

Dossier

Autor/es: Arnau Gifreu Castells

El documental interactivo en la estrategia de la multidifusión digital

Evaluación del estado del arte en relación con la temática, las plataformas y la experiencia del usuario

Interactive Documentaries and the Digital Multicast Strategy

State-of-the-art as it Relates to Subject, Platforms and User Experience

RESUMEN:

En este artículo se argumenta el papel del documental interactivo como estrategia clave de la multidifusión digital, analizando las últimas tendencias desde una triple vertiente: el tema elegido, el soporte y/o plataforma y la experiencia del usuario.

Palabras clave: Documental, Medio digital, Documental interactivo, Temática, Plataforma, Experiencia del usuario

ABSTRACT:

This article argues that interactive documentaries play a key role in digital multicasting strategies the author offers analysis of the latest trends in this area from three angles: the documentary subject, the support/ platform, and the user experience.

Keywords: Documentary, Digital Media, Interactive Documentary, Subject, Platform, User Experience

La irrupción de las tecnologías digitales y especialmente de la World Wide Web ha provocado la aparición de nuevas formas de creación, producción, distribución y recepción de las producciones audiovisuales, y los efectos son manifiestos en las formas de construcción y consumo de los relatos audiovisuales. Dentro del ecosistema digital actual de medios de comunicación, la manera de mostrar, navegar e interactuar con la información y los contenidos se transforma rápidamente y esto se aprecia cuando vemos cómo los medios informativos tradicionales (como el periodístico) y los relacionados con la producción audiovisual con determinadas formas de exhibición y distribución (ficción y no ficción) se aproximan cada vez más y dan paso a la creación de proyectos que hibridan las dos fórmulas, la información (contenidos) con el entretenimiento (diversión). Actualmente, la mayoría de los proyectos audiovisuales se conciben de acuerdo con una lógica multiplataforma (llamada *Crossmedia* o 360) en la que la mezcla de géneros y formatos forman una característica predominante (llamada *transmedia*). Todo esto es una consecuencia de la aparición de una nueva 'especie' a principios de los años noventa -la *World Wide Web*-, que hizo entrar en crisis todo el ecosistema de los medios e incluso llegó a amenazar de extinción a algún ejemplar de medio histórico. Cada vez que aparece una nueva especie en un ecosistema cambian las reglas del juego. Las viejas especies deben adaptarse -por ejemplo, adoptando rasgos de las nuevas- e intentar sobrevivir[1].

La incorporación de la interactividad en los procesos de comunicación, gran valor añadido que aportó la Red hace dos décadas, supone ir un paso más allá y posibilita la participación e involucración del interactor. Los formatos interactivos han creado nuevas plataformas de visualización y participación

capaces de acumular diversos tipos de contenidos, además de conseguir romper con la linealidad imperante del discurso, forma tradicional de consumir los contenidos desde la época clásica griega. Nos encontramos, pues, experimentando un nuevo paradigma donde las audiencias se fragmentan, aparecen nuevas especies mediáticas y la cantidad de contenidos a disposición de las audiencias se incrementa de manera exponencial.

El documental interactivo, una nueva especie

Gracias a los adelantos técnicos y estilísticos, hoy empezamos a pensar en términos como 'multimedia' e 'interactivo' y los asociamos y aplicamos al complejo terreno documental. En el ecosistema comunicativo presente ha aparecido una nueva especie, un nuevo formato que se encuentra en una fase de crecimiento y adaptación al entorno, el 'documental interactivo'. Esta nueva especie está buscando su propio espacio -su definición y caracterización- ubicada en un territorio complejo de frontera -medio documental e interactivo y una estabilización que la lleve hacia la consolidación y asentamiento -organización y producción-. Pero al mismo tiempo experimenta una reformulación constante, ya que se encuentra en medio del campo de batalla donde las dos fuerzas enfrentadas son poderosas y compiten duro.

Desde hace unos años, se ha empezado a experimentar con este nuevo formato audiovisual, ya que las posibilidades de creación son prácticamente infinitas, las fronteras están por delimitar y los límites por explorar y descubrir. Resulta complicado determinar los límites de este nuevo formato y también profetizar sobre el futuro de esta nueva forma de comunicar. El territorio del documental interactivo está produciendo obras de frontera que integran una combinación de lenguajes y sistemas de comunicación (multimodalidad), junto con nuevas experiencias interactivas donde los usuarios adquieren un papel fundamental (interactividad). Se trata de una forma poco utilizada, analizada y estandarizada, y precisamente por eso la creación de esta modalidad de proyectos no se rige por ningún tipo de convención: el desarrollo de obras que mezclan la tecnología interactiva con la temática documental actual está construyendo una forma que aún está por acotar. El presente artículo pretende indagar en esta nueva forma de comunicación, partiendo de la premisa de que este formato es un territorio apenas explorado en su dimensión teórica. Por lo tanto, la posibilidad de evolución y de crecimiento es ilimitada. La participación del usuario es el elemento clave que articula todo el engranaje del que parte este nuevo formato audiovisual. El lector o usuario (ahora interactor, participante y contribuidor) adquiere las connotaciones propias de un autor y en cierto modo se convierte en el creador de un documental personalizado propio, ya que dirige el control de la navegación (y por extensión, el orden del discurso) y utiliza el gran poder que la interacción permite (la característica definitoria que diferencia el medio digital interactivo gracias a su interfaz).

