



Revista Latina de Comunicación Social

E-ISSN: 1138-5820

jpablos@ull.es

Universidad de La Laguna

España

Vázquez-Herrero, Jorge; Negreira-Rey, María-Cruz; Pereira-Fariña, Xosé
Contribuciones del documental interactivo a la renovación de las narrativas periodísticas:
realidades y desafíos
Revista Latina de Comunicación Social, núm. 72, 2017, pp. 397-414
Universidad de La Laguna
Canarias, España

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=81952828021>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica

Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal

Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

Cómo citar este artículo / Referencia normalizada

J Vázquez-Herrero, MC Negreira-Rey, X Pereira-Fariña (2017): “Contribuciones del documental interactivo a la renovación de las narrativas periodísticas: realidades y desafíos”. *Revista Latina de Comunicación Social*, 72, pp. 397 a 414.
<http://www.revistalatinacs.org/072paper/1171/21es.html>
DOI: [10.4185/RLCS-2017-1171](https://doi.org/10.4185/RLCS-2017-1171)

Contribuciones del documental interactivo a la renovación de las narrativas periodísticas: realidades y desafíos

Interactive documentary contributions to the renewal
of journalistic narratives: realities and challenges

Jorge Vázquez-Herrero [CV] [ORCID] [GS] Investigador Predoctoral de la Facultad de Ciencias de la Comunicación, Universidad de Santiago de Compostela, España, jorge.vazquez@usc.es

María-Cruz Negreira-Rey [CV] [ORCID] [GS] Investigadora Predoctoral de la Facultad de Ciencias de la Comunicación, Universidad de Santiago de Compostela, España, macruz.negreirarey@gmail.com

Xosé Pereira-Fariña [CV] [ORCID] [GS] Profesor Titular de la Facultad de Ciencias de la Comunicación, Universidad de Santiago de Compostela, España, xose.pereira@usc.es

Abstracts

[ES] Introducción: El ciberperiodismo encuentra en la no ficción interactiva un lugar adecuado para el desarrollo de los relatos. Los medios adoptan las nuevas formas interactivas e híbridas para enfrentarse al desafío de Internet y dar respuesta a las necesidades de unas audiencias más activas y permanentemente conectadas. **Metodología:** En este artículo, se presentan los resultados del análisis cualitativo de diez documentales interactivos publicados entre los años 2010 y 2016. Al mismo tiempo, se identifican tendencias en la renovación del periodismo junto a la propuesta de parámetros basados en la caracterización de esta forma narrativa. **Resultados y conclusiones:** El documental interactivo se encuentra en una fase de diversificación, ya consolidado en países como Francia, Estados Unidos y Canadá. En referencia a las características del género, se percibe un notable desarrollo y un destacado potencial, en contraste con el reto que supone un contexto en cambio.

[EN] Introduction: Online journalism finds in interactive nonfiction an appropriate place for the development of stories. The media adopt new interactive and hybrid forms to face the challenge of the Internet and to respond to the needs of more active and permanently connected audiences. **Methodology:** In this article, the results of the qualitative analysis of ten interactive documentaries published by international media between the years 2010 and 2016 are presented. At the same time, renewal trends in journalism are identified along with the proposal of parameters based on the characterization of this narrative form. **Results and conclusions:** Interactive documentary is in a diversification phase, already consolidated in countries like France, the United States and Canada.

With reference to the features of the genre, a notable development and an outstanding potential have been perceived, in contrast to the challenge that represents a changing context.

Keywords

[ES] Documental interactivo; no ficción interactiva; documental web; narrativas digitales, ciberperiodismo; multimedia.

[EN] Interactive documentary; interactive nonfiction; webdoc; digital storytelling; online journalism; multimedia.

Contents

[ES] 1. Introducción. 2. Marco teórico. 2.1. Una aproximación al documental interactivo. 2.2. La no ficción interactiva en el contexto de los medios. 3. Metodología. 4. Resultados. 5. Conclusiones. 6. Referencias.

[EN] 1. Introduction. 2. Theoretical framework. 2.1. An approximation to interactive documentary. 2.2. Interactive nonfiction in media context. 3. Methodology. 4. Results. 5. Conclusions. 6. References.

Traducido por **Ángela Martínez Fachal**
(MA in Advanced English Studies and its Applications,
Universidad de Santiago de Compostela)

1. Introducción

En este artículo se aborda la renovación de narrativas periodísticas a través del documental interactivo. Este género de no ficción interactiva cuenta con una breve historia y un recorrido especialmente próspero en la red. Su exploración, en un momento de convergencia y a la vez de transición para el periodismo, aporta interesantes cuestiones sobre las posibilidades para los cibermedios. Desde una visión global hacia el papel del documental interactivo en los medios, se realiza una revisión de su caracterización y las principales aplicaciones. A modo de conclusión, se elabora una síntesis sobre el estado actual de desarrollo y los retos que debe afrontar el género en el contexto periodístico.

2. Marco teórico

El contexto en el que se sitúa el objeto de estudio viene marcado por la evolución de Internet y su impacto en los medios. La convergencia (Jenkins, 2006; Gershon, 2016) ha provocado numerosos cambios e hibridaciones, dando lugar a un nuevo ecosistema mediático (Canavilhas, 2011, 2015). También ha supuesto una nueva dimensión para el software como herramienta de creación cultural (Manovich, 2013). En este marco se ubica la denominada “sociedad red” (Castells, 2001) construida a partir de las redes de comunicación de Internet y con ella nuevos conceptos de audiencia activa, medios en línea y propuestas narrativas. Entre ellas, la no ficción interactiva se presenta como un macro género (Gifreu, 2015) que abarca las formas de lo real adaptadas al medio interactivo, principalmente Internet. Aunque inicialmente se consideraron derivaciones del formato original, a día de hoy se constituyen como formas propias, adaptadas pero singulares.

Con la llegada de la Web 2.0, los usuarios tienen a su disposición nuevos recursos para la creación y la difusión. El usuario se convierte en *prosumer* (Toffler, 1980), dispuesto a participar y contribuir. Superada la unidireccionalidad tradicional extendida en los medios, se abren puertas a la creación colaborativa, la conversación y la socialización en torno a los productos culturales. Estas audiencias

activas (Aston & Gaudenzi, 2012; Rodríguez & Molpeceres, 2013) son indispensables para el éxito de las producciones interactivas y tienen que establecer una relación entre el texto, la realidad representada y el espectador (Bruzzi, 2006).

2.1. Una aproximación al documental interactivo

En este escenario surge el documental interactivo, en el encuentro de la cinematografía documental y el medio interactivo. Desde los primeros soportes físicos, la evolución se divide en cuatro fases (Gifreu, 2013): aparición (1980-1990), experimentación (1990-2000), constitución (2000-2010) y consolidación (2010-actualidad). Actualmente, se sitúa en la fase de consolidación y diversificación, debido a la amplia hibridación que se da en el género.

