

APROXIMACIÓN AL DOCUMENTAL INTERACTIVO COMO  
FORMATO NATIVO TRANSMEDIAAPPROACH TO THE INTERACTIVE DOCUMENTARY AS  
TRANSMEDIA FORMAT

ARNAU GIFREU-CASTELLS  
Universitat de Girona  
arnau.gifreu@eram.cat

SEBASTIÁN SÁNCHEZ-CASTILLO  
Universitat de València  
sebastian.sanchez@uv.es

ESTEBAN GALÁN  
Universitat Jaume I  
egalan@uji.es

RESUMEN: Este trabajo caracteriza al documental interactivo como un formato audiovisual nativo transmedia. Esta forma de expresión narrativa particular a menudo aglutina y concentra los diferentes medios, formatos y plataformas a través de la metáfora y navegación interactivas. El documental interactivo cumpliría entonces una serie de requisitos para ser considerado como "formato nativo transmedia", y esta hipótesis se demuestra a partir de la selección de un conjunto de proyectos representativos analizados a tal efecto. En primer lugar, se define y caracteriza el concepto de narrativa transmedia. A continuación, se realiza una aproximación al concepto de no ficción interactiva y transmedia, para focalizar el objeto de estudio en la forma adecuada de expresión narrativa del documental interactivo. En tercer lugar, se identifica una muestra reducida de proyectos provenientes de diferentes países. De la muestra reducida de proyectos se ha elegido el proyecto *Sexo, maracas y chihuahuas* (Minimal Films, RTVE. ES, TVC, Labyrinz Studio, 2016) para ser analizado como caso de estudio. En las conclusiones del artículo se exponen los resultados, indicadores y estructuras clave detectadas a partir del análisis cualitativo de la muestra. Las tres estructuras detectadas como formato nativo transmedia del documental interactivo son la "estructura línea de tiempo", la "estructura contenedor" y la "estructura mo-

saico". En los diferentes proyectos analizados predomina un tipo de estructura o una mezcla entre ellas.

**PALABRAS CLAVE:** Narrativa transmedia; no ficción interactiva y transmedia; documental interactivo; producción; plataforma

**ABSTRACT:** This work characterizes interactive documentary as a native transmedia audiovisual format. This particular form of narrative expression often brings together and concentrates different media, formats and platforms through a metaphor and interactive navigation. Interactive documentary needs to fulfill a series of requirements to be considered a "native transmedia format". This hypothesis is tested by selecting a set of representative projects and analyzing them for this purpose. First, we define and characterize the concept of transmedia narrative. Second, the concept of interactive and transmedia non-fiction is explored to bring into focus the specific narrative expression of interactive documentary. Third, we identify a small sample of projects from different countries. From this small sample, we chose the project *Sexo, maracas y chihuahuas* (Minimal Films, RTVE.ES, TVC, Labyrinth Studio, 2016) to be analyzed as a case study. We present the results, indicators and key structures determined in the qualitative analysis of the sample in the conclusions of the article. The three structures detected as the native transmedia format of interactive documentary are the "timeline structure", the "container structure" and the "mosaic structure". In the different projects analyzed, one type of structure predominates or there is a mix of the three structures.

**KEYWORDS:** Transmedia Narrative; Interactive and Transmedia Non-fiction; Interactive Documentary; Production; Platform



## INTRODUCCIÓN

Este trabajo caracteriza al documental interactivo como un formato audiovisual nativo transmedia, extrapolando sus características a otros formatos de no ficción, ficción y entretenimiento que trabajen con estrategias transmedia similares. En primer lugar, se define y caracteriza el concepto de narrativa transmedia. A continuación, se realiza una aproximación al concepto de no ficción interactiva y transmedia, para focalizar así en la forma adecuada de expresión narrativa del documental interactivo. En tercer lugar, se identifica una muestra reducida de proyectos provenientes de diferentes países. De la muestra reducida de proyectos se ha elegido el proyecto *Sexo, maracas y chihuahuas* (Minimal Films, RTVE.ES, TVC, Labyrinth Studio, 2016) para ser analizado como caso de estudio. En las conclusiones del artículo se expondrán los resultados, indicadores y estructuras clave detectadas a partir del análisis cualitativo de la muestra.

La hipótesis de partida radica en considerar que en la narrativa transmedia de ficción no existe (normalmente) un formato destinado y que permita aglutinar otras plataformas, sino que estas son independientes unas de las otras (aunque una se constituya como el elemento central de la narrativa y puedan existir relaciones entre ellas). Sin embargo, en la narrativa transmedia de no ficción, si bien las plataformas pueden actuar de manera independiente también, se encuentra a menudo una forma de expresión que las aglutina y concentra a través de la metáfora y navegación interactiva. Por ello, consideramos al documental interactivo como "formato nativo transmedia" y se demuestra a partir de la selección un conjunto de proyectos representativos analizados a tal efecto. Si bien la existencia de esta plataforma aglutinadora puede existir también en géneros o formatos principalmente como el periodismo, el ensayo, la museística o determinados formatos educativos, es en la forma documental en la que esta estrategia se usa con más frecuencia. Este hecho podría explicarse dado que el género documental necesita articular un dispositivo narrativo en mayor medida que otros ámbitos afines. Pero lo cierto es que esta realidad no es solo extrapolable al género documental, porque también encontramos formas de expresión del campo de la no ficción que hacen uso de la narración expandiéndola a través una única plataforma central, como el reportaje, el ensayo o determinados discursos políticos, entre otros. Por lo tanto, tampoco podemos deducir de ello que solo el documental pueda ser considerado como formato nativo transmedia, pero sí una forma de expresión que parece a priori indicada e idónea para acoger las lógicas transmedia en su estructura y diseminarlas a partir de una sola plataforma interactiva.

En relación a la metodología propuesta, en primer lugar, se ha realizado una revisión bibliográfica para definir y delimitar ámbitos clave dentro de este trabajo, como el de narrativa transmedia, la no ficción interactiva y el documental interactivo. En la parte de análisis del trabajo, se han usado técnicas cualitativas y el análisis de casos de estudio con el objetivo de extraer indicadores y resultados válidos para argumentar y justificar la hipótesis de partida.

## 1. APROXIMACIÓN A LA NARRATIVA TRANSMEDIA

Las historias transmedia son narraciones que fluyen a través de diferentes plataformas (Jenkins, Purushotma, Clinton, Weigel y Robison 2006b: 46), siendo esta una de las claves de su éxito según los principales estudios desarrollados en el ámbito de la narrativa transmedia durante los últimos años (Garambato y Andreevich Medvede 2017; Sánchez-Mesa y Baetens 2017; Rodríguez, Paño y Jiménez 2016; Scolari, Jiménez y Guerrero 2012; Dena 2009). La narrativa transmedia se constituye como una forma de transmitir mensajes, es decir, es una manera de comunicar. Por tanto, el concepto de transmedia no atiende al mensaje sino a la manera de comunicar el mensaje en sí mismo (Jenkins 2006a; Ryan 2004; Klastrup y Pajares Tosca 2004). Las narrativas transmedia se conforman a partir de diversos relatos contados a través de distintos medios, donde cada uno cuenta una parte independiente y complementaria de la historia. De esta

definición se infiere que en el ecosistema mediático actual hablar de un proyecto audiovisual transmedia resulta casi una redundancia innecesaria. Y, del mismo modo, hoy es muy difícil diseñar y desarrollar un proyecto audiovisual de éxito sin que detrás esté sustentado en mayor o menor grado por una estrategia transmedia (Scolari 2013; Sjöberg y Rydin 2013; Moe 2008; Jenkins 2006a).

La narrativa transmedia es consecuencia del desarrollo de Internet y de la denominada Web participativa, escenarios que han facilitado que las nuevas narrativas busquen una mayor implicación de usuarios y audiencias (Costa y Piñeiro 2015). El término *crossmedia* se refiere "a una narrativa que se dispersa de manera sistemática a través de múltiples medios con el fin de crear una experiencia de entretenimiento unificada y coordinada" (Jenkins 2006a: 20-21). La narración transmedia distingue el inicio de esa dispersión multiplataforma como "un proceso guiado" (Hernández 2018; Hernández-Pérez y Ferreras 2014: 29), en el que también es posible que este proceso no sea intencionado o proactivo, sino retroactivo debido a su éxito comercial (Sánchez-Castillo y Galán, 2016; Hernández-Pérez y Ferreras 2014; Hayes, 2011; Davidson 2010; Owczarski 2009; Burn 2004).

Aunque no se puede obviar que el debate terminológico es amplio (Mora 2014), conviene resaltar la capacidad que tiene la narración transmedia para escapar siempre a todas las clasificaciones y categorías que intentan muchas veces constreñirla en un producto de carácter subsidiario y comercial. La serialización o novelización de una ficción basada en su éxito se puede dividir en secuencias lineales o lo que es lo mismo, una "historia en serie (Thompson y Bordwell, 2007) donde la historia lineal puede dirigir al receptor de un medio al siguiente" (Hannele, Kangas y Vainikainen 2004: 19). Las narrativas transmedia van más allá de simples combinaciones de idiomas y formatos. Se fundamentan en el desarrollo de la historia a través de diferentes medios y unidades de interpretación del usuario. No se trata de una estructura "episódica clásica a lo largo de una línea de tiempo, sino que se expande radialmente alrededor de una línea de tiempo o núcleo de la narración, que forman líneas de tiempo autónomas" (Hernández-Pérez y Ferreras 2014: 29). Esta narrativa núcleo es el punto de referencia para otros productos o textos (Brown y Krzywinska 2009) y pueden proponer otras historias nuevas en algún momento, un fenómeno conocido como *spin-off*, particularmente atractivo para medios como la televisión y los cómics.

Henry Jenkins fue el investigador que acuñó el concepto de narrativa transmedia en la revista electrónica *Technology Review* en 2003, en la que afirmaba que "hemos entrado en una nueva era de convergencia de medios que vuelve inevitable el flujo de contenidos a través de múltiples canales" (Scolari 2013: 24). Para el mismo autor, este tipo de narración "representa un proceso en el que los elementos integrantes de una ficción se dispersan de forma sistemática a través de múltiples canales de distribución con el fin de crear una experiencia de entretenimiento unificada y coordinada. Lo ideal es que cada medio aporte su propia contribución única al desarrollo de la historia" (Scolari 2013: 24; Smith 2009).

