

Evolución del documental interactivo: perspectivas y retos para su consolidación

Jorge Vázquez-Herrero, Xosé López-García & Arnau Gifreu-Castells
Universidade de Santiago de Compostela / Universidade de Santiago de Compostela /
Universidad de Girona

E-mail: jorge.vazquez@usc.es / xose.lopez.garcia@usc.es / arnau.gifreu@eram.cat

Resumen

La explosión del vídeo y lo visual en Internet ha creado las condiciones idóneas para la aparición y evolución del documental interactivo como formato de no ficción. Este trabajo se propone analizar una serie de proyectos representativos desarrollados entre 2010 y 2014, aplicando un modelo de análisis creado a tal efecto. Se estudian los documentales interactivos *Prison Valley* (2010), *One Millionth Tower* (2011), *Bear 71* (2012), *Hollow* (2013) y *V.O.S.E.* (2014). A partir de la evolución del género documental y una aproximación al estado actual de desarrollo del documental interactivo, se efectúa un análisis comparado entre los cinco proyectos seleccionados

—en términos de producción y circulación, relación autor-texto-usuario, estructura, navegación e interacción y representación de la realidad—. Finalmente, se elabora una exploración del desarrollo del documental interactivo en los dos últimos años y se proponen un conjunto de cuestiones a resolver surgidas a partir del análisis efectuado. A modo de conclusión, se presenta esta forma de la no ficción interactiva como una forma contemporánea, marcada por la complejidad y la hibridación, con desafíos y oportunidades hacia su institucionalización y en el encuentro con nuevas tecnologías.

Palabras clave: documental interactivo; documental transmedia; webdoc; no ficción; narrativas digitales.

Evolution of Interactive Documentary: Perspectives and Challenges for its Consolidation

Abstract

The explosion of video and visual content on the Internet have created the ideal conditions for the emergence and evolution of interactive documentary as a non-fiction format. This paper analyzes a series of representative projects developed between 2010 and 2014, applying an analysis model created for this

purpose. *Prison Valley* (2010), *One Millionth Tower* (2011), *Bear 71* (2012), *Hollow* (2013) and *V.O.S.E.* (2014) were considered. Based on the evolution of the documentary genre and an approach to the current state of development of the interactive documentary, a comparative analysis is carried out among

Data de submissão: 2018-07-20. Data de aprovação: 2018-11-27.

A *Revista Estudos em Comunicação* é financiada por Fundos FEDER através do Programa Operacional Factores de Competitividade – COMPETE e por Fundos Nacionais através da FCT – Fundação para a Ciência e a Tecnologia no âmbito do projeto *Comunicação, Filosofia e Humanidades (LabCom.IFP) UID/CCI/00661/2013*.



the five selected projects –in terms of production and circulation, author-text-user relationship, structure, navigation and interaction and representation of reality–. Finally, an exploration of the development of the interactive documentary in the last two years is elaborated and a set of questions to solve arising from the analysis carried out is proposed. As a conclusion, this form of interactive non-fiction is presented as a contemporary form, marked by complexity and hybridization, with challenges and opportunities for its institutionalization and in convergence with new technologies.

Keywords: interactive documentary; transmedia documentary; webdoc; non-fiction; digital storytelling.

Introducción

LAS diferentes formas de expresión que conforman el actual ecosistema comunicativo nacen como formatos que se forjaron y moldearon a partir de otros anteriores. En su primera manifestación, estas formas de expresión primigenias experimentan durante un tiempo con el objetivo de determinar cuáles son las funciones más propicias para su óptimo desarrollo y de ese modo tener posibilidades de llegar a su madurez. En este punto, la nueva especie necesita consolidarse en cierta medida, evitando su extinción y la aparición de nuevos competidores que ocupen su espacio. Esto es lo que sucede con una especie derivada del género documental que existe gracias a la proliferación de la tecnología digital, el *documental interactivo*.

El presente artículo indaga en esta forma de comunicación planteando una hipótesis de partida que pretende confirmar si el formato, en el estadio actual, puede llegar a convertirse en una forma institucionalizada dentro del género del documental y de la no ficción. Para llegar a tal estadio, es necesario generar una estructura sólida a varios niveles –producción, financiación, exhibición, distribución, investigación, etc.–, pero sobre todo la búsqueda de una fórmula que otorgue atributos propios para esta nueva especie.

1. Marco teórico

1.1. Aproximación al documental interactivo

Las formas de expresión que ha generado y desarrollado el cine documental a lo largo de su historia son ricas y variadas. Es entre 1894 y 1895, gracias al Cinematógrafo de los hermanos Lumière y al Kinetoscopio de Thomas Alva Edison, cuando podemos referirnos a la aparición de las primeras manifestaciones de lo que, con el paso de los años, se convertiría en el género documental. Se trataba de metrajes de menos de un minuto, en la mayoría de los casos, como *La salida de los trabajadores de la fábrica* (1895). Si bien durante los primeros años, las películas de cine se centraron en representar un aspecto concreto de la realidad, a principios del siglo XX la narración se empieza a construir desde cero y a controlar en todas sus vertientes, estableciéndose así la dicotomía entre ficción y no ficción. En relación a la forma, hasta la últimas décadas del siglo XX el cine sigue una estructura lineal en el desarrollo de sus contenidos. Durante la década de los 70, los avances tecnológicos y en especial la revolución digital en los 90 permiten un desarrollo

óptimo para la narrativa interactiva. Esta permite modificar el discurso narrativo y la participación de la audiencia, a diferencia del modelo anterior.

A principios del siglo XXI se consolida la narrativa transmedia (Jenkins, 2003), si bien ya se viene produciendo siguiendo esas directrices hace décadas aunque no se denomine de ese modo. Este tipo de narrativa prioriza la historia, distribuida en sus prolongaciones y extensiones a través de distintos medios y plataformas, buscando siempre la complicidad de los prosumidores (Scolari, 2013). En el campo de la no ficción, cabe destacar documentales pioneros como *Guernica, pintura de guerra* (CCRTVI y Haiku Media, 2007), *Herod's Lost Tomb* (National Geographic, 2008) o *Highrise* (Katerina Cizek, National Film Board of Canada, 2009-2015), entre otros.

Viendo en perspectiva esta evolución, consideramos que nos encontramos en cierto modo en un momento sin precedentes en la historia de la comunicación, experimentando un periodo intenso de innovación y reinención de la forma documental. Hace aproximadamente un siglo, aunque no focalizado en el ámbito documental, se dio un fenómeno parecido durante las primeras décadas del siglo XX, cuando las vanguardias artísticas europeas propusieron utilizar el arte y el audiovisual de un modo distinto, rompiendo las reglas y convenciones y proponiendo nuevos formatos transgresores con lo establecido. Ahora es la tecnología como mediadora la que empuja hacia este nuevo punto de intersección.