Triple propuesta de clasificación de los documentales interactivos

En este artículo realizaremos una evaluación del estado del arte del documental interactivo, un formato especialmente apto para la multidifusión digital, atendiendo a tres ámbitos específicos: la temática, el soporte y/o plataforma y la experiencia del usuario. Proponemos un análisis múltiple a fin de comprobar la complejidad y amplitud que ha tomado esta nueva forma y de detectar indicios de las tendencias actuales de producción predominantes.

En un campo tan complejo y dinámico como el del documental interactivo, creemos oportuno plantear tres propuestas de clasificación que se complementan y que ofrecen en conjunto una visión general y coherente del terreno donde poder ubicar cada aplicación. Hemos considerado que podía ser útil y productivo elaborar una propuesta a partir de tres puntos de vista o criterios preferentes: el contenido documental (temática), la parte interactiva (la experiencia del interactor) y la plataforma que soporta y contiene la interfaz. Para que la aplicación sea efectiva, hay que conseguir un equilibrio entre la primera parte -la narración o *storytelling*- y la tercera -la interacción o *user experience*-. Pero eso no es tarea sencilla y muchas veces no se entienden, porque cada una busca una cosa distinta y para ello, en medio se encuentra un término que las une y les da sentido y coherencia, el soporte o plataforma -la interfaz-.

Desde la dimensión de documental del género interactivo, realizaremos una clasificación basada en la temática documental y las formas de representación que conlleva la temática en concreto. De este modo, la misma propuesta de clasificación genera un conjunto de temas o tópicos para evaluar las preferencias y



la evolución temática y estilística de este tipo de producciones. Este mapa nos dará indicios de los intereses y objetivos de los productores de documentales interactivos en relación con los temas de actualidad extraídos de la realidad (no ficción audiovisual), ofreciendo indicadores para un posible modelo de categorización.

En segundo lugar, y a medio camino entre los otros dos puntos de vista, consideramos también útil una propuesta de clasificación en relación con el soporte o plataforma de exhibición.

Ahora bien, quizá el punto de mayor interés aquí, tratando de la comunicación digital interactiva, sea la tercera propuesta, un análisis en función del tipo de experiencia del interactor (*user experience*). De esta manera abordaremos uno de los factores clave de este nuevo género audiovisual: la respuesta del usuario. En efecto, la experiencia del usuario (UX) se centra en cómo una persona siente y experimenta su relación con el uso de un producto, sistema o servicio. La experiencia del usuario no sólo pone de manifiesto la experiencia significativa y valiosa de la interacción persona-ordenador y la propiedad del producto, sino que también incluye las percepciones de una persona en los aspectos prácticos tales como la utilidad, facilidad de uso y eficiencia del sistema. La experiencia del usuario es de carácter subjetivo porque se trata de sentimientos de un individuo y opiniones sobre el sistema. El estudio de este fenómeno hizo surgir la llamada teoría de la *Human Computer Interaction* (HCI). La HCI se ocupa del análisis y diseño de interfaces entre el hombre y la máquina, conocidas como interfaces de usuario. La disciplina empieza a ver sus frutos en el momento en que los ordenadores dejan de ser un misterio para los usuarios no profesionales y salen al mercado. La interacción con el ordenador va pasando desde la línea de comandos en un lenguaje puramente informático a otras formas más amigables, como los menús de opciones o la actual manipulación directa, en la que el usuario tiene la posibilidad de manejar los 'objetos' de una forma similar a como suele hacerlo en la vida real. La investigación en HCI desarrolla dispositivos y estilos de interacción que incorporan las capacidades del lenguaje entre personas basándose en la similitud que existe entre los dos tipos de diálogo. Así, ambas partes (emisor y receptor) necesitan compartir unos conceptos y un contexto. Según Booth (1989), la HCI estudia:

- El *hardware* y el *software* y cómo afectan a la interacción.
- Los modelos mentales de los usuarios frente al modelo de la máquina.
- Las tareas que desarrolla el sistema y su adaptación a las necesidades del usuario.
- El diseño, que debe estar dirigido al usuario y no a la máquina.
- El impacto organizacional, que deberá ser positivo.

En suma, creemos que sin esta triple dimensión, este planteamiento inicial podría quedar incompleto o no reflejar suficientemente bien la verdadera naturaleza de los proyectos. Esta triple clasificación permite delimitar de forma clara y concisa la naturaleza de cada documental interactivo, entendido como autor-texto-receptor, según la nomenclatura de Nichols. La triple propuesta de Nichols ha ayudado a clarificar nuestra propuesta, dado que la aproximación de Nichols en *La representación de la realidad. Cuestiones y Conceptos sobre el Documental* (1991) plantea una definición abierta y poco ortodoxa del documental, basada en una perspectiva múltiple. Para él, el documental es una institución proteica consistente en un corpus de textos, un conjunto de espectadores y una comunidad de practicantes y de prácticas convencionales que se encuentran sujetos a cambios históricos. Entender el documental de esta manera significa todo un cambio conceptual en la teoría cinematográfica, ya que no se limita a definirlo simplemente por el argumento, por el propósito, por la forma, el estilo o los métodos de producción, sino que lo define por su naturaleza mutante como construcción social. Siguiendo esta línea, las equivalencias y contrastes de la propuesta de Nichols y nuestra podríamos establecerlos como se describe en la tabla 1.