Aunque existen diversas denominaciones que hacen referencia a la plataforma, a la creación colaborativa o el concepto de organismo vivo –*webdoc* o documental web (Nash, 2012), documental multimedia interactivo (Rodríguez & Molpeceres, 2013), documental transmedia (Porto Renó, 2013), i-doc (Aston & Gaudenzi, 2012; Gantier & Labour, 2015), living documentary (Gaudenzi, 2013) o collab docs (Doey & Rose, 2012)–, optamos por la terminología más abierta y extendida en la investigación y en la producción: documental interactivo (Almeida & Alvelos, 2010; Gifreu, 2013; Miles, 2014; Nash, 2014; Liuzzi, 2015).

Lo definimos como una forma del género de no ficción interactiva caracterizada por la representación de lo real a través de un medio interactivo. Gifreu (2013) distingue tres aspectos: un concepto abierto y complejo, ambivalencia entre el campo cinematográfico e interactivo y la identificación como un discurso referente a la realidad. Destaca por el desarrollo de la interactividad, que plantea una nueva relación autor-texto-usuario, que supone una pérdida de control por parte del creador o una autoría compartida (Gifreu, 2013; Nash, 2012; Favero, 2013), la toma de decisiones (O'Flynn, 2012) y el rol activo del usuario (Aston & Gaudenzi, 2012). De esa relación surgen los nuevos compromisos de la audiencia (Nash, 2012), una pieza fundamental para el desarrollo del relato interactivo y su expansión.

Las dos principales taxonomías del documental interactivo fueron expuestas por los investigadores Sandra Gaudenzi (2013) y Arnau Gifreu (2013), en sus respectivas tesis. La primera se basa en la experiencia del usuario para construir cuatro modos: conversacional, hipertextual, participativo y experiencial. Gifreu establece diferentes modalidades de navegación que, combinadas, dan resultado a productos complejos: partida, temporal, espacial, testimonial, ramificada, hipertextual, preferencial, audiovisual, sonora y simulada-inmersiva; y tres de interacción: social-2.0, generativa-contributiva y física-experimentada. El mismo autor desarrolla una clasificación en función a las modalidades del documental establecidas por Nichols (2001) para describir cómo se representa la realidad en el documental interactivo: poético, expositivo, observacional, participativo, reflexivo y performativo.

La complejidad que se puede alcanzar en el documental interactivo permite que sea utilizado en diversos contextos. El formato de documental web es el más extendido, aunque coexiste junto a aplicaciones móviles y representaciones en directo. La evolución de la Web facilita la creación de contenidos audiovisuales interactivos y su estandarización para un consumo más global.

2.2. La no ficción interactiva en el contexto de los medios

La no ficción interactiva es un macro género (Gifreu, 2015) que abarca las formas basadas en lo real utilizando los recursos de los medios digitales –hipertextualidad, multimedialidad e interactividad– con el propósito de transmitir un conocimiento y una imagen veraz de dicho encuadre, que el usuario

construye en una narrativa abierta a la inmersión y la experiencia personal. Dentro de este gran bloque podemos incluir formas como documental interactivo, ensayo interactivo y reportaje multimedia. Este último es el género de no ficción interactiva más desarrollado en el ciberperiodismo, sin embargo, la hibridación complica la clasificación. La adaptación del periodismo al medio digital ha supuesto una amplia investigación sobre los cibergéneros (Díaz Noci & Salaverría, 2003; Deuze, 2003; Salaverría, 2005; Larrondo, 2015) que ahora se abre a campos como el periodismo inmersivo (De la Peña et al., 2010; Domínguez, 2013) y el periodismo transmedia (Moloney, 2011; Porto Renó & Flores, 2012). Estos campos consideran nuevas concepciones de la actividad informativa que tratan de implicar en mayor medida al usuario y tienen en cuenta su aportación.

El reportaje ha sido, desde la aparición del periodismo moderno, a mediados del siglo XIX, uno de los géneros más complejos en su elaboración pero, a la vez, más ricos para contar historias de no ficción, con sus matices, perspectivas y dimensiones que enriquecen el relato. Aunque las investigaciones sobre el reportaje y el periodismo narrativo tienen larga tradición (Luther Mott, 1968; Bernal & Chillón, 1985; Chillón, 1993, 1994; Casals, 2001; Garza Acuña, 2003; Fernández Parratt, 2003), en los últimos años se mantiene este interés con la evolución en los cibermedios (Palau, 2007; Marrero, 2008; Larrondo, 2007, 2009, 2015; Domínguez, 2013; Vázquez-Herrero & López-García, 2017).

El documental interactivo ya ha sido objeto de estudio en la confluencia con el periodismo como se expone en el informe dirigido por William Uricchio (2015) del MIT Open Documentary Lab. En dicha investigación, se hace una exploración de nuevos factores que condicionan el periodismo en su proceso actual de redefinición. Entre ellos, destaca la necesidad de centrarse en el usuario, dejar que la historia determine la forma en que se debe desarrollar, experimentar y colaborar.

Los medios apuestan por la innovación y se identifica una tendencia a la creación de laboratorios de innovación en lenguajes y formatos multimedia (Salaverría, 2015). Un ejemplo paradigmático en renovación de narrativas fue el reportaje *Snow Fall. The Avalanche at Tunnel Creek* (2012) de The New York Times, merecedor de un Pulitzer. Posteriormente el mismo medio colaboró en el proyecto transmedia *Highrise* (2013) del National Film Board de Canadá. Sin embargo, para Domínguez (2013), la mayor innovación en este campo se está dando al margen de la industria de medios tradicionales.

Las narrativas transmedia (Jenkins, 2003; Scolari, 2013) también cuentan con un papel interesante en el campo de la información, más allá de la ficción. Son propuestas que se integran en los proyectos documentales (Porto Renó, 2013; Irigaray & Lovato, 2015), ligado a la construcción de productos abiertos y complejos sobre múltiples plataformas, también en convergencia con el periodismo (Larrondo, 2016). Su objetivo principal es expandir el relato a través de la acción del usuario. Este mismo principio aplica a la gamificación que se identifican en el documental interactivo, así como a la realidad virtual. Estas estrategias vinculadas al mundo de la ficción son adoptadas por los medios para la renovación de las narrativas periodísticas.