Situaremos ahora el ámbito de investigación partiendo del objeto de estudio y sus dos principales pilares: el género documental y el medio digital. En relación a la teoría y práctica en el ámbito documental, John Grierson es uno de los teóricos más influyentes de este campo que ha ofrecido una definición sobre el género más simple y ampliamente aceptada: “el tratamiento creativo de la realidad” (Grierson, 1926). Además de Grierson, fundador del National Film Board of Canadá, otros autores como Bill Nichols (1991, 2001), Erik Barnouw (1996) y Michael Renov (1993) también han estudiado a fondo este género y propuesto varias ideas y teorías al respecto. De acuerdo con Nichols (2001), a partir de la selección y organización del material efectuado por el autor, los documentales son los encargados de hacer visible y audible el contenido extraído de la realidad social de un modo particular. Si bien es evidente que el documental posee una cualidad persuasiva, en este caso lo que se persigue comunicar es una prueba del mundo para provocar una reacción en el espectador que, en otro contexto, lo pueda llevar hacia la acción e intervención en el mundo real.

El medio digital es el vehículo a partir del cual se origina el audiovisual interactivo. Durante el siglo XIX y especialmente el XX, surgieron varias teorías e inventos que se materializaron en los orígenes de la computación actual, los ordenadores, los principios de la denominada *Human Computer Interaction*, etc. Destacamos, entre otros, autores pioneros en sus respectivas áreas cuyas teorías han resultado determinantes para la aparición y emergencia del documental interactivo como George Landow (2005), Lev Manovich (2001), Marshall McLuhan (1985), Janet Murray (1999), Ted Nelson (1970, 1997) y Carlos Scolari (2009, 2013).

Como sucede con cualquier nueva especie, lo más complicado versa en relación a su propio proceso de definición y descripción. En esta área específica, la del documental interactivo, además, confluyen varias intersecciones que complican aún más esta tarea: una base documental, de realidad y no ficción, unido a un carácter no lineal del discurso, y además un tipo de formato apto para acoger otro tipo de discursos y géneros. Glorianna Davenport fue una de las primeras que se

atrevió a denominar esta forma naciente como “evolving documentary” (1995: 1), pero después de este momento seminal existe un vacío que nos lleva hasta finales de la primera década del siglo XXI, donde varios autores tratan de definir esta forma de expresión. Entre ellos destacamos a Sandra Gaudenzi (2013), Denis Porto Renó (2008, 2011), Kate Nash (2012), Arnau Gifreu-Castells (2013a, 2013b), John Dovey y Mandy Rose (2012), André Almeida y Heitor Alvelos (2010), Mitchell Whitelaw (2002), Insook Choi (2009), Stuart Dinmore (2008), Kate Nash, Craig Hight y Catherine Summerhayes (2014) o Judith Aston, Sandra Gaudenzi y Mandy Rose (2017). Quizás una de las definiciones más aceptadas es la que ofrecen Aston y Gaudenzi (2013), al definir el documental interactivo como “cualquier proyecto que empiece con la intención de comprometerse con lo real, y que use tecnología digital interactiva para realizar esta intención”.

Una de las probables razones de su supervivencia hasta el momento actual es el hecho de que el documental interactivo haya encontrado en Internet un hábitat apropiado, en algo más parecido a una experiencia dirigida por el usuario que a un visionado pasivo. El papel del autor, cuestión crucial a abordar aquí, se centra más en ofrecer el contexto apropiado para que cada usuario interprete el recorrido a su manera y decida qué decisiones tomar, aunque estas sean controladas por el autor en cierto modo.

1.2. Breve historia del documental interactivo

A partir de una investigación previa (Gifreu-Castells, 2013), que se apoya en la teoría del “doble nacimiento de los medios” (Gaudreault & Marion, 2002), hemos dividido la historia del documental interactivo en cuatro fases o etapas, que se distribuyen a lo largo de aproximadamente 37 años: aparición (1980-1990), experimentación (1990-2000), constitución (2000-2010) y consolidación (actualidad). En este punto, nos encontramos en el nacimiento de una quinta etapa, que podría propiciar que este formato se convierta en una forma institucionalizada dentro del género documental. De entrada, hay que mencionar que la formulación de los periodos en décadas exactas es solo aproximativo (no taxativo), con la intención de dividir la propuesta en espacios delimitados en el tiempo.

En la fase de aparición de la nueva especie, proyectos como *Aspen Movie Map* (MIT Media Lab, 1980) o *Sim City* (Bill Wright, Maxis, 1989) avanzaron aspectos que se retomarían en 1989, cuando un grupo de investigación del laboratorio multimedia de Apple liderado por la investigadora Kristina Hooper Woolsey, creó una recreación interactiva de un día en el puerto de la localidad de Moss Landing. De acuerdo con Gaudenzi (2013), esa pieza probablemente puede ser considerada como el primer documental interactivo de la historia.

Una vez nace una forma de expresión narrativa, necesita afrontar un intenso periodo de prueba-error con el objetivo de independizarse de la forma anterior a la que está sometida. Este proceso, en su momento, fue posible gracias a la intervención de autores y compañías interesadas en la experimentación en este campo, de forma significativa durante la última década del siglo XX. Antes, en los años ochenta, solo algunos laboratorios universitarios y empresas con alta capacidad económica eran capaces de realizar tales hazañas. En medio de este proceso, la aparición de Internet a principios de los años noventa significó el abandono de los soportes ópticos en favor de la

red, con lo que la tecnología también impuso sus límites, retos y nuevos desafíos a un formato en expansión.

A principios del siglo XXI, hubo un momento en el que el formato experimentó un cierto grado de consolidación. Pero no fue hasta el final de este periodo, entre 2008 y 2009, cuando se percibió un cierto auge en más de una dirección específica. Es decir, más allá de hablarse, con cierta precaución, de un pequeño corpus significativo de proyectos, se formó también una comunidad de teóricos y se celebró algún evento y congreso alrededor de la temática.