La noción de una "infraestructura diegética cohesiva" es especialmente importante en la arquitectura de la narración, pudiendo convertirse en historias interminables como en el caso de los videojuegos (Brown y Krzywinska 2009), o

con estructuras narrativas mucho más complejas (Jenkins 2006) como por ejemplo la saga *Star Wars*, que produce contenidos autónomos y da lugar a objetos altamente orgánicos (Garín y Pérez 2009; Klastrop y Pajares Tosca 2004; Tulloch y Jenkins 1995). En la estrategia transmedia, cada medio emplea sus mejores recursos persuasivos, de modo que una historia puede ser introducida en una película, expandiéndose a través de televisión, novelas y cómics, y su mundo puede ser explorado y experimentado a través del juego. Se debe entender, sin embargo, que es muy difícil encontrar proyectos transmedia únicamente con esta narrativa, siendo lo habitual que dentro del mismo proyecto se combinen estrategias transmedia y crossmedia (Amatria 2017; Guerrero 2014).

## 2. DELIMITACIÓN DEL ÁMBITO DE LA NO FICCIÓN INTERACTIVA Y TRANSMEDIA

El cine, en sus inicios, aunque no conocía de límites ni de definiciones, partía de la realidad a través de una simple intervención que consistía en el acto simple de colocar la cámara en una posición fija con el objetivo de filmar durante pocos segundos lo que ocurría delante de ella. Así nacían las “actualidades filmicas” (1895-1900), como los hermanos Lumière denominaron sus primeras películas a finales del siglo XIX. En 1902, las reglas del juego cambiaron con la llegada de la película *Le voyage dans la lune* (*Viaje a la luna*, Georges Méliès), un momento de giro en el nuevo medio emergente en que la realidad dejaba de ser la única aproximación válida a la imagen en movimiento y un discurso construido desde el primer segundo tomaba una posición de privilegio que ya no abandonaría con el paso de los años.

Con el paso de las décadas, se constituyó una incipiente industria cinematográfica que al consolidarse necesitó generar categorías para segmentar mejor el mercado, momento en que se empezó a dividir las producciones en dos grandes macro-géneros, ficción y no ficción. De entrada, podemos apuntar que la no ficción es una práctica que toma la realidad de base, permitiendo un nivel de interpretación que genera distintas lecturas y perspectivas.

Ciertas investigaciones también denominan a la narrativa de no ficción como “factual”, que, de acuerdo con la definición del Diccionario de la Real Academia Española, tiene su origen en el latín *factum*, y se refiere a “hecho”, cuyo adjetivo “fáctico” significaría “perteneciente a los hechos”. Por extensión, es evidente que el campo de la no ficción, fáctico o factual, estaría relacionado con algún hecho, situación o evento ocurrido y que se representa de un modo determinado. Como el texto editorial del monográfico dedicado a la “No ficción Transmedia” de la revista *VIEW* sugiere, de entrada y en una aproximación muy amplia, podríamos delimitar el vasto espacio de la no ficción como todo lo que queda fuera de lo que denominamos “ficción”:

El término “no ficción” se ha utilizado en el lenguaje cinematográfico para describir películas que no se encuentran en el área que la industria y la audiencia definen como “cine de ficción”. La no ficción audiovisual es un vasto campo que contiene documentales, periodismo, ensayos cinematográficos, videos educativos, exposiciones en museos, películas científicas, videos institucionales, in-

dustriales o de propaganda, etc. (Gifreu-Castells, Miské y Verbruggen 2016, traducción de los autores)

De acuerdo con Albert Chillón (1999), el concepto de "no ficción" sería extrapolable a todos los relatos en los que la dosis de ficción es implícita y no intencional. Este tipo de textos y discursos se caracterizan por poseer "un pacto de veridicción entre los interlocutores, comprometidos a entablar un intercambio fehaciente". Según Chillón (1999), esta sería una "etiqueta" muy amplia e insuficiente para abarcar la complejidad que nos propone la realidad, por lo que propone la noción de lo "facticio", que de acuerdo al diccionario de la RAE significaría "que es fruto del artificio y de la convención" y que además proviene del concepto latino *factum*, sobre el cual Chillón opina que se refiere a algo que efectivamente ha ocurrido, aunque se ha modificado para crear una versión que difiere con lo originalmente sucedido.

Antonio Weinrichter (2004: 11) acepta el predominio de la ficción en los discursos actuales, pero destaca el propio valor de la negatividad del término: su connotación negativa precisamente es su mayor ventaja, pues denota libertad en un fértil cruce de caminos donde se pueden interconectar discursos y formatos, parte de una tierra sin colonizar que acoge todo tipo de propuestas. Además del propio Weinrichter, autores como Michael Renov, Bill Nichols o Josep Maria Català también se cuestionan el espacio entre los géneros de ficción y no ficción (Cock 2009: 48).

Pero lo cierto es que, independientemente de cómo se denomine a esta narrativa de no ficción –de lo real, factual o facticia–, siempre existe un grado de intervención y modificación de la realidad, de igual modo que los discursos de ficción muchas veces parten de una historia verídica, de un referente real ocurrido en el pasado. Y es que ficción y no ficción comparten elementos comunes como la puesta en escena, las técnicas cinematográficas y dramáticas o el montaje. Aun con un predominio evidente de la ficción en el número de producciones y el mayor presupuesto invertido en este tipo de obras, el cine de no ficción interesa cada vez más gracias a la aportación de documentalistas que cruzan sus respectivas fronteras, autores como Chris Marker, Werner Herzog, Michael Moore, José Luis Guerín, Mercedes Álvarez, Isaki Lacuesta, Patricio Guzmán o Maite Alberdi, entre otros.

Durante la época que abarca desde el nacimiento del cine hasta la aparición de los primeros ordenadores y la cultura digital, la expansión de la no ficción se produjo principalmente dentro de los ámbitos del ensayo, el periodismo y el documental. Los medios tradicionales, que se habían sustentado en base a un desarrollo exponencial y horizontal de desarrollo, tuvieron que asimilar e integrar, en las últimas décadas del siglo xx, la emergencia del medio y la cultura digital, que apuntaba a una digitalización de los contenidos y los efectos derivados de la convergencia mediática. En este punto, el ecosistema se transformó especialmente con la aparición e irrupción de Internet, un medio que cambió para siempre las lógicas de producción, distribución y consumo de los medios tradicionales. El nuevo paradigma empujaba con fuerza sin la intención de anular

al anterior, sino más bien de establecer sinergias y coexistir en el nuevo ecosistema. Y con ello, se multiplicaron las herramientas para que los autores narraran la realidad:

En la última década, el conjunto de herramientas tecnológicas para la narración audiovisual se ha ampliado enormemente. Los desarrollos en curso en campos que incluyen visualización de datos, redes sociales, video interactivo, segundas pantallas, dispositivos hápticos, inteligencia artificial y realidad virtual han llevado a una proliferación de oportunidades para que los creadores de medios reconceptualicen formatos narrativos lineales, para integrarlos en estructuras no lineales y redes, o abandonarlos por completo. (Gifreu-Castells, Misek y Verbruggen, 2016, traducción de los autores)

Aun sin ocultar su bastardía y relación con los medios anteriores, como Gaudreault y Marion (2002) o Roger Fidler (2007) argumentan en sus respectivas investigaciones, las principales formas de expresión de la narrativa interactiva de no ficción como el ensayo, el periodismo, el documental, la educación o el ámbito expositivo tomaron forma y se empezaron a desmarcar con atributos y características específicas a principios del siglo xx. La web 2.0 fue un paso más en esa dirección, porque convertía una web unidireccional en un macro-ágora donde se le otorgaba la capacidad al usuario de participar y compartir el conocimiento.

### 3. EL DOCUMENTAL INTERACTIVO COMO FORMATO NATIVO TRANSMEDIA

Una de las formas de expresión narrativa que se ha desmarcado más claramente durante estos últimos años dentro del ámbito de la no ficción interactiva y transmedia es el caso del documental. En el documental la narrativa transmedia encuentra un potente aliado, pues este permite una expansión del relato no tan compleja a la hora de jerarquizar el contenido y generar coherencia entre las diferentes plataformas, como puede ejercer la ficción.

El documental interactivo y transmedia se presenta a través de formas de expresión narrativa que nacen como resultado de la evolución del género documental tradicional en su intersección con las nuevas tecnologías. El género documental se ha venido organizando y sistematizando a partir de varias clasificaciones en las últimas décadas (Nichols 1991, 1994, 2001; Meran-Barsam 1992; Renov 1993, Plantinga 1997, etc.), siendo quizás los modos de representación de la realidad de Bill Nichols (1991) los más comúnmente aceptados y usados en la investigación y análisis. En la actualidad, las formas interactivas y transmedia están mutando y derivando hacia un documental de tipo inmersivo, dentro del concepto que podríamos denominar como 'Realidad extendida' (Milgram y Kishino 1994).

Glorianna Davenport comenzó a experimentar en los años 80 en el Media Lab del MIT con la interacción aplicada en el ámbito de la no ficción. En 1995 definió a su técnica entre documentales y bases de datos como "evolving documentary", y junto con otros autores como Mitchell Whitelaw (2002) o Dayna Galloway (2007) crearon una primera ola de trabajos teóricos, aunque el trabajo

sistemático y estudio de estas nuevas formas documentales no se iniciara hasta bien entrado el año 2009. Durante los últimos años, se ha ido gestando una extensa literatura sobre el documental interactivo con ciertos autores clave en la materia como Sandra Gaudenzi (2009, 2012), Denis Porto Reno y Luciana Reno (2011), John Dovey y Mandy Rose (2012) o Kate Nash (2012), entre otros, y amplios estudios y compilaciones como *Documentary and New Digital Platforms: an Ecosystem in transition* (Observatoire Du Documental, Documentary Network et al. 2011), *New Documentary Ecologies. Emerging Platforms, Practices and Discourses* (Kate Nash, Chris Hight y Catherine Summerhayes, 2014), *Mapping the Intersection of Two Cultures: Interactive Documentary and Digital Journalism* (MIT Open Documentary Lab, John D. and Catherine T. MacArthur, 2016) o *i-Docs: The Evolving Practices of Interactive Documentary* (Aston, Gaudenzi y Rose, 2017).