3. Metodología

La finalidad de este artículo es localizar pautas sobre el documental interactivo en el periodismo, así que elaboramos una vista general sobre este género antes de analizar y sintetizar las ideas que afectan al ciberperiodismo, o que podrían contribuir a él en los próximos años. Con la intención de delimitar el contexto en el que se ubica esta investigación y sus ambiciones, se proponen tres objetivos:

1. Conocer el estado actual del documental interactivo, como forma de no ficción interactiva. Es relevante descubrir cómo se distribuye la producción en el mundo en los últimos años, qué modelos de producción se identifican y dónde tiene lugar el debate sobre este género.
2. Identificar las principales características del documental interactivo: como el desarrollo significativo de la hipertextualidad, el uso de multimedia y la interactividad; formatos, estrategias de navegación, relación autor-usuario y participación.
3. Extrapolar dichas características y sugerir tendencias y observaciones sobre el documental interactivo en el ciberperiodismo: realidades y desafíos. El foco se sitúa en la relación actual entre las narrativas digitales y el periodismo, hoy en día y su potencial crecimiento, contribuyendo al desarrollo de nuevas estrategias para los medios digitales y teniendo en consideración la convergencia y las nuevas audiencias.

Para alcanzar estos objetivos, es necesaria una amplia exploración debido a la significativa hibridación de formas en el medio interactivo. Otra dificultad esperada es la categorización del documental interactivo por la falta de definición del género. Por esta razón, se propone una definición de base en el marco teórico, así como tenemos en cuenta las ideas sugeridas en diferentes eventos y foros de referencias en este campo.

Al inicio de esta investigación, establecemos también algunas hipótesis que serán comprobadas en el desarrollo del artículo, en relación con el documental interactivo y el ciberperiodismo:

1. El documental interactivo es un formato periodístico adecuado, basado en el uso de multimedia y el hipertexto que ofrecen al usuario una experiencia enriquecida y nuevas formas de estar informado.
2. El uso de características interactivas puede ofrecer nuevas posibilidades para la participación del usuario y su inmersión, que tienen impacto en el periodismo y en su papel social.

Para este estudio, se eligió un enfoque interpretativo para comprender el fenómeno que nos ocupa. La aproximación cualitativa se empleó para enfrentarse al problema de investigación, lo que permite observar, evaluar y llegar a conclusiones en un ámbito emergente y diverso, como hemos argumentado anteriormente. Con respecto a la delimitación del universo que tuvimos que elaborar, fue diseñada la muestra de análisis, compuesta por diez documentales interactivos de referencia del periodo 2010-2016 y procedentes de ocho países diferentes, como se muestra en la Tabla 1. El método para la recogida de datos fue el análisis de contenido en su versión cualitativa, basado en la observación y la experimentación con los productos transferido a una ficha de análisis y al modelo propuesto por Arnau Gifreu (2013). Este autor ha contribuido a la investigación del documental interactivo con un estudio taxonómico que considera el proceso completo de producción y establece una categorización en base a modalidades de navegación e interacción, así como modos de representar la realidad a partir de la clasificación de Bill Nichols.

Dentro de nuestros objetivos, hemos considerado el diseño de una lista de parámetros que deben ser evaluados como variables independientes para la configuración de indicadores en un futuro. De acuerdo con los documentales interactivos analizados, se propone una serie de categorías para sistematizar el análisis en adelante. Estos aspectos deberían ser medidos y controlados para entender, de una forma cuantitativa, cómo afectan las características del documental interactivo a la experiencia de usuario de acuerdo con los modelos lineales generalizados (Hayes, 2013), que abrirán nuevas líneas de investigación en esta área.

Tabla 1. Muestra de análisis

Título	Año	País	Producción
<i>Prison Valley</i>	2010	Francia	Arte, Upian
<i>Goa Hippy Tribe</i>	2011	Australia	Freehand TV, Sbs
<i>Alma, A Tale of Violence</i>	2012	Francia	Arte, Upian, Vu
<i>Highrise. A Short History of the Highrise</i>	2013	Canadá	National Film Board of Canada, The New York Times
<i>Pirate Fishing</i>	2014	Catar, Italia	Al Jazeera, Altera Studio
<i>Montelab</i>	2014	España	Rtve
<i>Réfugiés</i>	2014	Francia	Arte
<i>After the Storm</i>	2015	Estados Unidos	Independent Lens (Pbs), The Washington Post
<i>Life on Hold</i>	2015	Catar, Canadá	Al Jazeera, Kngfu
<i>6x9</i>	2016	Reino Unido	The Guardian

Fuente: elaborado por los autores.

4. Resultados

Un género multimedia e interactivo para un entorno global

El documental interactivo se consolida como una forma de no ficción interactiva caracterizada por su producción internacional. Una gran diversidad de países entran en juego, como se ha observado en la amplia exploración elaborada. Francia y Estados Unidos son los estados que mayor contribución realizan a la producción del documental interactivo. Canadá también es uno de los países de referencia, junto a una larga lista en la que se encuentran Reino Unido, España y Holanda. En términos de producción, la coproducción es habitual entre diferentes países y especialmente significativa entre Francia y Canadá. En los medios, la coproducción puede aparecer de diferentes formas al mismo tiempo. Así, hay proyectos de medios coproducidos junto a un estudio multimedia o productora, con organizaciones e instituciones, con otros medios o con universidades.

En relación con esas entidades que producen documental interactivo en un contexto global, es necesario destacar el trabajo del canal franco-alemán Arte y el National Film Board de Canadá. No obstante, la lista de productores es cada vez más amplia; entre ellos, acentuamos la contribución de: RTVE, National Public Radio, SBS, France TV y The Guardian; los estudios multimedia Upian, Prospektor y Submarine Channel; junto a los productores independientes, organizaciones e instituciones académicas.

La amplia diversidad de países que aportan proyectos al universo refleja el impacto del documental interactivo alrededor del mundo. El carácter global en el contexto geográfico se une al rango de actores implicados en la producción del género y los diferentes modelos detectados, donde la coproducción entre entidades de diversa naturaleza es habitual. El documental interactivo, en su fase de consolidación y diversificación, se implanta de forma transversal en múltiples áreas y, entre ellas, en los medios de comunicación.

Un clima favorable para el documental interactivo

El desarrollo del género se da en un ambiente de progresiva institucionalización y cuenta con especial apoyo en los principales países productores –Francia, Estados Unidos y Canadá–. Desde organismos públicos, como el National Film Board of Canada, se promueven los nuevos formatos narrativos interactivos. Su fuerte apuesta por el *webdoc* se traduce en un importante conjunto de obras disponibles a través de su sitio web; entre ellas, el proyecto *Highrise* (2010-2015), *Bear 71* (2012) o *Do Not Track* (2015). En cuanto a la producción, se identifican compañías de diferente procedencia que se dedican a la creación de productos de narrativa interactiva: Honkytonk Films y Upian en Francia, Submarine Channel y Prospektor en Holanda, y Helios Design Labs en Canadá.