Actualmente, el formato de base predominante, que es el web, se ha diversificado hacia otros medios y plataformas, y los documentales transmedia son una realidad cada vez más presente en las producciones de no ficción. Se ha producido un cierto interés alrededor del formato al haber más público interesado, más producciones y más interés académico. Sin embargo, en la transición de esta cuarta etapa hacia la quinta, la de una posible conversión del formato en sí hacia una institucionalización donde el formato adquiera propiedades específicas, hay algunas cuestiones importantes a resolver y que retomaremos en la parte final de este trabajo: el problema con la voz narrativa (el papel del autor), el modelo de negocio (estrategias y modelos de financiación), el lenguaje (la interacción, la experiencia del usuario, la accesibilidad, etc.), los nuevos modelos de producción, distribución y exhibición (el cambio de dinámicas y lógicas) y el papel del interactor en la historia (posición de la audiencia). Para que se de un proceso de institucionalización de la forma, esas cuestiones deben resolverse (o normalizarse) y además se debe generar una industria activa, que promueva un mercado propio y, por extensión, una cultura alrededor del formato en sí. Este trabajo propone un camino exploratorio inicial, al pretender indagar en estas cuestiones caudales analizando cinco producciones significativas y valorando, con un modelo de categorización elaborado para tal fin, cómo enfrentan y solucionan dichas cuestiones cruciales estos proyectos representativos.

1.3. Estado de desarrollo

A nivel internacional, observamos cómo hasta 2016 el estado de desarrollo fue cada vez mayor, con autores de diferente naturaleza de varios países anglófonos y francófonos interesados. Destacamos principalmente la aportación al campo durante los últimos años del principal radiodifusor canadiense, el National Film Board de Canadá, y el franco-alemán Arte. También productoras como Submarine Channel (Países Bajos), Honkytonk Films (Francia) o estudios multimedia como Upian (Francia) o Helios Design Labs (Canadá), solo por citar los principales referentes. A esta estructura de base, conformada por la suma de un radiodifusor y una productora/estudio, hay que añadir ayudas gubernamentales con fondos para el estímulo audiovisual e interactivo (CNC en Francia, CMF del gobierno canadiense, etc.) y otros entes clave como medios periodísticos, instituciones privadas, organizaciones benéficas, la academia, etc.

En España existen productoras que han apostado por esta forma de expresión como Barret Films o Intropía Media, así como la radiotelevisión pública estatal, RTVE, que desarrolla y coproduce proyectos interactivos y transmedia a través de su marca *Factoría de webdocs* del Laboratorio de Innovación Audiovisual. Como el caso de RTVE, medios de todo el mundo siguen la tendencia a crear *labs* “orientados a la innovación en lenguajes y a la ideación de formatos multimedia”

(Salaverría, 2015), donde los medios inciden en la visualización de datos y las narrativas digitales. A partir de 2016 se observa una disminución de este tipo de producciones debido a razones como la complejidad tecnológica, la preservación digital o el modelo de negocio.

2. Metodología

La presente investigación ha tomado como referencia el universo de las producciones de documental interactivo, con delimitación temporal, en el contexto de heterogeneidad que describe su estado actual. A partir de una base de datos preexistente se acotó dicho universo, se conformó una muestra de proyectos para su análisis y se incorporó una relación de producciones del que consideramos el periodo más productivo (2010-2016).

Si bien el ámbito geográfico ha sido global, el marco temporal de análisis se ha ceñido al periodo comprendido especialmente entre los años 2010 y 2014, que comprende los primeros cinco años de la fase que previamente hemos definido como de consolidación. Se trata de una etapa significativa, en la cual tiene objeto el estudio de esta forma de expresión. Dicha exploración del universo parte de la relación de 125 obras clasificadas de antemano como documentales interactivos por Vázquez-Herrero (2015), confeccionada bajo criterios como el reconocimiento y la presencia en festivales, eventos, bases de datos y foros específicos, a lo que se ha añadido expresamente una selección de producciones españolas.

En base a dicha acotación del universo de estudio, se realizó un muestreo discrecional, considerando las siguientes variables: (1) que la obra documentara un aspecto de la realidad; (2) que la interactividad estuviera presente como mecanismo relacional; y (3) que hubiera recibido al menos una distinción y/o reconocimiento en los principales eventos relacionados con el documental interactivo. Posteriormente, a través de un muestreo por cuotas, se garantizó la representatividad de todos los años del periodo 2010-2014 y de diversos países. Se eligieron los principales productores de documental interactivo internacionales como Canadá, Francia y Estados Unidos porque son propuestas que permiten un nivel profundo de análisis. Para que la muestra fuera más variada y contemplara países con un nivel de producción y desarrollo inferior a los tres citados, se incorporó España por ser un país conocido por los autores y por responder a estándares de producción provenientes de la academia y no de radiodifusores, productoras y estudios multimedia.

Al análisis se ha añadido una exploración de los años 2015 y 2016 al haber detectado una producción notable, a partir de una selección de 79 productos. Esta muestra se conforma con la intención de observar las tendencias del documental interactivo tras el primer quinquenio de consolidación.

2.1. Modelo de categorización

Para el análisis de los documentales interactivos seleccionados se utiliza el modelo de categorización de Gifreu-Castells (2013b), al tratarse de la única herramienta actual específicamente concebida para tal finalidad. La recogida de datos, a través de observación y experimentación de los productos, se inicia con una ficha técnica que abarca la identificación, autoría, temática, so-

porte, experiencia del usuario y criterios considerados para su selección. El análisis se organiza en cinco fases, que se describen a continuación:

- A. Producción y circulación. Atiende a los creadores de la obra, modelo de negocio y estrategias de distribución y recepción de la audiencia.
- B. Integración y navegación. Estudia las relaciones entre el autor, el texto y el interactor, con atención a la apertura y cierre de la obra, su interacción y navegación, así como el grado de control-libertad en los diferentes tipos de interactividad o el equilibrio entre disfrute y dificultad que experimenta el usuario.
- C. Estructuración de los contenidos. Sitúa el foco sobre las unidades de información, sus vinculaciones estructurales, la navegación hipertextual y la presentación a través de una interfaz.
- D. Modalidades de navegación e interacción. Clasifica los documentales interactivos en función de indicadores significativos en 13 modalidades (10 de navegación y 3 de interacción): partida, temporal, espacial, testimonial, ramificada, hipertextual, preferencial, audiovisual, sonora, simulada, apps 2.0, generativa y física.
- E. Modalidades de representación de la realidad. Categoriza en base a los enfoques sobre la realidad del género documental en seis modalidades propuestas por Bill Nichols (1991, 2001): poética, expositiva, observacional, participativa, reflexiva y performativa.

Tabla I. Modelo de categorización del documental interactivo (Gifreu-Castells, 2013b).