Tabla 1. Equivalencias entre la propuesta de Nichols y la propia	
Propuesta de Nichols (Documentales lineales)	Propuesta propia (Documentales interactivos)
<p>Director (Realizador) La temática escogida es la elección clave sobre la que planteará un discurso de sobriedad el creador del documental. Esta condicionará aspectos como el tipo de modalidad de representación de la realidad que más bien puede transmitir los objetivos de la pieza, tipo de realización y montaje más adecuado, punto de vista del documentalista, términos de control respecto a la ficción, etc.</p>	<p>Temática (Autor, texto, discurso) La temática escogida es la elección clave sobre la que planteará un discurso de sobriedad el creador del documental. Esta condicionará todos los aspectos: el tipo de interfaz que se utilizará, el tipo de experiencia que se ofrecerá al interactor y a través de que modalidades se presentará y se expresará. (Representación, navegación y/o interacción)</p>
<p>Texto (Discurso, narración) Partiendo de la consideración de que el género documental es un género cinematográfico como cualquier otro, las películas incluidas en este género compartirían ciertas características. Cada película establece normas o estructuras internas propias, pero estas estructuras suelen compartir rasgos comunes con el sistema textual o el patrón de organización de otros documentales. Los documentales toman forma alrededor de una lógica informativa. La economía de esta lógica requiere una representación, razonamiento o idea del mundo histórico. La economía es básicamente instrumental o pragmática: funciona en términos de resolución de problemas. Una estructura paradigmática para el documental implicaría la exposición de una cuestión o problema, la presentación de los antecedentes del problema, seguida por un examen de su ámbito o complejidad actual, incluyendo a menudo más de una perspectiva o punto de vista. Esto llevaría a una sección de clausura en la que se introduce una solución o una vía hacia una solución. (Nichols, 1991: 48).</p>	<p>Interfaz (Soporte, plataforma de la aplicación) Entendida como una estructura que permite un tipo de comunicación con receptor, el enlace necesario para poder navegar e interactuar con los contenidos. En función de las diferentes partes de la interfaz, el proyecto contemplará un tipo de texto u otro. Interfaz: Entendida como una superficie de contacto entre dos entidades. En un sistema interactivo, las entidades son la persona y el ordenador. La Interfaz de usuario es la parte de un sistema con el que el usuario entra en contacto física y cognitivamente. Desde el punto de vista del usuario, la interfaz es todo el sistema: es la parte que el usuario ve, oye, toca y con la que se comunica. Una Interfaz de usuario deficiente puede provocar errores como la reducción de la productividad, el incremento del tiempo de aprendizaje o niveles de errores inaceptables. La Interfaz de usuario (IU o <i>User Interface</i> en inglés) es uno de los componentes más importantes de cualquier sistema computacional, ya que funciona como el vínculo entre el humano y la máquina. La Interfaz de usuario es un conjunto de protocolos y técnicas para el intercambio de información entre una aplicación computacional y el usuario (Larson, 1992). La IU es responsable de pedir órdenes al usuario, y de desplegar los resultados de la aplicación de una manera comprensible. La IU no es responsable de los cálculos de la aplicación, ni del almacenamiento, recuperación y transmisión de la información.</p>
<p>(Espectador, audiencia) Según Nichols, se centra en la relación entre documental y receptor, es decir, en la figura del espectador. Comenta que los espectadores desarrollan capacidades basadas en la comprensión y la interpretación del proceso que les permite entender el documental. Estos procedimientos son una forma de conocimiento metódico, derivado de un proceso activo de deducción, basado en el conocimiento previo y en el propio texto.</p>	<p>Interfaz (Soporte, plataforma de la aplicación) Es importante señalar que dentro del proceso de creación de la IU hay cuatro diferentes tipos de personas involucradas. La primera persona, y probablemente la más importante es el usuario final o simplemente usuario (1). El usuario es el quien utilizará el programa final. La segunda persona es aquella que crea la Interfaz de usuario. Esta persona es conocida como diseñador o arquitecto de la Interfaz de usuario (2). Trabajando muy cercanamente con el diseñador estará el programador de la aplicación (3). Este será el encargado de la escritura del <i>software</i> del resto de la aplicación. Muy a menudo el diseñador utilizará herramientas especiales para la creación del programa de la IU, y estas herramientas son elaboradas por el creador de herramientas (4). Interactor (Audiencia) El interactor se configura como la pieza clave en los géneros interactivos, y este se caracteriza por dos factores que lo determinan y especifican: - Experiencia del usuario (UX) - Utilización de las modalidades (navegación y interacción)</p>

Evaluación del estado del arte

Primera clasificación. Evaluación del estado del arte en relación con la temática

