices in the 360° video report IMMERSIVE JOURNALISM

In the last decade, the evolution of technology has contributed to the consolidation of the immersive report with 360° video in some journalistic media. The technical complexity of these productions and the strong emotional bonding they generate require an exquisite ethical conduct that avoids any type of manipulation, whether intentional or not.

Keywords: immersive journalism, virtual reality, innovation, truthfulness, journalistic ethics



“Informar solo sobre hechos de los que se conozca su origen, evitar falsificar documentos o promover información inexacta, engañosa o distorsionada u omitir informaciones esenciales, fundamentar las informaciones que se difundan, contrastar las fuentes, dar la oportunidad a la persona afectada de ofrecer su propia versión de los hechos, corregir posibles errores con la mayor rapidez y el mismo despliegue tipográfico o audiovisual empleados para difundirlo, o facilitar la adecuada oportunidad de replicar a las personas afectadas de posibles inexactitudes” (Maciá y Herrera, 2011: 68-69).

El punto de partida del reportaje inmersivo siempre se debe orientar a representar un acontecimiento real. Aun cuando sus características permitan intensificar esta experiencia con un gran realismo, sería un error confundir la experiencia subjetiva con la subjetividad (De la Peña, 2011:

¹ Los entrevistados a los que aludimos en este texto son: Robert Hernández, profesor de periodismo inmersivo en la University of Southern California; Adriano Morán, director de la productora 93 Metros y Xavier Conesa, director y fundador de la productora Visyon 360.

² Este artículo es una versión divulgativa y reducida de un epígrafe de la tesis doctoral sobre el reportaje inmersivo con vídeo en 360° que en este momento (mayo de 2019) última María José Benítez de Gracia en la Universidad Carlos III de Madrid, bajo la dirección de la profesora Susana Herrera Damas.

11). A este respecto, algunas prácticas orientadas a garantizar que el trabajo resulta veraz, objetivo e íntegro son:

1. Representar el espacio de forma objetiva y exacta.
2. Mantener la integridad de los gráficos y del sonido.
3. Cuidar la selección de las fuentes.
4. Utilizar medios lícitos para conseguir la información.

Representar el espacio

Una de las singularidades de este tipo de reportajes es que permiten mostrar una realidad en 360° que puede ser libremente recorrida por el espectador. A diferencia de lo que ocurre en otros formatos audiovisuales, en el reportaje inmersivo este es quien controla el punto de vista. Para que la representación resulte exacta y objetiva resulta recomendable:

- a) Planificar previamente la acción: Los entrevistados coinciden en que resulta conveniente controlar la acción evitando movimientos rápidos o cerca de la cámara (Conesa, 2016; Morán, 2016); teniendo un cuidado especial con las líneas de corte entre los vídeos que componen la escena en 360° (Sidorenko, 2018) y prestando especial atención a las fuen- ➤

tes de iluminación para anticipar “en qué cámara va a dar luz y en cuál no” (Morán, 2016). En todo caso, esta necesidad de controlar la acción no justifica una manipulación intencionada que pueda forzar interpretaciones confusas u orientadas solo a lograr una determinada percepción.

b) Decidir éticamente si se oculta al equipo y al personal de grabación: mientras que en vídeo convencional estos quedan fuera del encuadre, en vídeo en 360° se registran. Para evitar que su visualización rompa la sensación de presencia (Slater et al., 2009: 202), una de las primeras soluciones consiste en ocultar el equipo de grabación y alejar al periodista de la escena. Aunque se puede lograr con facilidad, en ocasiones no es posible si concurre mucha gente o ante el riesgo de que el equipo sea robado o dañado. En estos casos, tanto este como el periodista quedarán registrados, pudiéndose borrar en postproducción. La decisión a este respecto se deberá hacer procurando el ajuste más veraz a la realidad.

Asegurar la integridad ética

Una de las críticas a las que se expone cualquier contenido periodístico digital es la facilidad con la que puede ser manipulado. Por ello, la edición de la imagen requiere un planteamiento ético al que diversos códigos deontológicos han tratado de dar respuesta limitando, incluso, algunas prácticas. Estos límites se aplican también al vídeo en 360° ya que, en este caso, incorpora técnicas aún más avanzadas de edición de audio e imagen. Para que el escenario repre-

sentado se corresponda verazmente con la realidad, cualquier recreación no captada por la cámara se debe realizar con la mayor exactitud posible y con alto nivel de precisión, advirtiendo al espectador de aquellas ocasiones en las que se haya podido ficcionar alguna parte del relato:

“Tengo que tener cuidado al crear dichas escenas y debo obedecer a las mejores prácticas periodísticas para asegurarme de que estas historias impactantes se construyen con integridad” (De la Peña, 2015).

Cuidar la selección de las fuentes

Como en cualquier práctica periodística, el empleo de fuentes fiables y contrastadas se convierte en una exigencia para su credibilidad ya que, “cuando el periodista no tiene acceso directo a la información, es el rigor en la selección de las fuentes el que asegura la integridad” (Jareño, 2009: 99).

En el reportaje inmersivo con vídeo en 360°, encontramos una dificultad añadida dado que el periodista y/o el personal de grabación deben desaparecer de la escena. Esto implica que la fuente estará sola ante la cámara, por lo que, aun a riesgo de “guionizar” su testimonio, se le debe preparar antes, sobre todo si la fuente no está muy familiarizada con el medio. Además, el desconocimiento del proceso y de la tecnología le puede generar desconfianza, lo que exige al periodista un trabajo adicional para establecer el necesario entendimiento.