Como se ha considerado previamente, en una estrategia transmedia de cualquier naturaleza cada medio debe ser independiente del resto y esto no es sencillo de conseguir. Para considerar una narración como transmedia, es necesario que cada canal contenga una historia propia que en conjunto con el resto conformen un universo narrativo propio (Hernández 2015; Gil González 2015; Ruppel 2006), al tiempo que abren la posibilidad de que el usuario pueda interactuar con el contenido e incluso elaborar relatos propios que puedan incorporarse al universo narrativo.

No obstante, como argumentan Galán, Rodríguez y Marzal: “un requisito muchas veces olvidado en este tipo de estrategias de comunicación es la necesidad de que exista previamente o en su defecto que se cree una comunidad alrededor del proyecto” (2018: 14). Esta comunidad se puede generar a través de una estrategia focalizada en los medios tradicionales o en los nuevos medios. Desde las ventanas tradicionales, se pueden crear relatos (TV, radio, cine, etc.) que aglutinen una comunidad de usuarios que esté dispuesta a participar en la elaboración de los contenidos y a compartir los resultados del proyecto. Por otro lado, desde los nuevos medios se suele acudir a los denominados *influencers* o a los *bloggers*, que ya tienen conformada una comunidad cuyos intereses coincidan con los de nuestro proyecto. El proyecto transmedia se erige entonces como “un plan o estrategia de comunicación integral que busca establecer una relación transparente y de confianza con su comunidad” (Galán, Rodríguez y Marzal 2018:14; Dena 2009; Ryan 2001).

La relación transparente se consigue abriendo los procesos de producción a la participación de las comunidades de interés vinculadas al proyecto, con el objetivo de “establecer una relación de confianza mutua que alimente sinergias que incentiven a que sean los propios destinatarios quienes se tornen en protagonistas aportando contenidos y valor al proyecto” (Galán, Rodríguez y Marzal 2018:14). Esta relación es muy típica en proyectos de no ficción en general y en especial de índole documental. Es por esta razón por la que consideramos al documental interactivo como un proyecto transmedia nativo, al aglutinar contenidos en diferentes soportes y ventanas (web, audio, fotografía, vídeo, medios sociales, etc.) que precisan la participación de la audiencia y establecen una relación de confianza con los destinatarios del proyecto. El documental in-



teractivo tiene como intención “representar la realidad, documentarla e interactuar con esa representación a través del esquema hipertextual de navegación e interacción” (Gifreu-Castells 2010: 238) y esto es así “porque muchas narrativas transmedia no son en absoluto la historia de un personaje, son la historia de un mundo” (Long 2007: 40). Para trabajar esta cuestión es útil acudir a la realización de una línea de tiempo (*timeline*) para situar los acontecimientos más significativos que conforman el universo narrativo y las implicaciones que tienen en distintos ámbitos (Hernández 2018; Hayes 2012).

Cuando hablamos de un proyecto transmedia vinculado al sector audiovisual, tenemos que entender que cualquier producción audiovisual monomedia lleva implícita una gran complejidad. El producto audiovisual requiere de un tránsito creativo, económico y organizativo que requiere la superación de un reto. Es ese reto o salto creativo que establece el proyecto audiovisual lo que obliga a los creadores a implementar soluciones audiovisuales que conviertan sus producciones en atractivas al ojo del espectador. Cuando esas producciones se insertan dentro de una estrategia transmedia, estamos multiplicando la complejidad del proyecto, ya que el productor transmedia tiene que considerar los retos que plantea cada uno de los productos por separado, y a su vez trabajar con la complejidad resultante a la hora de dar coherencia y armonizar todos esos contenidos entre sí. Por tanto, el reto que supone atravesar con éxito el laberinto que habitualmente representa el proceso creativo de la producción audiovisual, se multiplica por el número de producciones que el proyecto transmedia tenga comprometidas, y por tanto su gestión y su coste son más complejos de asumir.

Existen, sin embargo, escenarios en los que es posible acometer la realización de varios contenidos audiovisuales de manera coordinada y en paralelo sin que ello suponga una gran dificultad. Nos referimos a producciones impulsadas por grandes franquicias o cadenas de televisión que cuentan con un gran presupuesto, y por extensión, con la capacidad de contratar el personal necesario y mejor cualificado para acometer la producción. Es el caso en España de muchos de los proyectos transmedia de ficción lanzados en la última década por cadenas de televisión como Movistar, A3-Atresmedia, Tele5-Mediaset o TVE, y que se podían permitir el abordaje y desarrollo de producciones en diferentes ventanas en paralelo. Nos referimos a producciones como *La Zona* (Jorge y Alberto Sánchez-Cabezudo, Movistar+, 2017), *Sin tetas no hay paraíso* (Gustavo Bolívar, Grundy Televisión, Telecinco, 2008-2010), *El Barco* (Globomedia, Antena 3, 2007-2010), *Águila Roja* (Daniel Écija, Globomedia, RTVE, 2009-2016) o *Si fueras tú* (Atomis Media, RTVE, 2017), entre otras.

Esta modalidad de proyecto transmedia con varios entregables en diferentes medios requiere un esfuerzo económico y organizativo para configurar diferentes equipos de trabajo capaces de acometer las diferentes producciones asociadas al proyecto transmedia, y eso solamente está al alcance de franquicias, marcas de éxito o grandes productoras y plataformas de contenido.

Sin embargo, existe un segundo tipo de estrategia transmedia en la que, lejos de acometer diferentes productos, solamente se busca la consecución de una única producción audiovisual, como podría ser la de un documental au-

audiovisual. Las diferentes lógicas y dinámicas –entendidas como producciones asociadas a dicho documental– formarían en este caso parte del propio proceso de producción. Llegar a producir un documental normalmente requiere de un intenso proceso de documentación que puede ser compartido en línea a través de un documental interactivo en el que se vayan anotando los diferentes pasos, procesos, documentos, personas y lugares que intervienen en el proceso de preproducción y rodaje del documental. Esto implica lógicamente la introducción de elementos extradiegéticos (Costa-Sánchez 2015), que en el caso del documental interactivo se encuentran íntimamente ligados a la diégesis del mismo documental. La estrategia transmedia en un documental permite ofrecer contenidos audiovisuales, fotográficos, documentales y sonoros en diferentes ventanas y de forma que se apele a la participación de la comunidad para que puedan ser los propios usuarios quienes terminen de completar –con sus testimonios o imágenes– el proceso de documentación del proyecto en cuestión. Con esta estrategia transmedia lo que se pretende es “pantallizar”, “ventanizar”, es decir, dar visibilidad a documentos y contenidos que hasta ahora pertenecían exclusivamente a la etapa de preproducción y no eran públicos. En definitiva, mediante esta estrategia y especialmente en el ámbito de la no ficción, se tornan visibles muchas partes del proceso de producción que hasta hoy se ejecutaban igualmente, pero quedaban ocultas al espectador porque no existían ventanas adecuadas para su distribución. Estos documentos de trabajo adquieren un componente lúdico (Aarseth, 1997) cuando son publicados en medios sociales, en los que se emplean estrategias de gamificación para aumentar el tamaño y la implicación de la comunidad. El usuario de redes es fundamentalmente un *homo ludens* que busca el juego como principal rasgo distintivo (Hernández 2018; Huizinga 1938).

La metáfora que mejor ilustra este tipo de estrategia transmedia es la del iceberg. Habitualmente se utiliza el iceberg para explicar qué es la cultura o, de acuerdo al modelo de Virginia Satir, ofrecer una visión más profunda del ser humano más allá del conjunto de sentimientos, pensamientos o conductas. De acuerdo con esta teoría, solamente una pequeña parte de nuestra cultura y forma de ser es visible (sería la parte del iceberg que vemos) y se representa en nuestra forma de hablar, nuestro lenguaje corporal o nuestro vestuario. Esta parte visible está estrechamente enraizada con la parte invisible, compuesta por nuestras costumbres, tradiciones y creencias más profundas, que muchas veces quedan ocultas, pero que forman parte de manera indisoluble de nuestro ser y generan los actos y consecuencias de la parte visible. En esta metáfora también entraría en juego la dicotomía entre la parte consciente y su contraparte inconsciente. En una producción audiovisual, la parte visible sería el entregable final (documental, película, serie, etc.), pero la estrategia transmedia y especialmente la emergencia de los nuevos medios permiten poder distribuir los contenidos que quedaban ocultos (testimonios, fotografías de localización, documentos históricos, llamadas telefónicas, entrevistas, estudios, etc.) y poder tejer una comunidad en red en torno a ellos. El documental interactivo se convierte, por esa estrecha e intrínseca relación entre los contenidos diegéticos y extradiegéticos, y por su carácter necesariamente participativo (el relato versa sobre un hecho real

y en su construcción participan necesariamente los protagonistas del mismo: expertos, testigos, familiares, etc.), en un formato que se puede considerar como nativo transmedia. El documental interactivo está sustentado casi siempre por una estrategia transmedia en la que las diferentes ventanas o contenidos que se generan en torno a la ventana principal sirven a la construcción de la misma y suponen hitos o puntos intermedios dentro del proyecto. Por tanto, en este tipo de producciones, y en contraposición con los proyectos transmedia de ficción, el productor no tiene que atravesar los diferentes laberintos creativos que conlleva cada una de las producciones audiovisuales, sino que es el recorrido de la producción del documental el que permite marcar unos hitos o puntos intermedios que se convierten en contenidos de la estrategia transmedia.

#### 4. MUESTRA DE PROYECTOS

Para poder ilustrar la hipótesis de partida, se ha realizado una búsqueda de proyectos que cumplan los requisitos descritos previamente:

Deben ser de naturaleza documental, aunque puedan contener partes o plataformas centradas en otros géneros y formatos propios de la no ficción (reportaje, crónica, noticias, ensayo, ámbito expositivo, formatos educativos, etc.).

Deben contemplar una estrategia transmedia a partir del uso y articulación de varias plataformas (o contenidos que se desplieguen) y la participación de los usuarios.

Deben poseer una 'narrativa núcleo' que permita acceder a las otras plataformas, medios, soportes o ventanas, es decir, que ejerza de lanzadera de todo el contenido restante.

En el cuadro que exponemos a continuación se enumeran y describen los diez proyectos seleccionados, sus datos técnicos, temática, plataformas y narrativa núcleo.