<i>Categoría</i>	<i>Subcategoría</i>	
A. Producción y circulación	A.1 Producción	A.3 Exhibición
	A.2 Distribución	A.4 Recepción
B. Integración y navegación	B.1 Eje autor vs interactor	B.3 Eje interactor vs texto
	B.2 Eje autor vs texto	
C. Estructuración de los contenidos	C.1 Contenido (inventio)	C.3 Presentación (elocutio)
	C.2 Estructuración y ordenación (dispositio)	C.4 Relación local/global
D. Modalidades de navegación (N) e interacción (I)	D.1 Partida (N)	D.8 Audiovisual (N)
	D.2 Temporal (N)	D.9 Sonora (N)
	D.3 Espacial (N)	D.10 Simulada (N)
	D.4 Testimonial (N)	D.11 Apps 2.0 (I)
	D.5 Ramificada (N)	D.12 Generativa (I)
	D.6 Hipertextual (N)	D.13 Experimentada (I)
	D.7 Preferencial (N)	
E. Modos de representación de la realidad	E.1 Poético	E.4 Participativo
	E.2 Expositivo	E.5 Reflexivo
	E.3 Observacional	E.6 Performativo

Fuente: elaboración propia.

2.2. Muestra de proyectos

Considerando un cierto aumento en el desarrollo de la forma desde el año 2009 a partir del volumen de proyectos producidos y de la innovación con el lenguaje interactivo, la muestra de análisis final (Tabla II) quedó conformada por cinco proyectos representativos del periodo 2010-2014 procedentes de Canadá, Francia, Estados Unidos y España, que se describen a continuación.

Prison Valley (Francia, 2010) es una coproducción de Arte y Upian dirigida por David Dufresne y Philippe Brault. El documental reflexiona sobre la industria generada en torno a la cárcel en la ciudad de Cañon City, en Colorado (Estados Unidos), donde conviven más de 30.000 presos. Los autores pretenden que el usuario tome conciencia de una realidad donde los intereses privados se confunden con la justicia, e invitan a conversar sobre un tema de gran interés y particularidad. Fue galardonado con el primer premio del World Press Photo en la categoría Multimedia (2011), el Visa d'Or Award en Web Documentary (2011) y la mención especial del Innovation Award en el Sheffield Doc/Fest (2010).

One Millionth Tower (Canadá, 2011) es una producción del National Film Board of Canada, dirigida por Katerina Cizek dentro del proyecto transmedia *Highrise*. La obra se centra en cómo es la vida actual en las grandes edificaciones residenciales y propone sinergias entre arquitectos, diseñadores y ciudadanos para alcanzar una convivencia mejor. El proyecto recibió el primer premio del Canadian Screen Award en la categoría de Non-Fiction (2013) y fue finalista del One World Media en la categoría New Media (2012) y del SXSW Interactive Awards (2012).

Bear 71 (Canadá, 2012) es una producción del National Film Board of Canada dirigida por Jeremy Mendes y Leanne Allison. Relata la historia de un oso en el Parque Nacional Banff, donde convive con el hombre y las infraestructuras en la reserva natural. El documental fue premiado con el Innovation Award del Sheffield Doc/Fest (2012), el Prix Innovation en el Nouveau Cinéma Montréal (2012) y el segundo premio en la categoría Multimedia del World Press Photo (2013).

Hollow (Estados Unidos, 2013) es una producción de Hollow Interactive dirigida por Elaine McMillion. La obra presenta la realidad transformada tras la caída de la industria del carbón en el Condado de McDowell frente a los nuevos emprendimientos que revitalizan la región rural. Partiendo de un espacio concreto, la directora reflexiona sobre el éxodo de habitantes de las zonas rurales de Estados Unidos. *Hollow* recibió, entre otros galardones, el Nouveau Cinéma Montréal Nouvelles Écritures (2014), Online News Association: Excellence & Innovation in Visual Storytelling (2014) y el tercer premio del World Press Photo en su categoría Multimedia (2014).

V.O.S.E. – Versión Original Subtitulada en Español (España, 2014) es una producción del Máster en Teoría y Práctica del Documental Creativo de la Universitat Autònoma de Barcelona y está dirigido por Rosario González. El documental reflexiona sobre la relación de texto e imagen a través del doblaje y el subtitulado. *V.O.S.E.* fue uno de los proyectos seleccionados para la competición en el Doclab del International Documentary Film festival Amsterdam (2014).

Tabla II. Proyectos seleccionados para el análisis

	<i>One Millionth</i>				
	<i>Prison Valley</i>	<i>Tower</i>	<i>Bear 71</i>	<i>Hollow</i>	<i>V.O.S.E.</i>
Año	2010	2011	2012	2013	2014
País	Francia	Canadá	Canadá	Estados Unidos	España
Producción	Arte, Upian, CNC	National Film Board of Canada	National Film Board of Canada	Hollow Interactive, LLC	Universidad Autónoma de Barcelona
Autoría	David Dufresne y Philippe Brault	Katerina Cizek	Jeremy Mendes y Leanne Allison	Elaine McMillion	Rosario González

Fuente: elaboración propia.

3. Resultados

En un primer análisis global con vista a la acotación del universo que realizamos, situamos el documental interactivo en la etapa de consolidación y diversificación sin una definición única, fundamentado sobre tres pilares: el carácter abierto y complejo del concepto, la ambivalencia entre el ámbito cinematográfico y el interactivo y el discurso vinculado a la realidad.

En el conjunto de 125 documentales interactivos detectados en este periodo temporal (Tabla III), destaca la producción en Francia (22,40 %), Estados Unidos (20,00 %) y Canadá (10,40 %), junto a una relevante coproducción internacional (12,00 %), donde destaca una vez más la participación de Francia y Canadá. La compañía más prolífica es el National Film Board of Canadá (NFB), seguido por el canal franco-alemán Arte. En España constan producciones independientes y experimentales, así como proyectos del Laboratorio de Innovación Audiovisual de RTVE. Esta muestra inicial nos hizo decantarnos por elegir un ejemplo representativo de los tres países productores que hubiera sido producido por radiodifusores públicos –NFB y Arte–, pero también obras con un carácter más independiente y con menos presupuesto, como la obra de Estados Unidos, e incluso de la academia.

Tabla III. Producción por países de origen en la muestra global ¹.

Origen	Productos	Porcentaje
Alemania	5	4,00 %
Argentina	1	0,80 %
Australia	3	2,40 %
Bélgica	1	0,80 %
Canadá	13	10,40 %
Chile	1	0,80 %
Coproducciones	15	12,00 %
España (sin RTVE)	9	7,20 %
España (RTVE)	9	7,20 %
Estados Unidos	25	20,00 %
Francia	28	22,40 %
Grecia	1	0,80 %
Holanda	7	5,60 %
Irlanda	1	0,80 %
Israel	1	0,80 %
Italia	2	1,60 %
Reino Unido	3	2,40 %

Fuente: elaboración propia.