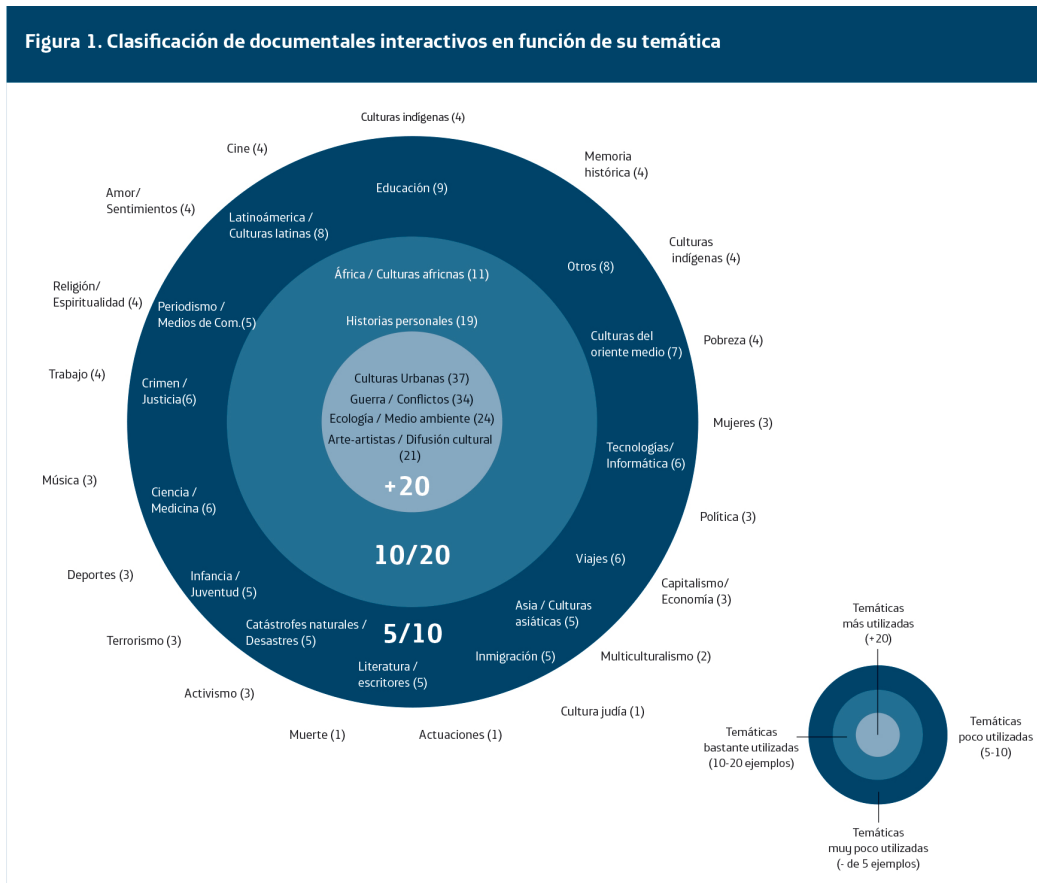
Respecto a la clasificación del universo actual del documental interactivo desde el punto de vista de la temática, tras un exhaustivo estudio empírico cuantitativo de las producciones existentes hasta el momento de realizar esta investigación[2], podemos afirmar que hay cinco categorías que predominan por sobre las demás. Las cinco categorías temáticas son:

- Ecología y medio ambiente. Predomina el interés por el cambio climático y los cambios en el ecosistema actual, los cuales nos arrastran hacia un agotamiento de los recursos naturales del planeta. Temática ligada a la concienciación social.
- Guerra y conflictos. Muy ligado al tema de los recursos, la guerra y los diferentes conflictos en el planeta, también son un tema recurrente en el género documental desde sus inicios. Temática ligada a la crítica y denuncia de la violación de los derechos humanos en general.



- Culturas urbanas. Sobre la vida urbana y las ciudades: movimientos, acciones, problemáticas, dinámicas, estudios de todo tipo rellenan este punto. Preocupa el entorno que nos rodea y todo lo que sucede a su alrededor.
- Arte y difusión cultural. Hechos relacionados con la cultura y el mundo de la creación artística.
- Historias personales. Narración de historias personales, en las que en cierto modo el autor del interactivo reivindica la voz narrativa propia y se posiciona ofreciendo unos límites marcados respecto del eje autor-lector.

Observamos, en conclusión, que hay cinco categorías que predominan por encima de las demás: 'Ecología y medio ambiente', 'Guerra y conflictos', 'Culturas urbanas', 'Arte y difusión cultural' e 'Historias personales'. A continuación ofrecemos un gráfico (figura 1) que sintetiza cada temática y el número de casos que hemos detectado en nuestra amplia muestra analizada.



Segunda clasificación. Evaluación del estado del arte en función del soporte y/o plataforma

En relación con el soporte o plataforma que alberga la interfaz, factor clave para la multidifusión digital, se ofrece una constatación evidente: que los navegadores web son con mucha diferencia los claros dominadores en esta propuesta de clasificación. Por extensión, el subgénero de los documentales interactivos web sería la categoría que predominaría más y con bastante diferencia. Pero hay que considerar un nuevo soporte que está entrando a formar parte de la multidifusión: la televisión interactiva y/o conectada. El índice de penetración en los países desarrollados es muy alto, debido a que la tecnología ya se ha desarrollado, pero ahora hay una necesidad de producir contenidos[3]. Estos son los diferentes soportes y/o plataformas que hemos detectado:

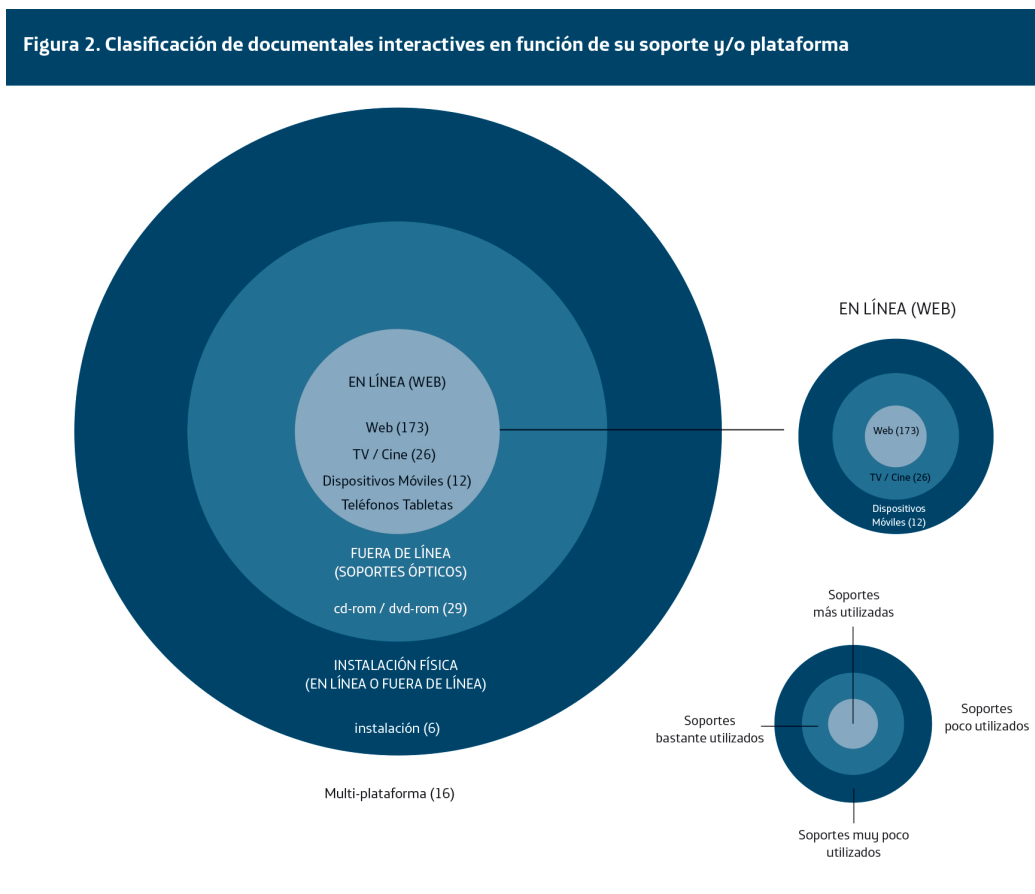
- CD-DVD ROM: Documental interactivo fuera de línea a partir de soportes ópticos como CD-ROM o DVD-ROM.
- Instalación: Documental interactivo concebido para ser exhibido a través de una instalación interactiva documental.
- TV/Cine: Un documental interactivo creado como un complemento o alternativa de un documental



lineal. Contenidos, por ejemplo, para la televisión conectada.

- Web: Documental interactivo en línea creado para ser navegado a través de Internet.
- Móvil (Aplicaciones para teléfonos móviles): Un documental interactivo creado para teléfonos móviles o dispositivos portátiles como Android, iPhone, iPad u otros dispositivos y sistemas operativos basados en aplicaciones tecnológicas móviles.
- Multiplataforma: Un documental interactivo creado para diferentes soportes, en cualquier combinación posible de las categorías preestablecidas: CD-DVD ROM, Web, TV/Cine, aplicación móvil o instalación.

A continuación ofrecemos un gráfico (figura 2), que sintetiza cada soporte y plataforma y el número de casos que hemos detectado en la muestra.



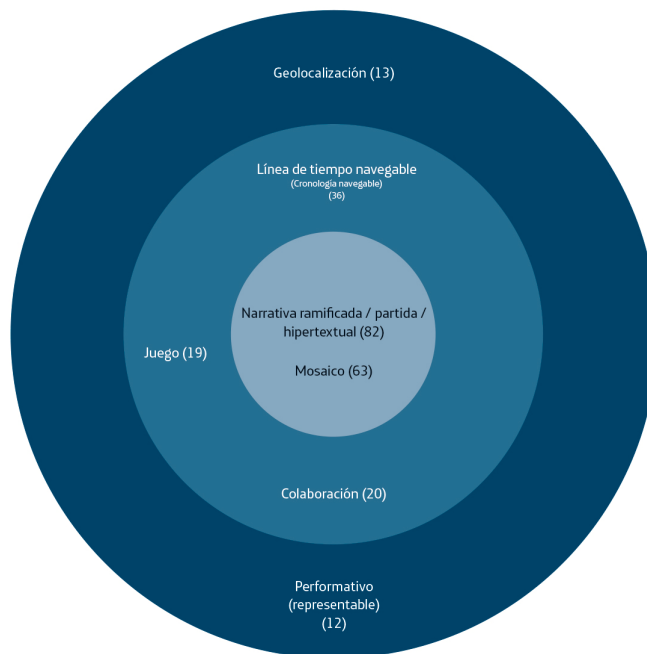
Tercera clasificación. Evaluación del estado del arte en relación a la experiencia del usuario