En ocasiones, los testimonios de los protagonistas son añadidos a través de su *voz en off*, extraída de una entrevista previamente grabada. Así ocurre, por ejemplo, en el reportaje *Vive Río: Heroínas*, publicado por el Laboratorio de Innovación de RTVE³.

Otras veces, ante la dificultad de acceder a una fuente real, se opta por emplear la voz de actores y recrear su testimonio. Aquí resulta crucial verificar la procedencia y autenticidad de la información (De la Peña, 2015). Encontramos un ejemplo en *Kiya*⁴, que informa de un suceso en el que dos hermanas tratan de salvar la vida de una tercera a manos de su exnovio. La pelea se recreó con actores que llevaban trajes de captura de movimiento mientras que, para la escena, se recurrió a fotografías reales del escenario del crimen. Para recordar la veracidad de la información, al inicio del reportaje se advierte de que está basada en entrevistas con los supervivientes, llamadas al 911 y registros policiales.

Medios lícitos

En general, resultan siempre reprobatorios los métodos dudosos de obtener información como fingir ser otra persona o pertenecer a otra profesión, entrar sin consentimiento en un espacio privado, no avisar de que se está grabando u obtener imágenes con cámaras ocultas. Como se sabe, estas prácticas están tipificadas en nuestro ordenamiento jurídico y su comisión conlleva delitos y sanciones penales.

En el caso del reportaje inmersivo con vídeo en 360°, las exigencias a este respecto resultan aún mayores. En primer lugar, el periodista debe informar a la persona que va a ser grabada sobre la singularidad de esta tecnología. Los entrevistados deberán saber que no sólo se registrará el área donde se realizará la declaración, sino también todo el escenario que le rodea, así como las personas alrededor, por lo que el consentimiento se deberá extender también a ellos.

Asimismo, la peculiaridad del medio obliga al periodista a ser más explícito para no generar suspicacias. Dado que debe abandonar el lugar de la grabación para no salir en la escena, las personas próximas se pueden sentir amenazadas ante la extrañeza del equipo. Esta sensación se agrava, además, si el periodista se aleja corriendo de él. Aunque parezca anecdótico puede tener implicaciones. Es lo que le ocurrió al profesor Robert Hernández y a su equipo mientras grababan el reportaje *Hell And High Water VR*⁵ cuando un transeúnte confundió la cámara con una bomba y llamó a la policía (Jao, 2016). Hernández señala así la importancia de evitar situaciones de este tipo:

“Hay que tener en cuenta que se trata de una cámara distinta y fuera de lo común de modo que, si el periodista sale corriendo, todo el mundo va a creer que es una bomba y estamos en una época de terrorismo y de mucho miedo” (Hernández, 2018).

Hasta aquí, algunas de las consideraciones éticas que conviene tener en cuenta para tratar de garantizar la veracidad a la hora de producir este tipo de contenidos. Por lo demás, estas recomendaciones se orientan más a procurar la sostenibilidad ética de este tipo de producciones que a limitarlas.

³ Disponible en: <http://lab.rtve.es/rio-2016/vive-rio-vr/>

⁴ Disponible en: <https://emblematicgroup.com/experiences/kiya/>

⁵ Disponible en: <https://projects.propublica.org/houston/>



Bibliografía

Benítez, M.J. & Herrera, S. (2017). “El reportaje inmersivo a través de vídeo en 360°: ventajas, límites y buenas prácticas”, en Torrado, S., Ferreras, J.G. & Ródenas, G. (eds.). *Territorios transmedia y narrativas audiovisuales*. Barcelona, Universidad Oberta de Catalunya, pp. 165-189.

Conesa, X. (2016). Entrevista personal con María José Benítez.

De la Peña, N. (2011). “Physical World News in Virtual Spaces. Representation and Embodiment in Immersive Nonfiction”. *Media Fields Journal*, 3.

De la Peña, N. (2015). “The Future of News? Virtual Reality”. *TED*. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=zsLz0mRmEG0&list=PLEtopBjxq6OdeM3Ha7teajF012LUnGz82>

Frontline & Emblematic (2018). “Creating Virtual Reality Journalism: A Guide For Best Practices”. *Frontline*. Recuperado de: <https://www.pbs.org/wgbh/frontline/article/creating-virtual-reality-journalism-a-guide-for-best-practices>

Hernández, R. (2018). Entrevista personal con María José Benítez.

Jao, C. (2016). “Professor Robert Hernandez and his JOVRNALISM team partner with ProPublica and The Texas Tribune to head off a large-scale disaster”. *USC Annenberg School*. Recuperado de: <https://annenberg.usc.edu/news/classes/professor-robert-hernandez-and-his-journalism-team-partner-propublica-and-texas-tribune>

Jareño, J. (2009). *Ética y periodismo (Ética aplicada)*. Bilbao, Desclee de Brouwer.

Maciá, C. & Herrera, S. (2011). *Ética y excelencia informativa* [Archivo de ordenador]. *Los conflictos y retos del quehacer periodístico desde la perspectiva de los profesionales de la Comunidad de Madrid*. Madrid, Universidad Carlos III de Madrid.

Morán, A. (2016). Entrevista personal con María José Benítez.

Sidorenko, P. (2018). Entrevista personal con María José Benítez.

Slater, M., Lotto, B., Arnold, M.M. & Sánchez-Vives, M.V. (2009). “How we experience immersive virtual environments: The concept of presence and its measurement”. *Anuario De Psicología*, 40(2), pp. 193-210. Recuperado de: <http://www.raco.cat/index.php/AnuarioPsicologia/article/view/143105>