Respecto al análisis temporal de la producción (Tabla IV), se registra un crecimiento en tres fases diferenciadas, desde los 13 productos indexados en 2010, a 22,5 en 2011-2012 y 33,5 en los años 2013-2014.

Tabla IV. Producción por años en la muestra global.

Año	Productos	Porcentaje
2010	13	10,40 %
2011	26	20,80 %
2012	19	15,20 %
2013	31	24,80 %
2014	36	28,80 %

Fuente: elaboración propia.

3.1. Análisis comparado

Para efectuar el análisis comparado, aplicamos el modelo de categorización del documental interactivo a los casos seleccionados. Se incorporan las tablas de las cinco categorías básicas: Producción y circulación (Tabla V), Integración y navegación (Tabla VI), Estructuración de los

1. Se ha realizado un rastreo más profundo en la producción española y, por ello, no consideramos significativa la aportación a nivel global; tan solo un producto ha sido seleccionado en los principales galardones del documental interactivo.

contenidos (Tabla VII), Modalidades de navegación e interacción (Tabla VIII) y Modos de representación de la realidad (Tabla IX).

Categoría A: Producción y circulación

Tabla V. Fases de producción, distribución, exhibición y recepción en la muestra.

	<i>One Millionth</i>				
	<i>Prison Valley</i>	<i>Tower</i>	<i>Bear 71</i>	<i>Hollow</i>	<i>V.O.S.E.</i>
A.1 Producción	David Dufresne y Philippe Brault, Arte, Upian	Katerina Cizek, NFB	Jeremy Mendes y Leanne Allison, NFB	Elaine McMillion, Hollow Interactive	Rosario González, UAB
A.2 Distribución	Internet, TV, varios premios	Internet, varios premios	Internet, varios premios	Internet, varios premios	Internet, IDFA
A.3 Exhibición	Multiplataforma, redes sociales	Webdoc	Webdoc, redes sociales	Webdoc, redes sociales	Webdoc, redes sociales
A.4 Recepción	Individual, esfuerzo bajo, interacción fuerte	Individual, esfuerzo bajo, interacción media	Individual, esfuerzo alto, interacción fuerte	Individual, esfuerzo bajo, interacción media	Individual, esfuerzo bajo, interacción fuerte

Fuente: elaboración propia.

Categoría B: Integración y navegación

Tabla VI. Mecanismos de relación autor-texto-interactor.

	<i>One Millionth</i>				
	<i>Prison Valley</i>	<i>Tower</i>	<i>Bear 71</i>	<i>Hollow</i>	<i>V.O.S.E.</i>
B.1 Eje autor- interactor	Relato segmentado, ramificaciones, interactividad libre	Navegación libre por espacio 360°, interactividad limitada	Relato lineal y navegación libre simultánea	Relato segmentado, interactividad integrada	Relato segmentado, interactividad limitada
B.2 Eje autor-texto	Narrativa lineal fragmentada y exploración libre, control medio	Exploración libre, control medio	Narrativa lineal fragmentada y exploración libre, control bajo	Narrativa lineal fragmentada, control medio	Elección de opciones, control alto
B.3 Eje interactor- texto	Avance según el usuario, participación y profundidad opcional	Camino no predefinido, profundidad opcional	Avance según el usuario	Avance según el usuario, participación y profundidad opcional	Contenidos interactivos entre capítulos

Fuente: elaboración propia.

Categoría C: Estructuración de los contenidos

Tabla VII. Estructuración y presentación del contenido en la muestra.

	<i>One Millionth</i>				
	<i>Prison Valley</i>	<i>Tower</i>	<i>Bear 71</i>	<i>Hollow</i>	<i>V.O.S.E.</i>
C.1 Contenido	Varios puntos de vista, multimedia	Aspectos clave, multimedia	Cronología, mapa y vídeo	Cronología, multimedia	Aspectos clave, vídeo e interactivos
C.2 Estructuración y ordenación	9 capítulos; axial lineal y reticular	6 capítulos y 4 extras; reticular	11 capítulos; axial lineal y reticular	6 capítulos; axial lineal	7 bloques; axial lineal
C.3 Presentación	Pantalla completa, con barra superior e inferior, navegación espacial	Pantalla completa, con barra inferior, navegación espacial	Pantalla completa, con barra inferior, navegación espacial	Pantalla completa, con barra inferior	Pantalla completa, con barra inferior
C.4 Relación global/local	Marcador automático, botones	No hay mecanismos	A través de menú, mapa interactivo	A través de menú	A través de menú, línea de vídeo

Fuente: elaboración propia.

Categoría D: Modalidades de navegación e interacción

Tabla VIII. Modalidades de navegación e interacción presentes en la muestra.

	<i>One Millionth</i>				
	<i>Prison Valley</i>	<i>Tower</i>	<i>Bear 71</i>	<i>Hollow</i>	<i>V.O.S.E.</i>
D.1 Partida (N)	✓	✓		✓	✓
D.2 Temporal (N)				✓	
D.3 Espacial (N)	✓	✓	✓		
D.4 Testimonial (N)	✓			✓	✓
D.5 Ramificada (N)	✓				
D.6 Hipertextual (N)	✓		✓	✓	✓
D.7 Preferencial (N)					
D.8 Audiovisual (N)	✓	✓	✓	✓	✓
D.9 Sonora (N)					
D.10 Simulada (N)	✓	✓	✓		
D.11 Apps 2.0 (I)	✓	✓	✓	✓	✓
D.12 Generativa (I)	✓		✓	✓	✓
D.13 Física (I)					

Fuente: elaboración propia.

Categoría E. Modos de presentación de la realidad
 Tabla IX, Modos de representación de la realidad presentes en la muestra.

	<i>One Millionth</i>				<i>V.O.S.E.</i>
	<i>Prison Valley</i>	<i>Tower</i>	<i>Bear 71</i>	<i>Hollow</i>	
E.1 Poético					✓
E.2 Expositivo			✓	✓	
E.3 Observacional	✓	✓		✓	
E.4 Participativo	✓	✓	✓	✓	✓
E.5 Reflexivo	✓	✓	✓	✓	✓
E.6 Performativo	✓			✓	

Fuente: elaboración propia.