Finalmente, desde el punto de vista de la experiencia del usuario, ofrecemos los resultados de la investigación bajo dos propuestas de clasificación. La primera clasificación se ha formulado a partir del análisis de las propuestas más interesantes que hemos planteado en la investigación doctoral previa. De este modo, han resultado particularmente de interés las estructuras narrativas que propone Ryan (2001, 2004 y 2005), los modos de interacción propuestos por Gaudenzi (2009, 2012), el análisis de los modos en los documentales web de Nash (2011) y la propuesta de Florent Maurin a partir de la detección de modos en los juegos de Ian Schreiber (2011).

A continuación ofrecemos la figura 3, que sintetiza los diferentes tipos de experiencia del usuario y el número de ejemplos que hemos detectado.



Figura 3. Clasificación de documentales interactivos en función de la experiencia del usuario



Conclusión

Los documentales que más se producen son los documentales interactivos web con estructura de mosaico o línea de tiempo navegable (explícita o implícita), que tratan temas relacionados con la temática ecológica y del medio ambiente, la guerra o conflictos diversos, la vida en las grandes ciudades, el arte o las historias personales. A partir del año 2008 y durante el período comprendido entre 2009 y 2013, el documental interactivo está experimentando un crecimiento notable.

Destacamos algunos factores que abonan esta tendencia:

- Las limitaciones técnicas comienzan a superarse, ya que el ancho de banda y la fibra óptica llegan a la mayoría de los países del primer y el segundo mundo. También cada vez hay más *software* sencillo de código libre para realizar este tipo de formato (como *Korsakow* y *software* para realizar proyectos multimedia sin tener que programar como *Popcorn Maker*, *3WDOC*, *Zeega* o *Klynt* o gestores de contenidos en línea (CMS) como *Wordpress* potenciado con librerías externas de *JavaScript*).
- Es un formato poco explorado y en muchos casos en fase de experimentación. Muchos de los presupuestos de países interesados en este género -sobre todo Canadá, Estados Unidos, Francia, Inglaterra y Holanda- invierten grandes sumas de dinero para producir prototipos y presentarlos a festivales y certámenes.
- Se está convirtiendo, para muchos autores, en una herramienta de crítica, denuncia y cohesión social al estilo del documental clásico. Esto se observa al comprobar, en la propuesta de clasificación temática, cómo los temas más recurrentes son los referentes a la ecología, la guerra y los entornos urbanos. Cabe señalar, además, que la plataforma más utilizada para difundir este tipo de aplicaciones, la Red, es de libre acceso y cuenta con una visibilidad y difusión absolutas. De este modo, se trata de un género que cuenta con un medio propicio y democrático para su difusión, lo que no sucede con otros canales y/o medios de comunicación, sujetos a otras dinámicas de distribución y exhibición más complejas (cine, televisión, radio, prensa, etc.).
- Muchos directores, al encontrarse saturado el ámbito de la producción documental clásica, plantean de

entrada (o reconvierten) el proyecto hacia la interactividad, al darse cuenta de que tienen más posibilidades de producir el proyecto si lo conciben de entrada bajo los parámetros de los medios interactivos.

En conclusión, podríamos afirmar que la tipología de documentales interactivos que más abunda son los documentales interactivos web con estructura de mosaico o línea de tiempo navegable (explícita o implícita), que tratan aspectos relacionados con la temática ecológica y del medio ambiente, la guerra o conflictos, la vida en las grandes ciudades, el arte y la cultura o las historias personales. Esto se resume y ejemplifica en el cuadro de la figura 4 y el eje cartesiano de la figura 5.

Figura 4. Tendencias consolidadas para la producción de documentales interactivos

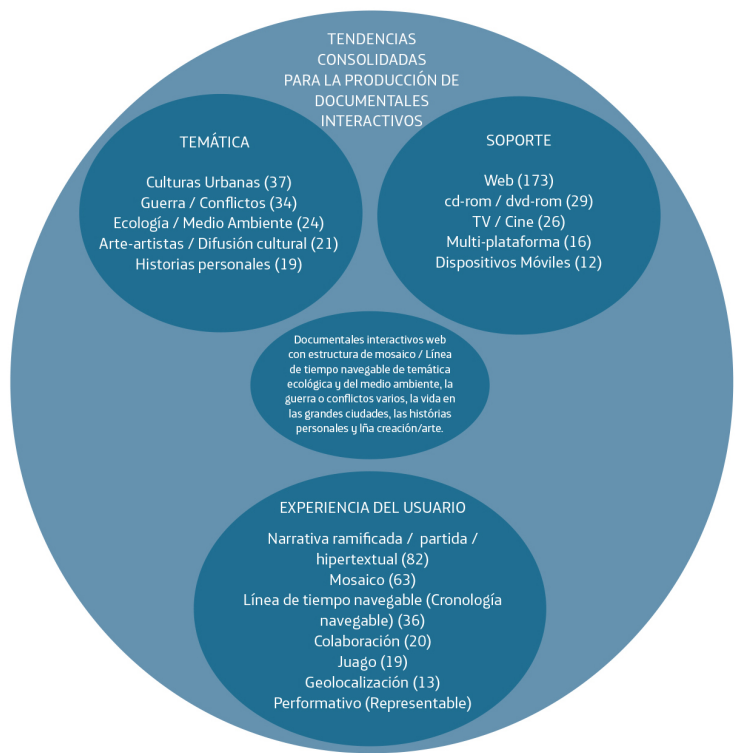


Figura 5. Ejes cartesianos que combinan la triple propuesta de análisis del documental interactivo