Nombre proyecto	Productor, año, país, URL	Narrativa	* Plataformas	Narrativa núcleo
<b><i>Hope: Living and Loving with HIV in Jamaica</i></b>	Kwame Dawes. Pulitzer Center on Crisis Reporting. Bluecadet Interactive, 2006, Estados Unidos. <a href="http://www.livehopelove.com/">http://www.livehopelove.com/</a>	Documental interactivo basado en poemas sobre personas que viven con el SIDA en Jamaica.	* Videos * Audios * Poemas * Fotos	Plataforma interactiva (portal web)
<b><i>0 responsables – La estrategia del silencio</i></b>	Barret Films. Asociación Víctimas del Metro 3 de Julio, 2010, España. <a href="http://www.0responsables.com/?l=ca">http://www.0responsables.com/?l=ca</a>	Documental transmedia sobre el accidente de metro del 3 de julio en Valencia que mató a 43 personas, dejó a 47 heridas y sin responsable de la tragedia.	* Documental lineal * Reportaje interactivo * Programa TV * Miniserie 2 capítulos	Plataforma interactiva (comisión de investigación ciudadana)

<b>Prison Valley</b>	David Dufresne, Philippe Brault. ARTE. Upián, 2010, Francia. <a href="http://prison-valley.arte.tv/?lang=en">http://prison-valley.arte.tv/?lang=en</a>	Documental interactivo sobre el negocio de las prisiones americanas en un valle donde se concentran 13 cárceles y una población de más de 30.000 reclusos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Documental lineal</li> <li>* Documental interactivo</li> <li>* Aplicación iPhone</li> <li>* Exposición</li> <li>* Libro</li> </ul>	Documental interactivo
<b>Clouds over Cuba</b>	Ben Tricklebank, Brian Williams, Joe Alexander, Wade Alger. The Martin Agency, Tool, 2012, Estados Unidos. <a href="http://cloudsovercuba.com/">http://cloudsovercuba.com/</a>	Documental transmedia que conmemora el 50 aniversario de la crisis de los misiles en Cuba (1959-1962) durante la guerra fría.	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Documental interactivo</li> <li>* Cortometraje ¿What if?</li> <li>* Dossier histórico (200 archivos multimedia)</li> <li>* Sincronización móvil con los contenidos del documental</li> <li>* Entrevistas con expertos</li> <li>* Integración del calendario (iCal-Google)</li> </ul>	Documental interactivo
<b>Cromosoma 5</b>	María Ripoll, Lisa Pram. Cahuenga Filmmakers, Permanent, TVE, Lab RTVE, A Navalla Suíza, 2013, España. <a href="http://www.rtve.es/cromosoma-cinco/ver/index.html">http://www.rtve.es/cromosoma-cinco/ver/index.html</a>	Documental transmedia que narra la historia de Andrea, una niña que tiene el síndrome minoritario 5P. Lisa Pram, como madre de Andrea y directora del proyecto, expone sus vivencias de un modo muy personal y sugestivo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Documental audiovisual</li> <li>* Documental interactivo</li> <li>* Diario personal</li> <li>* Fotos</li> <li>* Entrevistas</li> </ul>	Plataforma interactiva (portal web)
<b>Mujeres en venta</b>	Fernando Irigaray. #DCMteam y Fondo Canadá para Iniciativas Locales, 2015, Argentina. <a href="http://www.documedia.com.ar/mujeres/">http://www.documedia.com.ar/mujeres/</a>	Documental transmedia sobre la trata de personas con fines de explotación sexual en Argentina.	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Mapa</li> <li>* Comic</li> <li>* Fotos</li> <li>* Audios</li> <li>* Gráfica + RA</li> <li>* Micros TV</li> <li>* Documental</li> <li>* Libro</li> <li>* Movisodios</li> <li>* Led</li> </ul>	Plataforma interactiva (portal web)
<b>Bugarach. Cómo sobrevivir al Apocalipsis</b>	Sergi Cameron. Nanouk Films, RTVE.ES, interactivus, Playfilm, 2016, España. <a href="http://lab.rtve.es/webdocs/bugarach/">http://lab.rtve.es/webdocs/bugarach/</a>	Documental transmedia sobre un pequeño pueblo francés que supuestamente debía ser el único sitio que se salvaría del apocalipsis maya de 2012.	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Documental audiovisual</li> <li>* Documental interactivo</li> <li>* Libro</li> <li>* Banda sonora original</li> </ul>	Documental interactivo

<b>Metáfora Viva</b>	Janaina Moraes, Ana Luisa Sánchez, Eddy Gamboa, Jade Azevedo, Kenitay Orsini, Maga Zevallos, Enrique Fajardo Cortés y Paola Rojas. Cátedra de Televisión y Nuevos Medios. EICTV, 2016, Cuba. <a href="http://eictv30.eictv.org/#Idoc">http://eictv30.eictv.org/#Idoc</a>	Documental interactivo que ejerce de repositorio de los proyectos más significativos producidos en el marco de la Escuela Internacional de Cine y Televisión de Cuba en sus primeros 30 años de vida.	* Documental interactivo * Material multimedia (documentales, videos, fotos, textos, premios, etc.)	Plataforma estilo repositorio
<b>Sexo, maracas y chihuahuas</b>	Minimal Films, RTVE.ES, TVC, Labyrinth Studio, 2016, España. <a href="http://lab.rtve.es/webdocs/xaviercugat/">http://lab.rtve.es/webdocs/xaviercugat/</a>	Documental transmedia sobre la historia del músico español Xavier Cugat, que propone un recorrido por la música y las artes del siglo XX.	* Documental lineal * Documental interactivo * Programas de TV * Videos	Documental interactivo
<b>Desarmados</b>	Paola Morales, Juan Sebastián Zuluaga, Fabio Díaz. Universidad EAFIT, 2017, Colombia. <a href="http://desarmados.org">http://desarmados.org</a>	Documental transmedia sobre el conflicto armado y el proceso de paz en Colombia.	* Documental * Videos * Entrevistas * Formatos didácticos-educativos * Mapas	Plataforma interactiva (portal web)

Figura 1. Tabla con proyectos seleccionados. Fuente: elaboración propia

#### 4.1. Resultados

A lo largo del análisis efectuado a través de los 10 proyectos representativos elegidos, se han detectado diferentes estructuras que ilustran de qué modos puede ejercer un documental/plataforma interactiva como formato nativo transmedia. Se enumeran y describen a continuación:

Estructura “línea de tiempo”: se trata de navegar el contenido a través de una línea de tiempo sobre la que se disponen plataformas o contenidos expandidos. El usuario puede (en la mayoría de los casos) pausar el documental y enlazar con otras plataformas y contenidos, siempre con la opción de volver al mismo punto de reproducción donde dejó la navegación del documental. Implementan esta estrategia los documentales interactivos y plataformas interactivas de los proyectos analizados *Clouds over Cuba*, *Sexo, maracas y chihuahuas*, *Cromosoma 5* y *Metáfora Viva*.

Estructura “mosaico”: estructura concreta donde se disponen los diferentes medios y contenidos sin orden ni jerarquía aparente. Esta sería la metáfora del *collage* audiovisual y multimedia, con un conjunto de elementos textuales,

visuales y sonoros que se disponen en la interfaz. Lo apreciamos en proyectos como *Mujeres en venta*, *Hope: Living and Loving with HIV in Jamaica*, *0 responsables—La estrategia del silencio*, *Prison Valley*, *Sexo, maracas y chihuahuas* y *Cromosoma 5*.

Estructura “contenedor”: el contenido se dispone de forma ordenada a través de diferentes secciones bajo una categoría concreta. Se diferencia con la estructura de “mosaico” porque normalmente existe un orden y jerarquía explícita (o implícita) para navegar las diferentes secciones (incluso se da el caso que hay contenidos bloqueados en algunos proyectos analizados). Implementan esta estrategia los documentales interactivos y plataformas interactivas de los proyectos analizados *Hope: Living and Loving with HIV in Jamaica*, *Desarmados*, *0 responsables—La estrategia del silencio*, *Cromosoma 5*, *Bugarach. Cómo sobrevivir al Apocalipsis* y *Metáfora Viva*.

En el siguiente cuadro se especifican las diferentes estructuras presentes en cada proyecto seleccionado y justificamos su elección y disposición en la arquitectura de la información del proyecto.

Proyecto	Estructura	Justificación
<b><i>Hope: Living and Loving with HIV in Jamaica</i></b>	* Mosaico * Contenedor	Funciona en estos dos niveles de estructura simultáneamente a partir del collage de la página principal, que permite acceder a poemas, voces, imágenes, vídeos y música.
<b><i>0 responsables—La estrategia del silencio</i></b>	* Contenedor * Mosaico	La plataforma interactiva en forma de reportaje nos presenta de entrada 6 capítulos de una serie audiovisual. Se puede cerrar esa estructura para acceder a un mosaico de contenidos de diversa índole (como testimonios o la carpeta con documentos y pruebas).
<b><i>Prison Valley</i></b>	* Mosaico	La llegada a la posada como base de los dos periodistas que van a investigar sobre el tema nos sitúa en una habitación de motel con elementos para explorar en formato mosaico (carpetas con documentos, fotos, vídeo, audio, foro y chat).
<b><i>Clouds over Cuba</i></b>	* Línea de tiempo	Se ofrece el visionado de todo el documental con una explícita línea de tiempo inferior que contiene puntos interactivos y la posibilidad de almacenar los materiales en la maleta situada en la parte inferior derecha de la interfaz.
<b><i>Cromosoma 5</i></b>	* Contenedor * Mosaico	El contenedor se presenta de entrada a partir de 9 capítulos ordenados y sincronizados con la libreta (diario personal de Lisa Pram). El mosaico se aprecia en el apartado de los contenidos extra, que está dividido por capítulos con un conjunto de materiales multimedia accesibles.