Otro elemento relevante en el entorno del documental interactivo son los laboratorios, a medio camino entre la producción y la investigación: IFlab es un proyecto soportado con fondos europeos y dirigido por Sandra Gaudenzi para el desarrollo de interactive factual narratives; desde el MIT, el Open Documentary Lab está más enfocado en la investigación; el Laboratorio Audiovisual Interactivo se desarrolla en Cali (Colombia) como una extensión de las actividades de InterDOC; entre otros, el grupo Documedia trabaja en el periodismo social multimedia, con una vertiente investigadora a través de la Cátedra Latinoamericana de Narrativas Transmedia (Universidad de Rosario, Argentina). En los medios también se observa el fenómeno de los laboratorios de innovación, como Lab RTVE (España), The Guardian Labs (Reino Unido), The New York Times Labs (Estados Unidos) o BBC Taster (Reino Unido).

En este panorama, los festivales y galardones que reconocen los mejores documentales interactivos son a la vez una ventana de exposición y una vía de fomento del género. A partir de los eventos ya existentes, se abren secciones específicas como ocurre en IDFA, Sheffield Doc/Fest, FIGRA, Sundance, Tribeca, World Press Photo, Visa pour l'image, Prix Europa y Emmy Awards.

Por último, en este recorrido a través del contexto del documental interactivo, merecen especial atención los eventos, congresos y foros de este ámbito. La principal referencia europea se sitúa en Bristol, el i-Docs Symposium se celebra de forma bienal en la University of the West of England, dirigido por Judith Aston, Sandra Gaudenzi y Mandy Rose. En Barcelona, el InterDocsBarcelona está coordinado por Arnau Gifreu; en Lovaina se celebra el WebDox; y, en Ámsterdam, el IDFA cuenta con un foro denominado DocLab Interactive Conference. Otros encuentros como el ICIDS, de carácter más internacional, también se ocupan del documental interactivo.

En este contexto se incorporan progresivamente nuevas instituciones, organismos, eventos y espacios para la conversación, creando un ambiente favorable para el desarrollo del documental interactivo a nivel de producción, distribución e investigación.

Para nuevas audiencias de un mundo transmedia

Las narrativas transmedia (Jenkins, 2003; Scolari, 2013) se construyen sobre múltiples medios y un nuevo perfil de usuario. Para Carlos Scolari (2013), son un tipo de relato desarrollado a través de múltiples medios y plataformas de comunicación, en el que una parte de los usuarios expanden activamente el relato. Esta definición se reproduce en múltiples ámbitos, que adoptan lo transmedia para expandirse hacia nuevos entornos antes claramente diferenciados.

El desarrollo de estas propuestas está relacionado con el documental interactivo, pues vienen a atender las demandas de unas audiencias que están permanentemente conectadas. El contenido llega a través de la red, principalmente, como *webdoc*. Sin embargo, se abren nuevos canales en los

dispositivos móviles, a través de apps y redes sociales, o en convergencia con los medios de comunicación tradicionales.

El documental interactivo no sólo es una forma que abarca diferentes medios y plataformas, sino que requiere de la atención del usuario y su proactividad durante la experiencia. Aunque no todos los productos implican de la misma forma al usuario, se identifican documentales como *Prison Valley* (2010) y *Réfugiés* (2014) que necesitan la contribución de los *prosumers* (Toffler, 1980) para expandir el relato.

Otro camino de la transmedialidad del documental interactivo llega en contenidos derivados de la emisión televisiva. Se identifican casos como *Alma, A Tale of Violence* (2012) o *Montelab* (2014) que complementan al documental televisivo, expandiendo el contenido y ofreciendo un valor añadido. En el caso de *Alma, A Tale of Violence*, además del documental web, cuenta con aplicación móvil, libro y exposición itinerante. La ampliación y diversificación de canales de distribución ofrece al mismo tiempo nuevas oportunidades de negocio.

Los medios de comunicación, que hasta el momento han desarrollado escasamente contenidos transmedia, especialmente de información, tienen la oportunidad de enriquecer su oferta y atraer nuevos públicos. La posibilidad de experimentar a través del juego o de la realidad virtual a partir de un hecho noticioso, supone una apuesta por las audiencias activas que han superado la unidireccionalidad convencional de los medios.

La realidad, vista de múltiples formas

En el documental interactivo, lo real viene representado de diversas formas. Aplicando la clasificación de modalidades de representación de Bill Nichols (2001), obtenemos los resultados que se muestran en la Tabla 2, donde se indica la presencia significativa o no significativa de cada modalidad. Destacan la expositiva y la reflexiva, modalidades que muestran un punto de vista definido por el narrador y un enfoque más introspectivo y concienciador, respectivamente.

La modalidad participativa, en la que el usuario es más activo y tiene perfil de investigador, así como la observacional, están también presentes en los proyectos más abiertos a la acción del usuario. Consecuentemente, los docugame muestran una tendencia hacia la modalidad participativa y observacional; mientras que la experiencia de realidad virtual de 6x9 emplea la modalidad performativa en un alto grado, dada la subjetividad de la misma.

Como se puede observar, la combinación de múltiples modalidades de representación da lugar a productos más complejos. La propuesta de alternativas de navegación e interacción favorece también los diferentes enfoques sobre la realidad.

Tabla 2. Modalidades de representación

Título	Poética	Expositiva	Observacional	Participativa	Reflexiva	Performativa
<i>Prison Valley</i>			★	★	☆	☆
<i>Goa Hippy Tribe</i>		★	☆		☆	
<i>Alma, A Tale of Violence</i>		★	☆		★	
<i>A Short History of the</i>	☆	★		★	☆	☆

<i>Highrise</i>						
<i>Pirate Fishing</i>		☆	★	★	☆	
<i>Montelab</i>		★	☆	★	☆	
<i>Réfugiés</i>		☆	★	★	☆	
<i>After the Storm</i>		★	☆		☆	
<i>Life on Hold</i>		★		☆	☆	
<i>6x9</i>		★		☆	☆	★

★: significativa

☆ : no significativa

Fuente: elaborado por los autores.

Una aproximación a la caracterización del documental interactivo

En base al análisis de la muestra y al modelo propuesto previamente por Gifreu (2013), identificamos una serie de parámetros. Tomando como referencia la hipertextualidad, la multimedialidad y la interactividad que caracteriza los productos culturales en la red, elaboramos una relación de características agrupadas en parámetros que nos permitan en un futuro obtener información sobre el impacto en la percepción del usuario.

La hipertextualidad (Tabla 3) presenta un desarrollo avanzado y articula los relatos interactivos permitiendo romper la linealidad, profundizar en el contenido y participar. Desde la estructura, el autor define el tipo de experiencia del documental interactivo. Por ejemplo, en *Prison Valley* se disponen sistemas de navegación simultáneos, concediendo mayor libertad al usuario.