El análisis comparado de los cinco proyectos seleccionados nos permite extraer algunas ideas en torno a los aspectos principales que describen el documental interactivo. Las distintas producciones analizadas (A.1) presentan diferentes orígenes, siendo lo más habitual la unión de un medio de comunicación y un estudio multimedia, como ocurre con el canal franco-alemán Arte y la productora Uopian en *Prison Valley*, o también la iniciativa de organizaciones gubernamentales, donde destacamos el caso del National Film Board como uno de los grandes referentes en el desarrollo del formato. En otros casos, la producción es independiente (*Hollow*) o proviene del ámbito universitario (*V.O.S.E.*).

La vía principal de distribución (A.2) en los proyectos analizados es Internet, así como los principales eventos y premios de narrativas digitales y específicamente documental interactivo, como World Press Photo Multimedia, IDFA Doclab del International Documentary Film Festival Amsterdam y Sheffield Doc/Fest Innovation Award.

En cuanto a la exhibición (A.3), el formato por excelencia es el documental web (pudiendo afirmar que aproximadamente un 94 % de estas obras se presentan como web, como se desprende del macro-análisis efectuado con la muestra de 125 obras), aunque destaca especialmente la transmedialidad de *Prison Valley*, obra que se difundió a través de televisión, una aplicación, libros, DVD y VOD. Es común el refuerzo en redes sociales para lograr una mayor difusión de los productos.

La recepción (A.4) se ciñe en todos los casos a un consumo individual, principalmente localizado frente al ordenador, con un esfuerzo bajo para el usuario y un nivel de interacción fuerte, que implica acción para avanzar e invita a participar y contribuir a la expansión del relato, siempre en diversos grados en función del documental.

En el apartado de integración y navegación analizamos las relaciones entre autor, texto e interactor. En primer lugar, el autor establece un espacio para la comunicación con el interactor (B.1) donde el relato tiende a estar segmentado con interacción en diferentes niveles, generalmente limitada. La navegación toma diversas formas, desde las ramificaciones a la navegación libre, también con desarrollos que permiten la ruptura de la linealidad natural de la narración.

La relación del autor con el texto (B.2) da lugar a narrativas lineales fragmentadas, siendo el caso más habitual, además de la exploración libre y la elección de opciones. El control del autor sobre el contenido tiende a ser medio o alto. Por último, el interactor (B.3) se encuentra ante relatos

que avanzan con su acción y permiten cierta participación y profundidad opcional, generalmente a partir de un camino propuesto u orden lógico de la historia, completamente alterables.

El contenido (C.1) se estructura en varios capítulos y el documental atiende a una organización por temas, aspectos clave, cronología o mostrando varios puntos de vista alrededor de una misma situación. La estructura (C.2) preestablecida tiende a ser axial lineal o reticular, aunque el usuario siempre cuenta con libertad para decidir qué ver. El carácter multimedia es fundamental y, en los casos analizados, encontramos vídeo, fotografía, mapas, gráficos y diversos interactivos. La presentación (C.3) se ajusta a pantalla completa, habitualmente con un menú inferior, que facilita la relación global-local de los contenidos (C.4) y en algunas ocasiones incorporando navegación espacial por el documental, como una habitación 360° en *Prison Valley* o un mapa animado en *Bear 71*.

Los documentales interactivos analizados se caracterizan por la combinación de varias modalidades de navegación e interacción. Los cinco proyectos combinan entre cinco y nueve modalidades, siendo las más comunes la partida (D.1), la hipertextual (D.6) y la audiovisual (D.8), en cuanto a navegación, así como apps 2.0 (D.11) y generativa (D.12), siempre en diferentes grados, respecto a la interacción. Los documentales que combinan más modalidades son *Prison Valley* y *Hollow*, con nueve y siete respectivamente, siendo una muestra de su complejidad y riqueza de matices.

Por último, debido a la inherente característica del documental de reflejar la realidad, localizamos entre tres y cinco modos de representación diferentes. Entre ellos, y presentes en todos los casos de estudio analizados, destacan el participativo (E.4), invitando al usuario a tomar decisiones o contribuir en el desarrollo narrativo, y el reflexivo (E.5), haciendo pensar y tomar conciencia al usuario. Los proyectos que más modos combinan son nuevamente *Prison Valley* y *Hollow*.

3.2. Cuestiones a resolver

Después de analizar los proyectos, proponemos aquí un conjunto de cuestiones fundamentales que deben ser resueltas para que el documental interactivo se establezca como una forma de expresión propia y se institucionalice definitivamente. Los proyectos analizados dejan entrever un conjunto de carencias que pueden dar indicios sobre hacia dónde dirigir las futuras investigaciones en este campo:

a) En relación a la categoría A, especialmente la subcategoría A.1 (Producción): los resultados indican que la industria debe trabajar en nuevas estrategias de modelo de negocio y especialmente de rentabilización de estos proyectos. En el caso del NFB y Arte, se trata de radiodifusores excepcionales que siempre han mostrado interés e invertido en la ecuación arte, cultura, documental y tecnología. Más allá de estas dos excepciones, la realidad es que estas propuestas acostumbra a ser proyectos independientes con una financiación humilde o nacen de otras instituciones con fines educativos (universidades) o sin ánimo de lucro (ONGs).

b) En relación a la categoría A, especialmente la subcategoría A.4 (Recepción): un aspecto de especial interés que debe ser abordado con cierta urgencia es el estudio de las nuevas audiencias y cómo estas se relacionan con las narrativas digitales de no ficción interactiva. Si bien la recepción de estos proyectos cada día es mejor (debido al mayor ancho de banda y otros avances tecnoló-

gicos, situación que en el pasado llegaba a imposibilitar su visualización y navegación), parece inevitable empezar a generar medidas para cuantificar las audiencias como indicadores de éxito más allá de sistemas existentes como Google Analytics u otros sistemas de métricas. Si bien en el caso de *Prison Valley* sí que encontramos datos sobre el número de usuarios que había accedido en los primeros meses al proyecto, en los otros cuatro casos de estudio no hallamos ningún indicio que indicara cómo había sido la respuesta de la audiencia en términos de visualización, permanencia en el sitio web y participación en la obra.