<b>Mujeres en venta</b>	* Mosaico	Se muestran las diferentes plataformas en el apartado "Ver recorrido transmedia", a través de un botón que llama la atención en la pantalla inicial de la interfaz. Ese mosaico nos ofrece una vista de pájaro de todo lo producido en el contexto del documental.
<b>Bugarach. Cómo sobrevivir al Apocalipsis</b>	* Contenedor	En este caso, cada zona del interactivo se conforma a través de los diferentes niveles (contenedores) que hay que ir superando para desbloquear el siguiente y llegar a la cima de la montaña y día 0. Al final del juego se puede acceder a un libro descargable.
<b>Metáfora Viva</b>	* Contenedor * Línea de tiempo	Los diferentes menús laterales circulares operan como estructura de contenedor, separando las diferentes secciones y subsecciones del proyecto. Pero después, a otro nivel y dentro de cada vídeo, aparecen elementos extra que dirigen a otros medios, generando una estructura propia de línea de tiempo.
<b>Sexo, maracas y chihuahuas</b>	* Línea de tiempo * Mosaico * Contenedor	Comprende las 3 estructuras operando simultáneamente. Se ilustra y justifica en el análisis del caso de estudio.
<b>Desarmados</b>	* Contenedor	En la pantalla inicial de la interfaz se puede acceder a los diferentes bloques a partir del índice superior izquierdo y la jerarquización de las secciones.

Figura 2. Estructuras presentes en cada proyecto y su justificación. Fuente: elaboración propia.

## 5. ESTUDIO DE CASO

A continuación, se procederá al análisis del proyecto *Sexo, maracas y chihuahuas* (Minimal Films, RTVE.ES, TVC, Labyrinz Studio, 2016). Se ha elegido este proyecto por ser representativo de las tres estructuras propuestas, accesible al estudio y visionado en relación al lenguaje (español), y por la documentación existente y conocimiento, al haber participado un autor de este trabajo en los roles de coordinador y guionista multimedia del mismo. Este caso de estudio se analiza desde las siguientes variables:

- a) Descripción: se refiere a la narrativa y temática que envuelve al proyecto.
- b) Desarrollo, producción y distribución: comprende las etapas de producción por las que transita el proyecto y como se despliegan las diferentes partes y plataformas en el tiempo.
- c) Funciones clave: determina cuáles fueron los roles clave implicados en la producción y su interrelación.

d) Plataforma-Estructura: describe cual es la plataforma clave que actúa como "narrativa núcleo" o lanzadera de las otras plataformas, así como las diferentes estructuras presentes en la arquitectura de la información.

e) Resultados y retos de futuro: indicadores obtenidos fruto del análisis efectuado y puntos clave de mejora en relación a futuras obras similares.

## 5.1. Descripción

Este proyecto narra la vida de Xavier Cugat, artista polifacético y director de orquesta español con dos estrellas en el Paseo de la Fama de Hollywood Boulevard. Con su nacimiento el primer día de enero de 1900, el proyecto va más allá de la figura de Cugat, abarcando varias artes del siglo xx como la música o el cine, en un viaje de ida y vuelta que se articula como un recorrido interactivo por la biografía del músico a partir de sus amores y ritmos caribeños entre dos continentes.

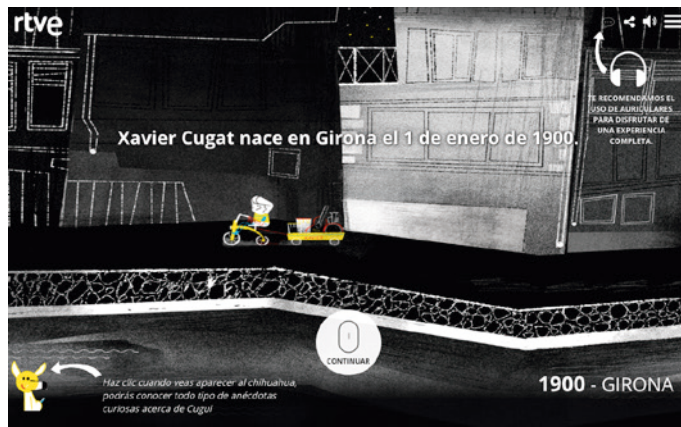


Figura 3. Interfaz del proyecto *Sexo, maracas y chihuahuas*

Fuente: <http://lab.rtve.es/webdocs/xavier-cugat/>

## 5.2. Desarrollo, producción y distribución

La producción de este proyecto se originó con el documental lineal, parte inicial de la estrategia transmedia que se complementa con el *webdoc* interactivo y las redes sociales. Todo ello se desarrolló con la excusa de la celebración de los 25 años de la muerte del músico catalán. Se trata de una coproducción entre RTVE (Radio Televisión Española) y TV3 (Televisió de Catalunya), con ICA-Instituto de la Cinematografía y de las Artes audiovisuales e ICEC-Institut Català de les Empreses Culturals, lo que permitió obtener un presupuesto generoso para el documental lineal en un primer momento. En relación con la parte interactiva, se trata, hasta la fecha, de la primera y única coproducción entre RTVE.ES y TVC para producir un *webdoc*.



La segunda fase del proyecto empezó con la necesidad de obtener presupuesto para realizar el *webdoc*. Con tal fin, se compitió en la 1ª convocatoria de documental interactivo de la CCMA y el proyecto fue seleccionado, obteniendo 10.000 euros para su producción. Esta convocatoria se resolvió en 2016, y durante la edición del DocsBarcelona 2016 se mostró interactivamente un primer prototipo del proyecto en una navegación guiada con público en el auditorio del CCCB. El proyecto interesó a miembros comisionados del Lab de RTVE presentes en esa actividad, que decidieron apostar por el proyecto aportando la misma cantidad de dinero que el radiodifusor catalán durante el verano de 2016. El laboratorio de RTVE es un espacio de creatividad audiovisual compuesto por perfiles profesionales interdisciplinarios cuyo objetivo es explorar soluciones creativas para contar historias. Es un espacio en el que se buscan soluciones innovadoras y que cuenta con un historial relevante de producción de documentales interactivos. La versión catalana del proyecto se finalizó en septiembre de 2016 y la versión española en noviembre de 2016. Ambas versiones son muy parecidas, pero cuentan con elementos ligeramente diferenciadores.

El presupuesto global del proyecto se ha conformado a partir de ayudas y subvenciones de TVE, TVC, ICEC, MEDIA, ICAA, Ayuntamiento de Girona, Diputación de Girona y Acción Cultural Española. Se trataba al principio de una coproducción entre Apaches Entertainment (mayoritario) y Minimal films (minoritario), productoras que recibieron las subvenciones del programa MEDIA e ICAA en un momento donde el proyecto era muy ambicioso e incluía a entrevistados famosos internacionales y contaba con un archivo de imágenes muy espectacular. La productora Apaches decidió salir del proyecto y por esa razón se tuvieron que devolver gran parte de las subvenciones recibidas y el presupuesto se redujo considerablemente. Como paralelamente TVC y TVE habían confirmado su participación, Albert Solè, productor y director de Minimal Films, decidió continuar con el proyecto añadiendo poco a poco el resto de fuentes de financiación, pero viéndose forzado a reducir considerablemente las expectativas iniciales, ya que el presupuesto era muy inferior. Fue un proceso que se inició en 2013 y culminó a finales de 2016. El estreno en cines fue en junio de 2016 en los Cines Girona (Barcelona), la Cineteca (Madrid) y otros espacios. En TV3 se estrenó en septiembre de 2016 y en TVE en noviembre de 2016.

El grueso de la producción, rodajes y postproducción se realizó aproximadamente entre principios de 2015 y principios de 2016 (un año aproximadamente), pero durante los años anteriores puntualmente se avanzaron aspectos de investigación de archivo y algún rodaje muy puntual. El documental lineal se estrenó en el Festival de Málaga en abril de 2016 y después siguió su recorrido por otros festivales.

### 5.3. Funciones clave

Las funciones clave identificadas en el proyecto fueron las siguientes:

- Coordinador-*project manager*: quizás la tarea más compleja al tener que explicar, traducir, negociar y ejecutar ideas y propuestas con 4 partes di-

ferentes: los miembros de la productora audiovisual, los miembros del estudio multimedia, los responsables de la producción ejecutiva de TV3 y sus homólogos en RTVE.

- Diseñador de la interacción: el diseño de la interacción fue ideado por los miembros del estudio multimedia Labyrinth, realizando una excelente tarea pero que llevó varias semanas a ajustar y pulir.

- Desarrollo Web: en este caso la Web se creó con 'Angular.js', un *framework* de *Javascript* que permite cargar la página web con mucha información de forma rápida, ágil y precisa. Sin embargo, al ser un proyecto de tanta envergadura, resultó un gran desafío implementar el código en el tiempo previsto.

#### 5.4. Plataforma-Estructura

El documental interactivo contiene tres modos de navegación que permiten descubrir las etapas secuenciales de la vida de Xavier Cugat con el uso del ratón o las teclas direccionales del teclado, clicando sobre el pentagrama que contiene las notas musicales que nos ubican en años clave de su vida, o explorando cada bloque relacionado con las mujeres de su vida. Cada uno de estos modos de navegación responde a una de las estructuras delimitadas a nivel conceptual en el apartado anterior. En primer lugar, la estructura denominada "línea de tiempo" se observa a través de la metáfora del pentagrama, que permite avanzar linealmente por los años más destacados en la vida del protagonista de la historia.

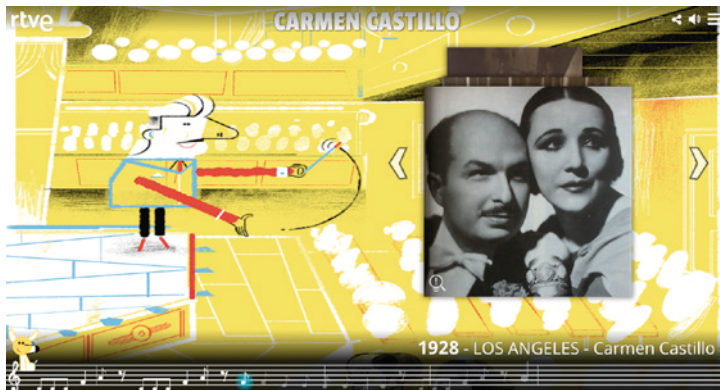


Figura 4. Interfaz del proyecto *Sexo, maracas y chihuahuas*.

El pentagrama como estructura 'línea de tiempo'.

Fuente: <http://lab.rtve.es/webdocs/xavier-cugat/> (Consultado 20/05/2019)

Si bien la línea de tiempo no comprende una línea de tiempo tradicional del documental como observamos en la mayoría de proyectos que usan esta estructura, las formas metafóricas que esta puede tomar son muy variadas, y en este

proyecto se traduce en un pentagrama aludiendo a las notas y la partitura de la vida de Xavier Cugat como músico y director de orquesta.