Tabla 3. Hipertextualidad en el documental interactivo: parámetros y caracterización.

Parámetro	Características	Indicador
Hipertextualidad navegacional	<ul style="list-style-type: none"> • menú • fragmentación del contenido y acceso independiente • no linealidad y linealidad opcional • elementos: botones, controles, etc. 	Libertad de movimiento a partir de la construcción hipertextual
Hipertextualidad relacional	<ul style="list-style-type: none"> • enlaces internos, externos e intrínsecos • enlaces a fuentes y <i>datasets</i> • enlaces a contenido relacionado 	Libertad de profundización a partir de la construcción hipertextual
Hipertextualidad participativa	<ul style="list-style-type: none"> • enlaces a redes sociales • enlaces a chats, foros, encuestas, etc. 	Oportunidad para participar a través de mecanismos conectados
Hipertextualidad estructural	<ul style="list-style-type: none"> • tipo de estructura • razón de la estructura • estructuras simultáneas, alternativas y alterables • estructuras en cascada 	Personalización de la experiencia y coherencia narrativa

Fuente: elaborado por los autores.

El uso de multimedia da lugar a propuestas variadas y de gran poder visual. La combinación de elementos sobre una interfaz estética y funcional es una cuestión clave para la inmersión y la usabilidad. En *Pirate Fishing* el vídeo se combina con entornos digitales en los que el usuario explora diferentes contenidos; mientras que la sencilla propuesta de *Alma, A Tale of Violence* se compone de dos líneas de vídeo en paralelo. A continuación, en la Tabla 4 se detalla la caracterización de la multimedialidad y su relación con los indicadores de experiencia del usuario.

Tabla 4. Multimedia en el documental interactivo: parámetros y caracterización.

Parámetro	Características	Indicador
Uso de multimedia	<ul style="list-style-type: none">• elementos: texto, imagen, gráficos, mapas, CGI• propósito	Inmersión en la realidad a través de multimedia
Diseño e interfaz	<ul style="list-style-type: none">• integración multimedia• GUI como intermediario usuario-texto• entornos digitales	Comunicación visual e integración del usuario
Archivo y bases de datos	<ul style="list-style-type: none">• repositorios• estructura	Libertad de exploración
Medios externos	<ul style="list-style-type: none">• dispositivos• gestión del contenido generado por usuarios• sindicación y <i>feeders</i>	Apertura y actualización de la obra

Fuente: elaborado por los autores.

La interactividad (Tabla 5) es la característica más singular del género y abre las posibilidades del documental. En juego está la cesión de control del autor hacia el usuario, la inmersión o la participación. Esta se puede dar en diversos grados, desde las redes sociales hasta la generación de contenido. Si en términos de inmersión y gamificación destacamos, entre otros, *Réfugiés*, en *Highrise: A Short History of the Highrise* las contribuciones del usuario tienen una especial importancia.

La interactividad con coherencia narrativa abarca nuevos roles del usuario como director de su propio relato, como parte de una comunidad, como parte de la realidad representada, como productor o físicamente inmerso –caso de la experiencia 6x9–.

Tabla 5. Interactividad en el documental interactivo: parámetros y caracterización.

Parámetro	Características	Indicador
Interactividad selectiva	<ul style="list-style-type: none"> • llamada a la acción para decisiones, elegir caminos, opciones, etc. • libre exploración • no linealidad • final no preestablecido 	Consumo personal y control del usuario sobre el relato
Interactividad inmersiva	<ul style="list-style-type: none"> • rol del usuario • implicación, <i>engagement</i> • simulación, gamificación • entorno inmersivo • control del usuario; acción del usuario - reacción en el texto 	Sentimiento de ser parte de la historia para el usuario
Interactividad social	<ul style="list-style-type: none"> • conversación • compartir en redes sociales • <i>login</i> y uso de datos personales 	Dar voz al usuario y sentimiento de pertenencia a una comunidad
Interactividad generativa	<ul style="list-style-type: none"> • contribuciones del usuario • contenido generado por el usuario • resultados de la experiencia del usuario 	Usuario como productor
Interactividad física	<ul style="list-style-type: none"> • inmersión física del usuario • realidad virtual, realidad aumentada • geolocalización • representación en directo 	Experiencia personal y <i>embodiment</i>

Fuente: elaborado por los autores.

En definitiva, observamos la hibridación que se da en el documental interactivo de forma intrínseca y la heterogeneidad que presentan los proyectos actuales. En la muestra analizada, los diez casos proceden de medios de comunicación, por lo que se considera una forma adecuada para informar. Una de las claves está en el diseño estratégico de cada uno de estos parámetros para favorecer, ante todo, el desarrollo del relato sin perder de vista la experiencia del usuario.

Profundizar, conectar y relacionar

El desarrollo de la hipertextualidad supone un primer salto en la relación autor-texto-usuario. Del relato lineal y rígido pasamos al relato no lineal, expandido y de estructura líquida. El usuario con interés puede profundizar en aquello que más le interesa, accediendo a contenidos extra o tomando caminos derivados del hilo narrativo principal. Es el caso de *Montelab*, donde es posible acceder a breves reportajes relacionados en cada fase del docugame. Otro modo de facilitar el recorrido por el relato es la fragmentación del contenido. Por ejemplo, en *After the Storm*, se disponen 16 capítulos independientes. Este tipo de propuesta es habitual y también se observa en *Life on Hold* y *Highrise*:

A Short History of the Highrise. El uso de los hipervínculos facilita también la relación con contenidos similares, del propio medio o de otros. Sin embargo, es una función menos desarrollada.

Desde el punto de vista periodístico, la interrelación de contenidos permite ofrecer perspectivas más amplias y dirigir tráfico hacia otras informaciones del medio. La integración de dichos enlaces supone un reto para no desviar la atención del usuario ni dificultar su experiencia. Por ello, la práctica habitual consiste en insertar áreas ampliables en el propio documental e integradas en la estructura. De esta forma no se pierde la referencia de posición y es posible retomar con facilidad el hilo principal.

Tomando la idea de interactividad selectiva, el usuario tiene capacidad para elegir su camino hacia un final propio. Así, el mensaje construido en su viaje se aproxima a la personalización del consumo. El control que ahora puede tomar el usuario ha sido cedido por el autor, quien diseña y delimita las posibilidades del usuario. A modo de conclusión, se trata de un relato más abierto a la interpretación personal y que requiere la acción del usuario para su avance. Captar su atención, responder a sus necesidades y mantener el interés: son reto y oportunidad al mismo tiempo.

El papel de los *social media*

Con la aparición de la Web 2.0, numerosos recursos sociales fueron desarrollados: marcadores, agregadores, plataformas de distribución de contenido, redes sociales, etc. La implementación de estas últimas en los medios de comunicación se ha limitado, generalmente, al login para hacer comentarios o acceder a áreas reservadas. En cambio, el documental interactivo plantea nuevos usos de este popular fenómeno social.