c) Los ejes autor-texto-interactor definen y modelan el sistema de interacción de cada documental interactivo. En algunos casos analizados, especialmente en *Prison Valley* y *Bear 71*, el sistema puede llegar a resultar demasiado complejo e incluso confuso, llevando al usuario a la pérdida o a la saturación. Esa sensación de no saber qué hacer, cómo operar o cuál va a ser el siguiente paso a dar, puede impulsar al abandono a muchos usuarios. Los sistemas interactivos deben ser usables e intuitivos, acompañando al usuario en todo momento, porque si no el sentido de la narrativa y la experiencia se puede perder y con ello el estímulo para seguir explorando el contenido. Incluir las mecánicas de juego en relatos de no ficción (ludificar la experiencia) es un recurso utilizado en dos de los cinco ejemplos (*Prison Valley* y *V.O.S.E.*), y bien utilizadas pueden aumentar el interés de los usuarios y demuestran ser efectivas en estos dos casos específicos.

d) Finalmente, se deben seguir analizando proyectos con el fin de ir detectando las novedades en el lenguaje interactivo con el objetivo de aumentar el abanico de modalidades de representación, navegación e interacción. A medida que se va desarrollando el lenguaje de los medios digitales, resulta clave detectar y combinar de manera eficiente y efectiva la navegación con la interacción para ofrecer narrativas más profundas que involucren al usuario (como los videojuegos han conseguido hacer desde hace ya varias décadas).

3.3. Tendencias tras cinco años en consolidación

Tras los primeros cinco años de desarrollo del documental interactivo como una forma consolidada en términos de producción, detectamos una constante evolución que conducirá a un estadio más avanzado y, en vista a lo observado, más diverso y complejo.

La indexación de documentales interactivos en los años 2015 y 2016 muestra una tendencia de producción al alza, con un promedio de 39 productos por año. Si bien este dato es provisional –debido a la proximidad temporal– y estimativo a nivel global –basado en la indexación de proyectos con el universo como referente– indica la expansión de la forma de expresión. En cuanto a la distribución geográfica, Estados Unidos, Francia y Canadá permanecen en el grupo de países de mayor contribución; sin embargo, a ellos se une Reino Unido, que crece significativamente en estos últimos dos años. Entre otros países, la relación de documentales interactivos cuenta con la presencia de España, Alemania, Holanda, Argentina, Australia y Bélgica.

La consolidación del formato cuenta con un relevante apoyo en la producción procedente o participada por medios de comunicación. En la muestra elaborada hasta el momento de los años 2015 y 2016, en el 44,3 % de los casos interviene al menos un medio. La coproducción con otras entidades, entre las que se encuentran otros medios o productoras multimedia, mantiene su

trascendencia. Junto al prolífico canal Arte, se encuentran las contribuciones de Al Jazeera, British Broadcasting Corporation, France TV, RTVE y The Guardian.

Aunque domina el documental web, aparecen con fuerza diferentes aplicaciones de la realidad virtual. Generalmente se ajustan a visionados en 360°, en ocasiones a través de apps móviles. A su vez, siguen surgiendo proyectos gamificados e instalaciones físicas como formas de expresión alternativas a la web.

Se estima relevante un nuevo análisis hacia finales de esta década, donde podremos observar con perspectiva las consecuencias de varios factores, entre los cuales se prevén: el avance hacia una posible institucionalización y la apuesta de los medios de comunicación por la no ficción interactiva, la convergencia de las tecnologías con los relatos y la evolución y cuantificación de las audiencias.

Conclusiones

El documental interactivo, como forma de expresión propia del ámbito de la no ficción interactiva, se encuentra actualmente en una fase de consolidación diversificándose con un grado de complejidad elevado, como hemos observado en el análisis. El formato encara su institucionalización, que podrá alcanzar de mantenerse su producción en crecimiento y acompañado por la resolución de las cuestiones que se han identificado a lo largo de este trabajo. La interactividad se erige como una de las principales características y se materializa en la participación y la ruptura de la linealidad narrativa, que conceden al usuario un control mayor, así como la posibilidad de contribuir a la expansión del relato.

Respecto a la producción, localizamos tres centros principales: Francia, Estados Unidos y Canadá, junto a la coproducción internacional y las aportaciones aisladas de una gran diversidad de países. Debido a la naturaleza del documental interactivo, es evidente que no encaja en los modelos de negocio de los medios de masas, por ello se identifican repetidamente dos estrategias de producción diferenciadas: la asociada a un organismo público y la coproducción entre un medio de comunicación tradicional y un estudio multimedia.

A nivel de distribución, Internet es el medio por excelencia y el documental web o *webdoc* es el formato más extendido. Aunque no es una situación generalizada, en esta investigación hemos descrito las diferentes plataformas presentes en el documental *Prison Valley*. Como nos muestra este ejemplo, la estrategia transmedia puede dar respuesta a las necesidades de las nuevas audiencias, además de poder alcanzar un público mayor de esta forma.

El documental interactivo evidencia su complejidad y riqueza a través del uso combinado de múltiples modalidades de navegación e interacción, lo que define las formas que tiene el usuario para recorrer los contenidos y actuar sobre el relato. Asimismo, el documental interactivo presenta varios modos de representación de la realidad, que aportan un enfoque más amplio y una profundidad mayor, sin ceñirse a una categoría cerrada.

Hemos localizado una producción considerable y creciente en el primer quinquenio de la etapa de consolidación del documental interactivo, entre 2010 y 2014, y la tendencia sugiere una continuidad ascendente en los siguientes dos años. Sin embargo, observamos un decrecimiento durante los años 2017 y 2018, debido a factores críticos a resolver como el papel del autor y el receptor, la

medición de las audiencias, el modelo de negocio y la preservación digital de este tipo de proyectos que se componen de varias tecnologías. El auge de los formatos inmersivos que abarcan otras áreas más allá de la no ficción, y la apuesta económica de la industria en este sector, tampoco está promoviendo la posible institucionalización del documental interactivo que apuntábamos. Uno de los campos donde puede haber una mayor apuesta por el documental interactivo, así como por el reportaje interactivo, son los medios de comunicación digitales, pues el ciberperiodismo encuentra en estos formatos nuevas formas para contar las historias y ya existen apuestas claras por él en el sector, como los diarios *The New York Times* o *The Guardian*. Otros campos a los que habrá que prestar atención son las *live performances*, la gamificación y el uso didáctico del documental interactivo; pero todo indica que el foco se situará sobre la adaptación al dispositivo móvil y la realidad virtual inmersiva, tecnologías cada vez más presentes en la sociedad digital actual.

Agradecimientos

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, 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 do Profesorado Universitario financiado por el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (Gobierno de España).