En segundo lugar, la estructura 'contenedor' se puede observar en la pantalla del menú, al cual se accede clicando el botón superior derecho conformado por líneas horizontales.

En primer lugar, una serie de "contenedores" que organizan los diferentes bloques de la vida del protagonista a partir de las cinco mujeres clave de su vida. Las secciones de "Inicio" y "Epílogo" complementan los cinco contenedores principales.

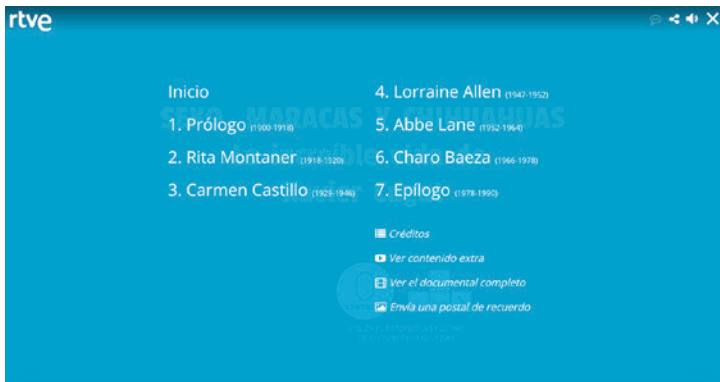


Figura 5. Interfaz del proyecto *Sexo, maracas y chihuahuas*. Sus mujeres como estructura 'contenedor'.

Fuente: <http://lab.rtve.es/webdocs/xavier-cugat/> (Consultado 20/05/2019)

En segundo lugar, es precisamente esta página la que opera como 'lanzadera' de todo el proyecto transmedia, más allá de los contenidos del documental interactivo.



Figura 6. Interfaz del proyecto *Sexo, maracas y chihuahuas*. Contenidos extra.

Fuente: <http://lab.rtve.es/webdocs/xavier-cugat/#/> (Consultado 20/05/2019)

Esta página permite acceder al documental lineal, a los contenidos extra (programas de TV, entrevistas y vídeos de Cugat), los créditos y al juego interactivo (postal de recuerdo), cómo se observa en las dos imágenes inferiores.

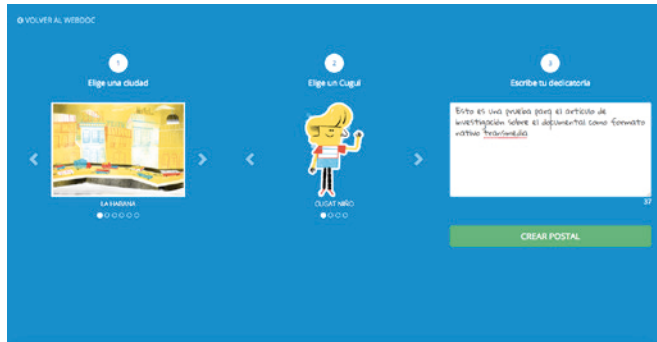


Figura 7. Interfaz del proyecto *Sexo, maracas y chihuahuas*. Postal de recuerdo.  
Fuente: <http://lab.rtve.es/webdocs/xavier-cugat/> (Consultado 20/05/2019)

Este juego permite, siguiendo la línea metafórica del *collage* que propone el interactivo, elegir diferentes escenarios de vida de Cugat, “Cugats” en diferentes etapas de su vida, y redactar un texto breve, que después se puede descargar compilado en formato de postal, así como ser compartido en las redes.



Figura 8. Interfaz del proyecto *Sexo, maracas y chihuahuas*. Postal de recuerdo.  
Fuente: <http://lab.rtve.es/webdocs/xavier-cugat/> (Consultado 20/05/2019)

Finalmente, la estructura “mosaico” se puede observar en cada nota de su vida o visitando los diferentes escenarios con el botón direccional, que se traduce en diferentes páginas que aglutinan diferentes elementos multimedia ordenados sin aparente orden ni jerarquización (principalmente vídeo, fotos, texto y audio).

## 5.5. Resultados y retos de futuro

En relación al documental interactivo, este proyecto presentó varios retos y dificultades que enumeramos a continuación: se trataba de una coproducción donde había dos radiodifusores involucrados, una productora audiovisual y un estudio multimedia. Se pretendía hacer un proyecto ejemplar, muy ambicioso, pero con escasos recursos económicos y eso acabó pasando factura al equipo. Cada parte, además, habla en su "lenguaje" y en este caso fue muy necesaria la figura del coordinador o *project manager*, que además de otras tareas, sería una especie de "traductor" de los términos que utilizan tanto la productora audiovisual, la multimedia o cada televisión implicada en esta compleja ecuación. El resultado final en relación a la producción del interactivo fue muy satisfactorio y el proceso de trabajo abarcó de diciembre de 2015 hasta diciembre de 2016, un año aproximadamente para conceptualizar y desarrollar el documental interactivo. El proceso de ejecución de todo el proyecto transmedia fue más largo, unos 4 años aproximadamente (2013-2016).

Se ha observado además que uno de los aspectos clave y en los que más recursos se invierten es en el diseño y la programación de la interacción con los contenidos. Es muy difícil conseguir una navegación intuitiva y se detecta una necesidad de estudios de usabilidad entre el público objetivo de estos proyectos para conocer si realmente la experiencia de consumo de los usuarios es satisfactoria. Ya existen proyectos de investigación que están trabajando esta cuestión. Por ejemplo, en el marco del proyecto I+D+i "La influencia de la audiencia en la innovación periodística y gestión de la participación: riesgos y oportunidades" (CSO2015-64955-C4-3-R MINECO/FEDER) se está analizando la experiencia de consumo y la percepción de las audiencias sobre contenidos informativos innovadores, como visualizaciones de datos, *newsgames* y *webdocs* publicados en los tres últimos años en laboratorios de medios españoles como *El Confidencial Lab* o *El Lab* de RTVE.

Los primeros resultados de los análisis realizados (Sánchez-González y Sánchez-González 2018) nos muestran que, si bien los usuarios los perciben como contenidos innovadores y navegar por ellos suele resultar sencillo, comprender los mensajes informativos de determinadas visualizaciones no siempre resulta intuitivo. Por tanto, la información obtenida a través de estos test de usabilidad parece clave para incorporar mejoras durante el periodo de diseño de la interacción de los contenidos.

Se aprecia que cada vez existe una mayor interrelación entre el trabajo de comunicación interna y externa del proyecto. Se comienza en muchos casos las tareas de comunicación desde el inicio de la producción y esto permite integrar la participación del usuario desde la génesis del proyecto.

Por último, hay que destacar que se trata de un proyecto que no se puede navegar fuera de las fronteras españolas debido a un problema con los derechos de autor del propio protagonista: debido a los altos precios de las imágenes, estos se han pagado, pero solamente para su consumo España o son imágenes con derechos propios extraídos de los archivos de RTVE y TV3. Por ello, no es

posible visualizar ni el documental lineal ni el interactivo fuera de las fronteras españolas.

## CONCLUSIONES

La producción transmedia se encuentra en un momento de auge gracias precisamente al desarrollo y consolidación de nuevas ventanas de distribución y exhibición audiovisual que buscan contenidos cada vez más específicos y en los que la calidad –y no el rendimiento económico inmediato– vuelve a ser un criterio relevante gracias, entre otras cosas, a la introducción de la reputación como uno de los indicadores clave del éxito de una ventana, rentabilizando así la actividad gracias al elevado índice de prescripciones personales entre usuarios. Todo esto sucede en un contexto en el que los usuarios reclaman poder mirar también por debajo de la superficie del proyecto que ha dejado de ser una propuesta monomedia y se articula en una retícula transmedia que entreteje contenidos diegéticos y extradiegéticos sin que exista una diferencia clara entre aquellos que son generados por la industria y aquellos que resultan de la participación del usuario. La producción audiovisual transmedia se constituye en una suerte de iceberg que debemos construir pensando en que todas o muchas de las partes que comprende dicha producción pueden ser exhibidas y compartidas con la comunidad y la audiencia en general.

En el caso de la no ficción y el documental interactivo, la mayoría de plataformas y material anexo puede ser enlazado a partir de la denominada “narrativa núcleo”, como se ha demostrado en los diferentes proyectos analizados. Como se desprende del análisis efectuado, las diferentes estructuras propuestas –línea de tiempo, mosaico y contenedor– no son excluyentes, sino más bien al contrario, se complementan y se anidan unas con otras para enriquecer o complicar la navegación, dependiendo del caso. El proyecto seleccionado como caso de estudio, *Sexo, maracas y chihuahuas*, resulta particularmente interesante para el análisis porque se diseñó e implementó pensando en la combinación de tres modos de navegación que incluyeran y revelaran las tres estructuras propuestas (mosaico, contenedor y línea de tiempo).

Pero, además, esta plataforma interactiva, como se ha demostrado en la sección del menú, permite acceder desde el documental interactivo a todo el contenido transmedia del documental de Xavier Cugat. De esta manera, se ofrece la posibilidad de vincular ese contenido con el resto de plataformas del proyecto como por ejemplo el documental audiovisual, los contenidos audiovisuales extra, o el juego de la postal de recuerdo y las redes sociales, que permiten la participación de los usuarios en la narrativa.

Por tanto, al hablar de estrategia transmedia debemos distinguir entre una estrategia transmedia de producto y una estrategia transmedia de proyecto. En una estrategia transmedia de producto, se diseñan diferentes entregables que se planifican de manera coordinada para que sean complementarios entre sí. Es el caso de las franquicias de películas y series más conocidas, donde en la mayoría de los casos se trata de productos de ficción. Por otro lado, en la

estrategia transmedia de proyecto se convierten en transparentes partes de la producción que hasta ahora quedaban ocultas y se transforman en contenidos audiovisuales que complementan y dan valor al producto final. El ejemplo más adecuado para este tipo de estrategia transmedia es el documental, sin descartar otras formas de expresión narrativa tanto del ámbito de la ficción como de la no ficción. La narrativa transmedia de proyecto permite acometer el salto creativo que requiere cualquier producto audiovisual sin aumentar su complejidad, para poder concentrar así todos los esfuerzos en la construcción de los personajes y de la historia.