TEMÁTICA		SOPORTE	
TEMÁTICA PRINCIPAL	TEMÁTICA SECUNDARIA	SOPORTE PRINCIPAL	SOPORTE SECUNDARIO
Culturas Urbanas (37)	Guerra / Conflictos (34)	Web (173) TV / Cine (26) Dispositivos Móviles (12)	cd-rom / dvd-rom (29) fuera de línea (soportes técnicos)
Ecología / Medio Ambiente (24)	Arte-artistas / Difusión cultural (21) Historias personales (19)	Multi-plataforma (16)	Instalación física (6) (en línea o fuera de línea)
TEMÁTICA TERCIARIA	OTRAS TEMÁTICAS	SOPORTE TERCIARIO	OTRAS SOPORTES

EXPERIENCIA DEL USUARIO	
EX.USUARIO PRINCIPAL	EX.USUARIO SECUNDARIO
Narrativa ramificada / partida / hipertextual (82)	Mosaico (63)
Línea de tiempo navegable (Cronología navegable) (36)	Colaboración (20) Juago (19)
EX.USUARIO TERCIARIO	OTRAS EXPERIENCIAS

En la tabla 2 ofrecemos un cuadro resumen de este artículo, con el estado de desarrollo en relación con la temática, soporte y experiencia de usuario.

Tabla 2. Cuadro resumen del estado de desarrollo en relación con la temática, soporte y experiencia de usuario

TEMÁTICA	SOPORTE DE PLATAFORMA	EXPERIENCIA DEL USUARIO
Culturas Urbanas (37) Guerra/Conflictos (34) Ecología/Medio ambiente (24) Arte-artistas / Difusión cultural (21) Historias personales (19) Salud / Salud mental (14) África / Culturas africanas (11) Cultura popular (10) Educación (9) Otras (8) Latinoamérica / Culturas latinas (8) Culturas del oriente medio (7) Ciencia / Medicina (6) Crimen / Justicia (6) Tecnologías / Informática (6) Viajes (6)	Web (173) CD-DVD ROM (29) TV / Cine (26) Multiplataforma (16) Móvil (Aplicaciones para móviles) (12) Instalación (6)	Narrativa ramificada / partida / hipertextual (82) Mosaico (63) Línea de tiempo navegable (Cronología navegable) (36) Colaboración (20) Juago (19) Geolocalización (13) Performativo (Representable) (12)

Finalmente, a efectos de condensar buena parte de la teoría expuesta en este texto, ofrecemos en la tabla 3 un resumen con relación a nuestra propuesta original sobre el marco conceptual del formato que nos ocupa, donde dividimos la breve historia del formato en cuatro etapas básicas -aparición, emergencia, consolidación y diversificación-[4] para poder contrastar la evolución de los tres ámbitos analizados.



Tabla 3. Cuadro resumen del marco conceptual en relación con la propuesta taxonómica			
ETAPAS	TEMÁTICAS PRINCIPALES	SOPORTES PLATAFORMAS	EXPERIENCIA DEL USUARIO
Aparición del documental interactivo (1980-1990) Precedentes y antecedentes. Nacimiento del documental interactivo	Culturas Urbanas	CD-ROM / DVD-ROM Instalación	Narrativa ramificada (Ramificación Narrativa) Colaboración Juego Mosaico
Emergencia y experimentación del documental interactivo (1990-2000) Emergencia y experimentación con el documental interactivo para diferentes soportes	Culturas Urbanas Memoria histórica Cultura popular Historias personales	CD-ROM / DVD-ROM Instalación	Narrativa ramificada (Ramificación Narrativa) Colaboración Juego Mosaico
Constitución y consolidación del documental interactivo (2000-2010) Consolidación y ampliación de los soportes de exhibición del documental interactivo	Memoria histórica Historias personales Arte y artistas / Difusión cultural Amor / Sentimiento Escritores / Literatura Cultura popular	TV / Cine Instalación Web	Narrativa ramificada Colaboración Juego Mosaico Geolocalización Línea de tiempo navegable (Cronología navegable) Performativo (Representable)
Diversificación del documental interactivo Últimas tendencias Producción diversificada de documentales interactivo	Activismo, Culturas africanas, Arte y artistas / Difusión cultural, Capitalismo y grandes negocios / Economía, Culturas asiáticas, Juventud / Infancia, Crimen / Justicia, Ecología y Medio ambiente, Educación, Cine, Salud, Culturas indígenas, Cultura judía, Periodismo / Medios de comunicación, Trabajo, Culturas latinas, Culturas de Oriente Medio, Muerto, Multiculturalismo, Actuaciones, Historias personales, Política, Cultura popular, Pobreza, Religión, Ciencia y Medicina, Deportes, Terrorismo, Culturas Urbanas, Guerra y Conflictos, Mujeres, Escritores / Literatura, Inmigración, Música, Amor / Sentimiento, Memoria histórica, Catástrofes naturales / Desastres, Tecnologías, Otros Soportes plataformas	Instalación Web TV / Cine Móvil Multiplataforma	Narrativa ramificada Colaboración Juego Mosaico Geolocalización Línea de tiempo navegable (Cronología navegable) Performativo (Representable)