Casos como *Prison Valley*, *Réfugiés* o *Goa Hippy Tribe* utilizan las redes sociales para personalizar la experiencia del usuario. Al loguearse a través del protocolo LDAP de Facebook o Twitter, permite guardar el progreso o retomar el visionado donde se había detenido. Además, el documental toma datos básicos del perfil del usuario para presentar una interfaz más personal, incorporando su nombre y su foto sobre algún elemento narrativo. Una vez que el usuario está dentro, resulta fácil recomendar la obra en su perfil social y así aumentar su visibilidad.

La participación es otro de los objetivos que se ven favorecidos por la integración de redes sociales en el documental interactivo. En los casos estudiados, las conexiones con redes sociales, y otros mecanismos, como encuestas o foros, tampoco cuentan con un desarrollo amplio. Los medios se enfrentan al desafío de promover y gestionar la participación, más allá de las soluciones convencionales, pues el usuario actual presenta necesidades más complejas.

Por último, las redes sociales pueden ser utilizadas como plataforma del documental interactivo. Aunque no es una práctica habitual, existen proyectos como *Malvinas30* que desarrollan su relato relacionando varios perfiles sociales. Es importante, además, gestionar la presencia del documental interactivo en las redes sociales, ya que al tratarse de un producto digital y normalmente en línea, puede atraer esos públicos.

Un espacio para lo multimedia y los *prosumers*

El documental interactivo es un género de lenguaje multimedia, construido con la integración de diversos elementos textuales y audiovisuales, gráficos, mapas y entornos generados por ordenador. La evolución de los estándares de la Web da lugar al desarrollo de contenido audiovisual, especialmente, y se superan los límites propios de los medios tradicionales. En la red, cualquier medio tiene capacidad para desplegar contenido multimedia, independientemente de su naturaleza.

Esta característica permite crear productos heterogéneos que destacan por su carácter visual. El vídeo y la fotografía suelen llevarse el protagonismo. Con ellos, la información gana en proximidad e inmersión, los usuarios pueden conocer mejor la realidad que se presenta a través de su propia observación. La presencia de texto se reduce, aunque se conserva con funciones de introducción, contextualización y guía. Los avances en este punto han supuesto que proyectos como *Bear 71* permitan la integración de medios ajenos al propio documental, por ejemplo, la webcam del usuario. Sin embargo, en ocasiones los elementos que se integran son contenidos generados por los usuarios. La figura del *prosumer* encuentra en este género un lugar adecuado para contribuir a la expansión del relato con su propio contenido. En la muestra analizada se identifican los siguientes casos: en *Highrise: A Short History of the Highrise* los usuarios de The New York Times enviaron sus fotografías para la elaboración de un capítulo, mientras que en *Réfugiés* el usuario crea un reportaje a lo largo de su recorrido y después puede compartirlo. Aunque en los documentales de origen mediático cuenta con ciertas limitaciones, otros casos como *Insitu* evidencian la fortaleza de la inclusión del contenido generado por el usuario.

El diseño de la interfaz juega un papel fundamental a la hora de articular todos los elementos del documental interactivo, por ello es habitual que se presenten en sitios web fuera de la estructura convencional del medio. La interfaz es el intermediario en la relación entre el contenido y el usuario, el diseño facilita la experiencia y es una de las claves del éxito de un proyecto de este tipo. Casos como *Prison Valley*, *Montelab* o *Réfugiés* destacan al presentar diferentes propuestas que sitúan al usuario en un espacio y representan su avance favoreciendo la inmersión. El uso avanzado de multimedia hace de cada documental interactivo un proyecto singular con carácter propio y es nuevamente un aspecto diferencial de la oferta informativa de los medios.

Llega el *embodiment*

Las experiencias de realidad virtual están revolucionando tanto la información como el entretenimiento. Propuestas híbridas entre los dos ámbitos nos aproximan la inmersión física del usuario en la realidad que se representa. Como funciones más comunes en los videojuegos, la ubicación del usuario en un espacio simulado permite un acercamiento mayor y más completo también en la no ficción interactiva. Con unas gafas y unos auriculares es suficiente para despertar nuevas sensaciones en primera persona e implicar en un grado superior al usuario.

La realidad aumentada y la geolocalización son un primer nivel de la interactividad física, en cambio, la realidad virtual supone un paso adelante. En la muestra encontramos *6x9* una innovadora idea de The Guardian que sitúa al usuario como observador en una celda de una prisión. La posibilidad de moverse en un entorno tridimensional y la utilización de sonido envolvente completan este documental interactivo con una relevante estimulación sensorial.

Otros medios se vuelcan en el desarrollo de apps de realidad virtual e implementan vídeo 360° en sus contenidos, pues además de la novedad tecnológica, son formas altamente inmersivas. Aunque su evolución avanza con rapidez, la representación de un espacio real tridimensional supone algunas dificultades técnicas, como la ubicación espacial del sonido o la interacción en el espacio, y también cuestiones éticas. Tomando como referencia que se trata de representaciones de la realidad donde el usuario se ubica como observador, podemos concluir que son innovaciones narrativas significativas para los medios.

La inmersión del usuario en el relato periodístico

El periodismo vive de contar historias y es, a su vez, un importante motor del cambio social. El documental interactivo permite un despliegue amplio de las características hipertextuales,

multimediales e interactivas y añade un concepto: la inmersión, el resultado de la combinación adecuada de todos los elementos. La inmersión llega al relato periodístico en una suma de pequeñas aportaciones, desde el planteamiento estructural hasta la integración multimedial y los diferentes tipos de interactividad. Se trata de hacer sentir al usuario que se encuentra sumergido en la realidad representada, próximo y con capacidad de acción. La implicación de las nuevas audiencias en este tipo de productos facilita su empatía con las realidades y, consecuentemente, su potencial respuesta ante los problemas e injusticias que el periodismo nos acerca cada día.

Sentirse parte es una cuestión clave en la inmersión, por ello la gamificación convierte al documental en docugame: *Pirate Fishing*, *Réfugiés*. Los principios del juego suponen un mayor *engagement* del público en ese fragmento representado. Aplicar lógicas del entretenimiento, como asumir un rol, el juego o la simulación espacial no tienen que significar un descrédito del fin informativo. Se trata de un mecanismo más para la empatía de los usuarios con la realidad que se muestra.

Las redes sociales, además de las funciones comentadas anteriormente, permiten crear productos ajustados al usuario. El sistema carga la información de los perfiles y personaliza el relato como *Do Not Track* o *In Limbo*, incluyendo contenidos reales del usuario en el desarrollo narrativo. Otra forma de implicar al usuario directamente es sugiriéndole contribuir a la expansión de la historia: con reflexiones, con contenido creado por él o en la toma de decisiones, como se observa en *Montelab*, *Pirate Fishing* o *Life on Hold*.