El documental se identifica como uno de los formatos audiovisuales para esta estrategia transmedia de proyecto porque incorpora contenidos audiovisuales, fotográficos, documentales y sonoros en diferentes formatos que apelan a la participación del usuario. Esta estrategia transmedia permite dar visibilidad a documentos y contenidos que hasta ahora pertenecían exclusivamente a la etapa de preproducción y no eran públicos. En definitiva, se tornan visibles muchas partes del proceso de producción que hasta hoy se ejecutaban igualmente, pero quedaban ocultas al espectador porque no existían ventanas adecuadas para su distribución.

En los ejemplos analizados para este trabajo, la mayoría de documentales hacen uso predominante de la voz expositiva, especialmente si se trata de temas históricos o de temática social en los que un narrador relata los hechos acontecidos, como se observa especialmente en los proyectos *Clouds over Cuba* (2012) o *Desarmados* (2017). El caso estudiado sí que posee una voz en off del narrador en el webdoc, pero que aparece de modo muy limitado y sutil en el texto. También es cierto que estos proyectos cuentan con entrevistas o a veces no necesitan de narrador para contarse solos. El hecho de abarcar hechos pasados de la historia permite a la narrativa transmedia ofrecer aproximaciones desde distintos ángulos y espacios, y eso resulta beneficioso para no dar prioridad a ciertas voces y miradas predominantes en el discurso. Como cualquier aproximación a una forma de expresión narrativa propia, el medio modifica el mensaje y lo adapta a sus características propias, como ya lo avanzaba Marshall McLuhan años atrás en una de sus más reconocidas sentencias ("el medio es el mensaje"). De este modo, se hace evidente la relación entre lo transmediático y la mirada o tratamiento ideológico y estilístico del propio documental.

#### OBRAS CITADAS

- Aarseth, Espen J. (1997): *Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore, Johns Hopkins University Press.
- Amatria Zabalza, Lohizune (2017): *The Concept of Transmedia Narrative. An Epistemological Approach to the Creation and Analysis of Transmedia Fiction projects*. Trabajo de Fin de Máster, UNED.
- Aston, Judith; Gaudenzi, Sandra; Rose, Mandy (2017): *i-Docs: The Evolving Practices of Interactive Documentary*. Nueva York, Columbia University Press.

- Azurmendi, Ana (2018): "Reconectar con la audiencia joven. Narrativa transmedia para la transformación de la televisión de servicio público en España, Francia, Alemania y Reino Unido", *Revista Latina de Comunicación Social*, n.º 73, pp. 927-944. Accesible en <<http://www.revistalatinacs.org/073paper/1289/48es.html>> [última visita: 3.12.2018]. DOI: 10.4185/RLCS-2018-1289.
- Barret Films. Asociación Víctimas del Metro 3 de Julio, (2010): *0 responsables—La estrategia del silencio*. Accesible en <<http://www.0responsables.com/?l=ca>> [última visita: 22.2.2019].
- Beddows, Emma (2012): "Consuming Transmedia: How Audiences Engage with Narrative across Multiple Story Modes". Swinburne University of Technology. Accesible en <[http://www.emmabeddows.com/wpcontent/uploads/2013/03/EmmaBeddows\\_PhDTHESISFINAL\\_ConsumingTransmedia\\_2012.pdf](http://www.emmabeddows.com/wpcontent/uploads/2013/03/EmmaBeddows_PhDTHESISFINAL_ConsumingTransmedia_2012.pdf)> [última visita: 2.3.2017].
- Brown, Doug y Krzywinska, Tanya (2009): "Movie-Games and Game-Movies: Towards an Aesthetics of Transmediality". En W. Buckland (ed.): *Film Theory and Contemporary Hollywood Movies*. Nueva York, Routledge, pp. 86-102.
- Burn, Andrew (2004): "Potter-Literacy: From Book to Game and Back Again; Literature, Film, Game and Cross-Media Literacy", *Papers: Explorations into Children's Literature*, vol. 14, n.º 2, pp. 5-17.
- Cameron, Sergi. Nanouk Films, RTVE.ES, interactius, Playfilm (2016): *Bugarach. Cómo sobrevivir al Apocalipsis*. Accesible en <<http://lab.rtve.es/webdocs/bugarach/>> [última visita: 22.2.2019].
- Chillón, Albert (1999): *Literatura y periodismo. Una tradición de relaciones promiscuas*. Bellaterra, Servei de Publicacions de la Universitat Autònoma de Barcelona.
- Cock, Alejandro (2009): *Retóricas del cine de ficción postvérité. Ampliación de las fronteras discursivas audiovisuales para un espíritu de época complejo*. Tesis de doctorado, Universitat Autònoma de Barcelona.
- Costa Sánchez, Carmen (2015): "Narrativas Transmedia Nativas: Ventajas, elementos de la planificación de un proyecto audiovisual transmedia y estudio de caso", *Historia y Comunicación Social*. vol. 18, n.º Esp, pp. 561-574. Accesible en <<http://revistas.ucm.es/index.php/HICS/article/view/44349/41908>> [última visita: 12.3.2018].
- ; Piñeiro Otero, Teresa (2012): "Nuevas narrativas audiovisuales: multiplataforma, crossmedia y transmedia. El caso de Águila Roja (RTVE)", *Icono14*, vol. 10, n.º 2, pp. 6-28. Accesible en <<https://icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/156>> [última visita: 16.3.2018].
- Davenport, Glorianna y Murtaugh, Michael (1995): "ConText: Towards the Evolving Documentary", *ACM Multimedia 95. Electronic Proceedings*, pp. 5-9.
- Davidson, Drew et al. (2010): *Cross-Media Communications: An Introduction to the Art of Creating Integrated Media Experiences*. Londres, ETC Press.
- Dawes, Kwame. Pulitzer Center on Crisis Reporting. Bluecadet Interactive (2006): *Hope: Living and Loving with HIV in Jamaica*. Accesible en <<http://www.livehopelove.com/>> [última visita: 22.2.2019].
- Dena, Christy (2009): *Transmedia Practice: Theorising the Practice of Expressing a Fictional World across Distinct Media and Environments*. Tesis de doctorado, University of Sydney. Accesible en <[http://cirt-transdisciplinarity.org/biblio/biblio\\_pdf/Christy\\_DeanTransm.pdf](http://cirt-transdisciplinarity.org/biblio/biblio_pdf/Christy_DeanTransm.pdf)> [última visita: 10.3.2018].



- Dufresne, David y Brault, Philippe. ARTE. Upián (2010): *Prison Valley*. Accesible en <<http://prisonvalley.arte.tv/?lang=en>> [última visita: 22.2.2019].
- Fidler, Roger (1998): *Mediamorfosis. Comprender los nuevos medios*. Buenos Aires, Granica.
- Galloway, Dayna; McAlpine, Kenneth B.; Harris, Paul (2007): "From Michael Moore to JFK Reloaded: Towards a Working Model of Interactive Documentary", *Journal of Media Practice*, vol. 8, n.º 3, pp. 325-339.
- Garambato, Renira; Andreevich Medvede, Sergei, (2017): "Transmedia Storytelling Impact on Government Policy Change". En Yasmin Ibrahim (ed.): *Politics, Protest, and Empowerment in Digital Spaces*. Hershey, Pennsylvania, IGI Global Books, pp. 31-51. DOI: 10.4018/978-1-5225-1862-4.ch003.
- Garín, Manuel y Pérez, Oliver (2009): "Entre mundos e historias: Ciencia ficción y experiencia de juego", *Formats. Revista de comunicación audiovisual*, n.º 5, pp. 28-36.
- Gaudenzi, Sandra (2009): *Interactive Documentary: towards an Aesthetic of the Multiple*. Proyecto de tesis de doctorado, University of London.
- (2012): *The Living Documentary: from Representing Reality to co-Creating Reality in Digital Interactive Documentary*. Tesis de doctorado, University of Goldsmiths.
- Gaudreault, André; Marion, Philippe (2002): "The Cinema as a Model for the Genealogy of Media", *Convergence*, vol. 8, n.º 4, pp. 12-18.
- Gifreu-Castells, Arnau (2010): *El documental multimèdia interactiu. Una proposta de model d'anàlisi*. Trabajo de investigación, Universitat Pompeu Fabra. Accesible en <[https://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/11346/TFM\\_Gifreu.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/11346/TFM_Gifreu.pdf?sequence=1&isAllowed=y)> [última visita: 20.3.2017].
- ; Misek, Richard; Verbruggen, Erwin (eds.) (2016): "Non-fiction Transmedia", *VIEW Journal of European Television*. Utrecht University, University of Luxembourg and Royal Holloway University of London. DOI: 10.18146/2213-0969.2016.jethc108.
- Gil González, Antonio (2015): "Augmented Narrative", *1616: Yearbook of Comparative Literature*, n.º 5, pp. 45-74.
- Guerrero, Mar (2014): "Television Websites and their Users: a Place for Transmedia Narrative. The Cases of Red Eagle and Game of Thrones in Spain", *Communication and society*, n.º 21, pp. 239-67.
- Hannele, Antikainen; Kangas, Sonja; Vainikainen, Sari (2004): *MGAIN Project: Three Views on Mobile cross Media Entertainment [TTE4-2004-17]*. Espoo, Finlandia, VTT Information Technology, Research Report. Accesible en <[https://www.vtt.fi/inf/julkaisut/muut/2004/crossmedia\\_entertainment.pdf](https://www.vtt.fi/inf/julkaisut/muut/2004/crossmedia_entertainment.pdf)> [última visita: 7.3.2017].
- Hayes, Gary (2011): *How to Write a Transmedia Bible. A template for Multiplatform producers*. Screen, Australia. Translation of Eduardo Prádanos (2012). Accesible en <<http://umh2135.edu.umh.es/wp-content/uploads/sites/166/2013/02/como-escribir-biblia-transmedia-eduardo-pradanos-ANOTADA.pdf>> [última visita: 17.11.2017].
- Hernández Ruiz, Javier (2018): "Diseñando Mundos Transmedia: el caso Plot 28 (2013)", *Revista Latina de Comunicación Social*, n.º 74, pp. 12-32. Accesible en <<http://www.revistalatinacs.org/074paper/1319/02es.html>> [última visita: 10.12.2018]. DOI: 10.4185/RLCS-2019-1319.
- Hernández-Pérez, Manuel; Ferreras Rodríguez, José Gabriel (2014): "Serial Narrative, Inter-textuality, and the Role of Audiences in the Creation of a Franchise: An Analysis of