Referencias bibliográficas

- Almeida, A. & Alvelos, H. (2010). An Interactive Documentary Manifesto. *ICIDS'10 Proceedings of the Third Joint Conference on Interactive Digital Storytelling* (pp. 123-128). Heidelberg, Alemania: Springer-Verlag. ISBN: 9783642166389. DOI: 10.1007/978-3-642-16638-9_16.
- Aston, J.; Gaudenzi, S. & Rose, M. (eds.) (2017). *i-Docs: The Evolving Practices of Interactive Documentary*. New York, Estados Unidos: Columbia University Press. ISBN: 023118123X.
- Barnouw, E. (1996). *El documental. Historia y estilo*. Barcelona, España: Gedisa.
- Choi, I. (2009). Interactive Documentary: A Production Model for Nonfiction Multimedia Narratives. *Intelligent Technologies for Interactive Entertainment*: 44-55. Berlin, Alemania: Springer-Verlag. DOI: 10.1007/978-3-642-02315-6_5.
- Cizek, K. (dir.) (2009). *One Millionth Tower* [Web]. National Film Board of Canada, Canadá. Retrieved from <http://highrise.nfb.ca/onemillionthtower>
- Davenport, G. & Murtaugh, M. (1995). ConText: Towards the Evolving Documentary. *ACM Multimedia 95. Electronic Proceedings*: 5-9. San Francisco, Estados Unidos: ACM. DOI: 10.1145/217279.215302.

- Dinmore, S. (2008). *The Real Online: Imagining the Future of Documentary*. Tesis doctoral, University of South Australia. School of Communication, Division of Education, Arts and Social Sciences, Australia.
- Dovey, J. & Rose, M. (2012). We're Happy and We Know it: Documentary:Data:Montage. *Studies in Documentary Film*, 6(2): 260-272. London, Reino Unido: Taylor&Francis. ISSN: 17503280. DOI: 10.1386/sdf.6.2.159_1.
- Dufresne, D. & Brault, P. (dir.) (2010). *Prison Valley* [Web]. Arte y Upian, Francia. Retrieved from <http://prisonvalley.arte.tv>
- Gaudenzi, S. (2013). *The Living Documentary: from representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary*. Tesis doctoral, University of Goldsmiths, Centre for Cultural Studies (CCS), Londres, Reino Unido. Retrieved from https://research.gold.ac.uk/7997/1/Cultural_thesis_Gaudenzi.pdf
- Gaudreault, A. & Marion, P. (2002). The Cinema as a Model for the Genealogy of Media. *Convergence*, 8(4): 12-18. DOI: 10.1177/135485650200800402.
- Gifreu-Castells, A. (2013a). *El documental interactivo. Evolución, caracterización y perspectiva de desarrollo*. Barcelona: Editorial UOC.
- Gifreu-Castells, A. (2013b). *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, Barcelona, España. Retrieved from http://agifreu.com/interactive_documentary/TesisArnauGifreu2012.pdf
- González, R. (dir.) (2014). *V.O.S.E. – Versión Original Subtitulada al Español* [Web]. Universitat Autònoma de Barcelona, Barcelona, España. Retrieved from <http://vosedoc.com>
- Grierson, J. (1926, febrero 8). Flaherty's Poetic Moana. *The New York Sun*. New York, Estados Unidos.
- Jenkins, H. (2003). Transmedia Storytelling. *Technology Review*. Massachusetts, Estados Unidos: MIT.
- Landow, G. (2005). *Hipertexto 3.0: teoría crítica y nuevos medios en la era de la globalización*. Barcelona, España: Paidós.
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. Cambridge, Estados Unidos: MIT Press. ISBN: 9780262133746.
- McLuhan, M. (1985). *La Galaxia Gutenberg*. Barcelona, España: Planeta De Agostini. ISBN: 84-395-0022-X.
- McMillion, E. (dir.) (2013). *Hollow* [Web]. Hollow Interactive, LLC. Estados Unidos. Retrieved from <http://hollowdocumentary.com>
- Mendes, J. & Allison, L. (dir.) (2012). *Bear 71* [Web]. National Film Board of Canada, Canadá. Retrieved from <http://bear71.nfb.ca>

- Murray, J. (1999). *Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona, España: Paidós. ISBN: 84-493-0765-1.
- Nash, K. (2012). Modes of interactivity: analysing the webdoc. *Media, Culture & Society*, 34(2): 195-210. DOI: 10.1177/0163443711430758.
- Nash, K.; Hight, C. & Summerhayes, C. (2014). *NEW DOCUMENTARY ECOLOGIES. EMERGING PLATFORMS, PRACTICES AND DISCOURSES*. London, Reino Unido: Palgrave Macmillan. ISBN: 978-1-137-31049-1
- Nelson, T. (1970). No More Teacher's Dirty Looks. *Computer Decisions*, 9(8): 16-23.
- Nelson, T. (1997). *The Future of Information*. Tokio, Japón: ASCII Corporation.
- Nichols, B. (1991). *Representing Reality*. Bloomington, Estados Unidos: Indiana University Press. ISBN: 0253206812.
- Nichols, B. (2001). *Introduction to Documentary*. Bloomington, Estados Unidos: Indiana University Press. ISBN 0253339545.
- Renó, D. (2008). A montagem audiovisual como base narrativa para o cinema documentário interativo: novos estudos. *Revista Latina de Comunicación Social*, 63: 83-90. DOI: 10.4185/RLCS-63-2008-755-083-090.
- Renó, D. & Renó, L. (2011). Bogotá Atômica: o documentário interativo com estrutura algorítmica. *Razón y Palabra*, 76, 1-13. ISSN: 16054806.
- Renov, M. (1993). *Theorizing documentary*. New York, Estados Unidos: Routledge. ISBN: 0415903815.
- Salaverría, R. (2015). Los labs como fórmula de innovación en los medios. *El profesional de la información*, 24(4): 397-404. DOI: 10.3145/epi.2015.jul.06.
- Scolari, C. (2009). Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds, and Branding in Contemporary Media Production. *International Journal of Communication*, 3: 586-606. ISSN: 19328036.
- Scolari, C. (2013). *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*. Madrid, España: Deusto Ediciones. ISBN: 9788423413362.
- Vázquez-Herrero, J. (2015). *Documental interactivo: un género multimedia en expansión. Estudio de desarrollo del género 2009-2014, aproximación a su definición y caracterización*. Trabajo de fin de máster, Universidade de Santiago de Compostela, A Coruña, España.
- Whitelaw, M. (2002). Playing Games with Reality: Only Fish Shall Visit and interactive documentary. In B. Brunt, *Halfeti: Only Fish Shall Visit*. Sidney, Australia: Artspace. Retrieved from <http://mtchl.net/playing-games-with-reality-only-fish-shall-visit-and-interactive-documentary/>