Los medios de comunicación descubren el potencial de hacer sentir al usuario que es parte de la historia, su experiencia pasa a ser más personal y la transmisión de información, más profunda; frente a la retórica del distanciamiento (Domínguez, 2013) que el periodismo había implantado.

5. Conclusiones

La convergencia en el medio digital hace que este género sea adoptado en áreas muy diferentes como solución narrativa, entre ellas el periodismo. En los medios, los laboratorios experimentales fomentan la innovación y la investigación; facilitan la producción de proyectos transversales implicando a múltiples profesionales. Entre su actividad se observa la producción de documental interactivo, generalmente con el formato de *webdoc*, que enriquece su oferta informativa sobre temas especiales. El uso de este género es especialmente adecuado para el tratamiento en profundidad de coberturas especiales o trabajos *long-form* con varios puntos de vista o testimonios en primera persona. Las diferentes formas de representar la realidad que puede adoptar el documental permiten que sean combinadas y suponen una apertura del relato informativo.

De la combinación de las funcionalidades de la red con la aplicación que realiza el autor de las mismas y la utilización por parte del usuario, componemos una serie de parámetros que indican diferentes estados de la experiencia del usuario. Como uno de los grandes retos del periodismo en su innovación narrativa, el estudio de la recepción puede abrir nuevos caminos y modelos de negocio con la audiencia por delante. El uso de multimedia y la hipertextualidad da lugar a piezas audiovisuales y más abiertas al usuario, ahora con mayor libertad. La interactividad se traduce en un salto cualitativo hacia la personalización, la expansión narrativa con contenido generado por los usuarios y la participación, donde las redes sociales facilitan la comunicación dentro de estos proyectos. Si bien son aplicaciones observadas, en los medios no se identifica una apuesta decidida por todos los recursos a su alcance. Además, se presentan dificultades en la integración de los *prosumers* dentro del producto informativo. Generalmente, los documentales interactivos en los cibermedios toman una característica como principal, a su vez como elemento que llama la atención, para desarrollar el relato. En la construcción compleja y diversa mostrada sobre un diseño y una interfaz amables se localizan experiencias ricas, entretenidas y distintivas. De ahí que las narrativas

transmedia se estén trasladando a la no ficción para propuestas a través de múltiples plataformas y pensadas para usuarios activos.

En este punto, es indispensable aludir al periodismo inmersivo, pues la capacidad de los contenidos de implicar al usuario es un aspecto diferencial. Los medios descubren en la red recursos novedosos para la obtención de inmersión, que además de marcar diferencia, supone un motor hacia el cambio social. El grado de implicación del usuario aumenta por la toma de decisiones, la ejecución de un rol y la posibilidad de actuar en el escenario, entre otras condiciones. Si bien, la investigación sobre la recepción en este tipo de experiencias merece un desarrollo más amplio en el futuro próximo.

El ciberperiodismo encuentra en el documental interactivo un nuevo camino para explorar la renovación de sus narrativas con un valor añadido a la oferta informativa. Frente al desarrollo creciente del documental interactivo como propuesta narrativa periodística y con una hibridación destacable, superar los retos a los que se enfrentan los cibermedios supondrá la consolidación del género. Pensar en la audiencia, favorecer la historia y su coherencia narrativa y permanecer atentos al entorno parecen condiciones fundamentales para el éxito del documental interactivo y otras propuestas renovadoras en los medios.

*** Investigación financiada.** [Este artículo está elaborado en el marco del proyecto Usos y preferencias informativas en el nuevo mapa de medios en España: modelos de periodismo para dispositivos móviles \(Referencia: CSO2015-64662-C4-4-R\), del Ministerio de Economía y Competitividad y cofinanciado por el fondo estructural FEDER](#), así como forma parte de las actividades promovidas a través de la Red Internacional de Gestión de la Comunicación – XESCOM (Referencia: ED341D R2016/019), apoyada por la Consellería de Cultura, Educación e Ordenación Universitaria de la Xunta de Galicia.

El autor Jorge Vázquez Herrero es beneficiario del programa de Formación del Profesorado Universitario financiado por el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (Gobierno de España).

6. Referencias

- Almeida A & Alvelos H (2010): "An Interactive Documentary Manifesto". *ICIDS'10 Proceedings of the Third Joint Conference on Interactive Digital Storytelling*: 123–128. Heidelberg, Alemania: Springer-Verlag Berlin.
- Aston J & Gaudenzi S (2012): "Interactive documentary: setting the field". *Studies in Documentary Film* 6 (2): 125–139.
- Bernal S & Chillón L A (1985): *Periodismo informativo de creación*. Barcelona: Mitre.
- Bruzzi S (2006): *New Documentary*. London and New York: Routledge.
- Canavilhas J (2011): "El nuevo ecosistema mediático". *Icono.comunicación* (1): 13–24.
- Canavilhas J (2015): "Nuevos medios, nuevo ecosistema". *El profesional de la información* 24 (4): 357–362.
- Casals M J (2001): "La narrativa periodística o la retórica de la realidad construida". *Estudios sobre el Mensaje Periodístico* 7: 195–219.

Castells M (2001): *The Internet Galaxy*. New York: Oxford University Press.

Chillón L A (1993): *Literatura i periodisme. Literatura periodística y periodisme literari en el temps de la post-ficció*. Valencia: Universidad de Valencia.

Chillón L A (1994): *La literatura de fets*. Barcelona: Libergraf.

De la Peña N, Weil P, Llobera J, Giannopoulos E, Pomés A, Spaniang B, Friedman D, Sánchez-Vives M V & Slater M (2010): "Immersive journalism: Immersive virtual reality for the first-person experience of news". *Presence: Teleoperators and virtual environments* 19 (4): 291–301.

Deuze M (2003): "The web and its journalism: considering the consequences of different types of newsmedia online". *New Media & Society* 5 (2): 203–230.

Díaz Noci J & Salaverría R (Coords.) (2003): *Manual de redacción ciberperiodística*. Barcelona: Ariel.

Domínguez E (2013): *Periodismo inmersivo: fundamentos para una forma periodística basada en la interfaz y la acción* (Tesis doctoral, Universitat Ramon Llull, Barcelona, Spain). Retrieved January 1st, 2017, from <http://www.academia.edu/3206171>

Dovey J & Rose M (2012): "We're happy and we know it: Documentary, data, montage". *Studies in Documentary Film*, 6 (2): 159–173.

Favero P (2013): "Getting our hands dirty (again): interactive documentaries and the meaning of images in the digital age". *Journal of Material Culture* 18 (3): 259–277.