- the Indiana Jones Saga from a Cross-Media Perspective", *Mass Communication and Society*, vol. 17, n.º 1, pp. 26-53.
- Huizinga, Johan (2012): *Homo ludens* [1938]. Madrid, Alianza.
- Irigaray, Fernando; #DCMteam; Fondo Canadá para Iniciativas Locales (2015): *Mujeres en venta*. Accesible en <<http://www.documedia.com.ar/mujeres/>> [última visita: 22.2.2019].
- Jenkins, Henry (2006a): *Convergence culture: Where Old and New Media Collide*. Nueva York, New York University Press (edición en castellano: *Convergence culture: la cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona, Paidós, 2008).
- Jenkins, Henry; Purushotma, Ravi; Clinton, Kaie; Weigel, Margaret; Robison, Alice (2006b): *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. Chicago, The John D. and Catherine McArthur Foundation. Accesible en <[https://www.macfound.org/media/article\\_pdfs/JENKINS\\_WHITE\\_PAPER.PDF](https://www.macfound.org/media/article_pdfs/JENKINS_WHITE_PAPER.PDF)> [última visita: 22 de febrero 2017].
- (2008): *Convergence Culture. The Culture of the Convergence of the Media*. Barcelona, Paidós.
- Klastrup, Lisbeth; Pajares Tosca, Susana (2004): "Transmedial Worlds: Rethinking Cyberworld Design". En: *Proceedings of the International Conference on Cyberworlds IEEE Computer Society*, pp. 409-413. Accesible en <[http://www.itu.dk/people/klstrup/klstruptosca\\_transworlds.pdf](http://www.itu.dk/people/klstrup/klstruptosca_transworlds.pdf)> [última visita: 30.6.2017].
- Long, Geoffrey (2007): *Transmedia Storytelling: Business, Aesthetics and Production at the Jim Henson Company*. Comparative Media Studies, Massachusetts Institute of Technology.
- Méliès, Georges (1902): *Le voyage dans la lune (Viaje a la luna)*. Película cinematográfica.
- Meran Barsam, Richard (1992): *Nonfiction Film: a Critical History*. Bloomington, Indianapolis, Indiana University Press.
- Minimal Films; RTVE.ES, TVC, Labyrinth Studio (2016): *Sexo, maracas y chihuahuas*. Accesible en <<http://lab.rtve.es/webdocs/xavier-cugat/>> [última visita: 2.12.2018].
- Milgram, Paul; Kishino, Fumio (1994): "A Taxonomy of Mixed Reality Visual Displays". En: *IEICE Transactions on Information and Systems*, E77-D, pp. 1321-1329.
- MIT Open Documentary Lab; John D. and Catherine T. MacArthur (2016): "Mapping the Intersection of Two Cultures: Interactive Documentary and Digital Journalism".
- Moe, Hallvard (2008): "Public Service Media Online? Regulating Public Broadcasters' Internet Services. A Comparative Analysis", *Television & New Media*, n.º 9, pp. 220-238.
- Mora, Vicente Luis (2014): "Approach to the Terminological problem of transmedia narrativity", *Characters*, vol. 3, n.º 1.
- Moraes, Janaina; Sánchez, Ana Luisa; Gamboa, Eddy; Azevedo, Jade; Orsini, Kenitay; Zevallós, Maga; Fajardo Cortés, Enrique; Rojas, Paola (2016): *Metáfora Viva*. Cátedra de Televisión y Nuevos Medios. Escuela Internacional de Cine y Televisión. Accesible en <<http://eictv30.eictv.org/#Idoc>> [última visita: 2.12.2018].
- Morales, Paola; Zuluaga, Juan Sebastián; Díaz, Fabio; Universidad EAFIT (2017): *Desarmados*. Accesible en <<http://desarmados.org>> [última visita: 22.2.2019].
- Nash, Kate (2012): "Modes of Interactivity: Analysing the Webdoc", *Media, Culture & Society*, vol. 34, n.º 2, pp.195-210.

- Nash, Kate; Hight, Chris; Summerhayes, Catherine (2014): *New Documentary Ecologies. Emerging Platforms, Practices and Discourses*. Londres, Palgrave Macmillan.
- Nichols, Bill (1991): *La representación de la realidad: Cuestiones y Conceptos sobre el Documental*. Barcelona, Paidós.
- Nichols, Bill (1994): *Blurred Boundaries. Question of Meaning in Contemporary Culture*. Bloomington, Indianapolis, Indiana University Press.
- Nichols, Bill (2001): *Introduction to Documentary*. Bloomington, Indianapolis, Indiana University Press.
- Observatoire du Documental, Documentary Network, AAMI. APFC. APFTQ. AQTIS. ARRQ. ASTRAL. CBC. CFTPA. DGC. DOC. ONF-NFB. RIDM. SARTEC. SRC. Télé-Québec. Vidéographe (2011): *Documentary and New Digital Platforms: An Ecosystem in Transition*.
- Owczarski, Kimberly (2009): *"Batman" Time Warner, and Franchise Filmmaking in the Conglomerate Era*. Austin, The University of Texas Press.
- Plantinga, Carl (1997): *Rhetoric and Representation in Nonfiction Film*. Cambridge, Cambridge University Press.
- Porto Renó, Denis (2013): "Transmedia Narrative and Journalistic de-Governability". *Comunicação & Sociedade*, pp. 141-61. DOI: 10.15603/2175-7755/cs.v34n2.
- ; Reno, Luciana (2011): "Bogotá Atómica: o documentário interativo com estrutura algorítmica", *Razón y Palabra*. ed. v.76 fasc.1 pp.1-13.
- Regatto, Carlos; Wilson Sánchez, Jorge; Bezerra, Larissa; Albertengo, Martín; Viñals, María de la Paz (2014): *La escuela de todos los mundos*. Cátedra de Televisión y Nuevos Medios. Escuela Internacional de Cine y Televisión. Accesible en <<http://media.eictv.org/idoc/#PRESENTACION>> [última visita: 2.12.2018].
- Renov, Michael (1993): *Theorizing Documentary*. Nueva York, Routledge.
- Ripoll, María; Pram, Lisa; Cahuenga Filmmakers, Permanent, TVE, Lab RTVE, A Navarra Suíza (2013). *Cromosoma 5*. Accesible en <<http://www.rtve.es/cromosomacinco/ver/index.html>> [última visita: 22.2.2019].
- Rodríguez, María Isabel; Paíno, Adriana; Jiménez, Lucía (2016): "El soporte multiplataforma como clave de éxito de la Narración Transmedia. Estudio de caso del webdoc 'Las Sinsombrero'", *Icono14*, vol. 14, n.º 2, pp. 304-318. Accesible en <<https://icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/967/574>> [última visita: 8.12.2018]. DOI: <https://doi.org/10.7195/ri14.v14i2.967>.
- Ruppel, Mark (2005): *Learning to Speak Braille: Convergence, Divergence and Cross-Sited Narratives. Things as They Are?* Tesis de doctorado, University of Maryland.
- Ryan, Marie-Laure (2004): *Narrative across Media. The Languages of Storytelling*. Lincoln/ Londres, University of Nebraska Press.
- Sánchez Castillo, Sebastián; Galán, Esteban (2016): *Narrativa transmedia y percepción cognitiva en El Ministerio del Tiempo (TVE)*, *Revista Latina de Comunicación Social*, n.º 71, pp. 508-526. Accesible en <<http://www.revistalatinacs.org/071/paper/1107/RLCS-paper1107.pdf>> [última visita: 8.12.2018]. DOI: <https://doi.org/10.4185/RLCS-2016-1107>.
- Sánchez-González, María; Sánchez-Gonzales, Hada (2018): *La usabilidad de contenidos interactivos innovadores de medialabs españoles: un experimento con usuarios*. En: *Actas Congreso AE-IC*. Salamanca.

- Sánchez-Mesa, Domingo; Baetens, Jan (2017): "The Literature in Expansion. Intermediality and Transmediality in the Cross between Comparative Literature, Cultural Studies and New Media Studies", *Tropelías. Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada*, n.º 27, pp. 6-27.
- Scolari, Carlos A. (2013): *Narrativas Transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona, Editorial Deusto.
- ; Jiménez, Manuel; Guerrero, Mar (2012): "Narrativas transmediáticas en España: cuatro ficciones en busca de un destino cross-media", *Comunicación y Sociedad*, vol. 25, n.º 1, pp. 137-164.
- Sjöberg, Ulrika; Rydin Ingegerd (2013): "Transmedia Storytelling and the Young Audience. Public Service in the Blogosphere Era". En Tobias Olsson (ed.): *Producing the Internet. Critical Perspectives of Social Media*. Gotemburgo, Nordicom, pp. 103-120.
- Smith, Aaron (2009): *Transmedia Storytelling in Television 2.0*. Middlebury College. Accesible en <<http://sites.middlebury.edu/mediacp/>> [última visita: 3.3.2018].
- Thompson, Kristin; Bordwell, David (2007): *Live with it! There'll always Be Movie Sequels. Good Thing, too. David Bordwell's Website on Cinema*. Observation on film art. Accesible en <<http://www.davidbordwell.net/blog/2007/05/20/live-with-it-therell-always-be-movie-sequels-good-thing-too/>> [última visita: 7.3.2017].
- Tricklebank, Ben; Williams, Brian; Alexander, Joe; Alger, Wade. The Martin Agency, Tool (2012): *Clouds over Cuba*. Accesible en <<http://cloudsovercuba.com/>> [última visita: 22.2.2019].
- Tulloch, John; Jenkins, Henry (1995): *Science fiction audiences: Watching Doctor Who and Star Trek*. Nueva York, Routledge.
- Weinrichter, Antonio (2004): *Desvíos de lo real. El cine de no ficción*. Madrid, T&B Editores.
- Whitelaw, Mitchell (2002): "Playing Games with Reality: Only Fish Shall Visit and Interactive Documentary". En B. Halfeti Brunt (ed.): *Only Fish Shall Visit*. Sydney, Artspace.