Bibliografía Booth, P. (1989). *An Introduction to Human-Computer Interaction*. New Jersey: Hillsdale. Castells, M. (1997). *La Era de la Información. Vol. I: La Sociedad Red*. Madrid: Alianza. European Commission (2000). *Communication [COM(2000)239] to the European Parliament and Council of the Results of the Public Consultation on the 1999 Communications Review and Orientations for the New Regulatory Framework*. Brussels: EC. <http://europa.eu.int/ISPO/infosoc/telecompolicy/review99/review99.htm> European Commission (2004). *Communication COM(2004) 541 final from the Commission to the Council, the European Parliament, the European Economic and Social Committee and the Committee of the Regions on interoperability of digital interactive television services*. Brussels: EC. <http://ec.europa.eu/geninfo/query/resultaction.jsp?Page=1> Gaudenzi, S. (2009). *Digital interactive documentary: from representing reality to co-creating reality* [trabajo de investigación]. London: University of Goldsmiths. Centre for Cultural Studies (CCS). - (2012). *The Living Documentary: from representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary* [tesis doctoral]. London: University of Goldsmiths. Centre for Cultural Studies (CCS). Larson, J. (1992). *Interactive software*. New Jersey: Yourdon Press. Maurin, F. *Course on i-docs design at the EMI-CFD* (2011). Adaptado del curso 'Game design concepts', de Ian Schreiber. <http://www.emi-cfd.com/>, <http://gamedesignconcepts.wordpress.com/2009/07/30/level-10-nonlinear-storytelling/> Prado, E. (1997). 'Nuevas Tecnologías e Interactividad: Gran Almacén Universal Virtual'. *Diálogos de la Comunicación*, 89-95. Richeri, G. (1994). *La transición de la televisión. Análisis del audiovisual como empresa de comunicación*. Barcelona: Bosch. Ryan, M.-L. (2001). 'Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity'. *Literature and Electronic Media*. Baltimore: John Hopkins University Press. - (2004). *Narrative across media. The languages of storytelling*. Lincoln: University of Nebraska Press. - (2005). *Peeling the Onion: Layers of Interactivity in Digital Narrative Texts*. <http://amar.colostate.edu/~pwryan/onion.htm>

Notas

[1] Este trabajo forma parte del proyecto 'Audiencias activas y periodismo. Interactividad, integración en la web y buscabilidad de la información periodística'. CSO2012-39518-C04-02. Plan Nacional de I+D+i, Ministerio de Economía y Competitividad.



[2] Se ha analizado un volumen inicial de 100 proyectos que responden, en mayor o menor medida, a los parámetros determinados en la investigación doctoral elaborada entre los años 2007-2012: *El documental interactivo como nuevo género audiovisual. Estudio de la aparición del nuevo género, aproximación a su definición y propuesta de taxonomía y de un modelo de análisis a efectos de evaluación, diseño y producción*. Barcelona: Universidad Pompeu Fabra. Departamento de Comunicación.

[3] Hoy en día hay un interés renovado por lo que se llamó en sus inicios Televisión Interactiva (TVI) y se ha denominado recientemente "televisión conectada" debido a la eclosión de la televisión digital terrestre, la expansión de las redes de telecomunicaciones y el éxito de las experiencias con Internet de alta velocidad. Hay grandes expectativas de que la convergencia tecnológica produzca una red global de comunicación en el que los recursos disponibles actúen de forma simbólica (Richeri, 1994; Castells, 1997; Comisión Europea, 1997; Prado, 1997).

[4] A partir de la detección un conjunto de que marcaron tendencia por su impacto e innovación temática y formal, hemos analizado la época en que se concibieron, acabando por delimitar cuatro etapas o décadas clave, las cuales se constituyen como la breve historia y/o recorrido cronológico que presenta, a nuestro entender, esta forma específica. La justificación de esta estructuración responde a parámetros de producción: es decir, a finales del año 1979 se produce la primera simulación que representa claramente un precedente del formato estudiado, así como algunos juegos desarrollados durante los años ochenta. A finales de esta década se creó la primera aplicación que se llama como tal, y durante la siguiente década se experimenta con formatos para más de un soporte, mayoritariamente para fuera de línea -CD-ROM y DVD-ROM-, en línea y para instalación interactiva. Toda esta innovación se consolida con la producción de principios y sobre todo finales de la primera década del siglo XXI, hasta el momento actual cuando las nuevas tendencias se diversifican y donde empiezan a abundar los diferentes ejemplos de cada categoría existente. Aunque la delimitación de los años pueda ser discutible, hemos intentado ofrecer un despliegue cronológico lineal y sencillo para facilitar la descripción, selección y clasificación de los ejemplos analizados a lo largo del estudio.