Fernández Parratt S (2003): *Introducción al reportaje : antecedentes, actualidad y perspectivas*. Santiago de Compostela: USC.

Gantier S & Labour M (2015): "User Empowerment and the I-Doc Model User". En Bihanic D (ed.) *Empowering Users Through Design: Interdisciplinary Studies & Combined Approach for Technological Products and Services*. Cham, Switzerland: Springer.

Garza Acuña C J (2003): *Vigencia del relato como sentido de la realidad: análisis de reportajes históricos* (Tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid, España).

Gaudenzi S (2013): *The Living Documentary: From Representing Reality to Co-Creating Reality in Digital Interactive Documentary* (Doctoral thesis, Goldsmiths, University of London, London, United Kingdom). Retrieved January 1st, 2017, from http://research.gold.ac.uk/7997/1/Cultural_thesis_Gaudenzi.pdf

Gershon R (2016): *Digital Media and Innovation*. Los Ángeles: SAGE.

Gifreu A (2013): *El documental interactivo como nuevo género audiovisual. Estudio de la aparición del nuevo género, aproximación a su definición y propuesta de taxonomía y de modelo de análisis a efectos de evaluación, diseño y producción* (Tesis doctoral, Universitat Pompeu Fabra, España). Retrieved January 1st, 2017, from http://agifreu.com/interactive_documentary/TesisArnauGifreu2012.pdf

Gifreu A (2015): "Evolución del concepto de no ficción. Aproximación a tres formas de expresión narrativa". *Obra Digital* (8): 14–39.

Hayes A F (2013): *Introduction to mediation, moderation, and conditional process analysis: A regression-based approach*. New York: Guilford Press.

Irigaray F & Lovato A (2015): *Producciones transmedia de no ficción. Análisis, experiencias y tecnologías*. Rosario: UNR.

Jenkins H (2003): "Transmedia Storytelling: Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling". *Technology Review*. Retrieved January 1st, 2017, from <https://www.technologyreview.com/s/401760/transmedia-storytelling/>

Jenkins H (2006): *Convergence culture: where old and new media collide*. New York: New York University Press.

Larrondo A (2007): *El reportaje hipermedia. Análisis del género en los especiales de El mundo.es, El país.com y Lavanguardia.es* (Tesis doctoral, Universidad del País Vasco, España).

Larrondo A (2009): "La metamorfosis del reportaje en el ciberperiodismo: concepto y caracterización de un nuevo modelo narrativo". *Comunicación y Sociedad* 22 (2): 59–88.

Larrondo A (2015): "Cibergéneros para la profundización informativa y el diálogo: reportaje, crónica, entrevista y otros". En Núñez Ladevéze L (Coord.) *Periodismo en la red: géneros, estilos y normas*. Madrid: Editorial Universitas.

Larrondo A (2016): "El relato transmedia y su significación en el periodismo. Una aproximación conceptual y práctica". *Trípodos* 38: 31–47.

Liuzzi Á (2015): "El documental interactivo en la era transmedia: de géneros híbridos y nuevos códigos narrativos". *Obra Digital* 8: 105–135.

Luther Mott F (1968): *A history of American magazines*. Cambridge, Mass.: Belknap Press of Harvard University Press.

Manovich L (2013): *Software takes command*. New York, London: Bloomsbury.

Marrero L (2008): "El reportaje multimedia como género del periodismo digital actual. Acercamiento a sus rasgos formales y de contenido". *Revista Latina de Comunicación Social* 63: 348–367.

Miles A (2014): "Materialism and interactive documentary: sketch notes". *Studies in Documentary Film* 8 (3): 205–220.

Moloney K (2011): *Porting Transmedia Storytelling To Journalism* (Doctoral thesis, University of Denver, Denver, United States). Retrieved January 1st, 2017, from http://www.colorado.edu/journalism/photojournalism/Transmedia_Journalism.pdf

Nash K (2012): "Modes of interactivity: analysing the webdoc". *Media, Culture & Society* 34 (2): 195–210.

Nash K (2014): "Strategies of interaction, questions of meaning: an audience study of the NFBs Bear 71". *Studies in Documentary Film*, 8 (3): 221–234.

Nichols B (2001): *Introduction to documentary*. Bloomington: Indiana University Press.

O'Flynn S (2012): "Documentary's metamorphic form: Webdoc, interactive, transmedia, participatory and beyond". *Studies in Documentary Film* 6 (2): 141–157.

Palau D (2007): "El reportaje digital. Una apuesta narrativa frente al archivo documental". *Comunicación y Pluralismo* 4: 67–88.

Porto Renó D (2013): "Diversidade de modelos narrativos para documentários transmídia". *Doc On-line* 14: 93–112.

Porto Renó D and Flores J (2012): *Periodismo transmedia: reflexiones y técnicas para el ciberperiodista desde los laboratorios de medios interactivos*. Madrid: Fragua.

Rodríguez M I & Molpeceres S (2013): "Los nuevos documentales multimedia interactivos: construcción discursiva de la realidad orientada al receptor activo". *Historia y Comunicación Social* 18: 249–262.

Salaverría R (2005): *Redacción periodística en Internet*. Navarra: EUNSA.

Salaverría R (2015): "Los labs como fórmula de innovación en los medios". *El profesional de la información* 24 (4): 397–404.

Scolari C (2013): *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Centro Libros PAPP.

Toffler A (1980): *The third wave*. Barcelona: Plaza & Janés Editores.

Uricchio W (2015): *Mapping the intersection of two cultures: interactive documentary and digital journalism*. Massachusetts: MIT. Retrieved January 1st, 2017, from <http://opendoclab.mit.edu/interactivejournalism/>

Vázquez-Herrero J & López García X (2017). "Interactive Feature: A Journalistic Genre for Digital Media". En Campos Freire F, Rúas Araújo X, López García X *Media and Metamedia Management*. Cham, Switzerland: Springer International Publishing.

Cómo citar este artículo / Referencia normalizada

J Vázquez-Herrero, M C Negreira-Rey, X Pereira-Fariña (2017): "Contribuciones del documental interactivo a la renovación de las narrativas periodísticas: realidades y desafíos". *Revista Latina de Comunicación Social*, 72, pp. 397 a 414.

<http://www.revistalatinacs.org/072paper/1171/21es.html>

DOI: [10.4185/RLCS-2017-1171](https://doi.org/10.4185/RLCS-2017-1171)

- En el interior de un texto:

... J Vázquez-Herrero, M C Negreira-Rey, X Pereira-Fariña (2017: 397 a 414)...

o

... J Vázquez-Herrero *et al*, 2017 (397 a 414)...

Artículo recibido el 12 de enero de 2017. Aceptado el 22 de marzo.

Publicado el 27 de marzo de 2017