

# El documental interactivo del Lab RTVE: tendencias narrativas para una audiencia activa y digital

Sara González-Fernández<sup>1</sup>

Recibido: 30/05/2024

Enviado a pares: 19/07/2024

Aceptado por pares: 29/09/2024

Aprobado: 28/10/2024

DOI: 10.5294/pacla.2025.28.s2.2

## Para citar este artículo / to reference this article / para citar este artigo

González-Fernández, S. (2025). El documental interactivo del Lab RTVE: Tendencias narrativas para una audiencia activa y digital. *Palabra Clave*, 28(Suplemento 2), e28s22. <https://doi.org/10.5294/pacla.2025.28.s2.2>

## Resumen

Este trabajo se centra en el análisis de *El otro lado de los filtros* y *Rescate en el Mediterráneo*, los dos últimos documentales interactivos creados por el Lab RTVE en 2023. Ambos hacen uso de la narrativa multimedia para expandir la historia, y así se adaptan a las exigencias de la comunicación digital y del nuevo panorama informativo. El objetivo principal se centra en conocer qué estrategias y recursos utilizan para fomentar la interactividad y ofrecer nuevas experiencias de consumo del contenido a la audiencia a la que se dirigen. Para ello, se recurre a una propuesta metodológica basada en el análisis de contenido mixto a partir de una investigación analítico-descriptiva. Las conclusiones ponen de manifiesto que la estructura narrativa y del relato, así como los recursos multimedia utilizados, brindan diversas posibilidades de interacción para personalizar la exploración del contenido por parte del usuario. No obstante, se aprecia una carencia destacada en la inserción de estrategias que busquen la participación y la creación de una comunidad social en torno al contenido, lo que merma el crecimiento

<sup>1</sup>  <https://orcid.org/0000-0002-7773-5318>. Universidad Internacional de La Rioja (UNIR) (España). sara.gonzalezfernandez@unir.net

de una audiencia activa y cocreadora del documental interactivo como género híbrido digital.

## **Palabras clave**

Documental interactivo; narrativa digital; labs, multimedia; audiencia activa.

# The Interactive Documentary of the RTVE Lab: Narrative Trends for an Active and Digital Audience

## Abstract

This paper focuses on the analysis of *El otro lado de los filtros* and *Rescate en el Mediterráneo*, the two latest interactive documentaries created by Lab RTVE in 2023. Both utilize multimedia narrative to expand the story, thus adapting to the demands of digital communication and the new information landscape. The main objective is to understand what strategies and resources they use to promote interactivity and offer new content consumption experiences to their target audience. To this end, a methodological approach based on mixed content analysis is used, based on analytical-descriptive research. The findings highlight that the narrative and story structure, as well as the multimedia resources used, offer various possibilities for interaction in order to personalise the user's exploration of the content. However, there is a notable lack in the insertion of strategies that seek participation and the creation of a social community around the content, which undermines the growth of an active and co-creative audience for interactive documentaries as a hybrid digital genre.

## Keywords

Interactive documentary; digital narrative; labs, multimedia; active audience.

# Documentário interativo do Lab RTVE: tendências narrativas para uma audiência ativa e digital

## Resumo

Este artigo se concentra na análise de *El otro lado de los filtros e Rescate en el Mediterráneo*, os dois documentários interativos mais recentes criados pelo Lab RTVE em 2023. Ambos utilizam a narrativa multimídia para expandir a história, adaptando-se às demandas da comunicação digital e ao novo cenário da informação. O objetivo principal é identificar quais estratégias e recursos empregados para promover a interatividade e oferecer novas experiências de consumo de conteúdo ao seu público-alvo. Para isso, adota-se uma abordagem metodológica baseada na análise de conteúdo de abordagem mista, com um viés analítico-descritivo. Os resultados indicam que a estrutura da narrativa e do relato, bem como os recursos multimídia utilizados, oferecem várias possibilidades de interação, permitindo personalizar a exploração do conteúdo pelo usuário. No entanto, nota-se uma lacuna na implementação de estratégias voltadas à participação e à criação de uma comunidade social em torno do conteúdo, o que limita o crescimento de uma audiência ativa e cocriadora de documentários interativos como gênero digital híbrido.

## Palavras-chave

Documentário interativo; narrativa digital; labs; multimídia; audiência ativa.

# Introducción

En un ecosistema mediático en el que la eclosión de plataformas sociales y digitales proporcionan nuevas posibilidades a los usuarios, los medios audiovisuales refuerzan su papel como constructores de la realidad al proponer modos de comportamiento y como reflejo de la sociedad en la que se desenvuelven (Parra García et al., 2019, p. 234). Todo ello contribuye a que la influencia que ejercen sobre el espectador ocupe un lugar preponderante con respecto al resto de estímulos que recibe de la sociedad (González-Fernández, 2023). Esta influencia incrementa gracias a la mejora continua de la experiencia del usuario con los contenidos, donde la web y los dispositivos móviles son los que cuentan con una mayor capacidad para revolucionar los hábitos de visionado y los parámetros de consumo (Costa-Sánchez et al., 2015).

En este contexto es en el que emergen y se consolidan nuevos géneros periodísticos, como el documental interactivo, o *webdoc*, convertido en un producto esencial del panorama comunicativo actual y que viene determinado “por los procesos de transformación tecnológica, la hibridación y el auge de nuevas narrativas que giran en torno a la figura de un usuario activo” (Jódar-Marín y De la Torre-Espinosa, 2023, p. 128). Así, si el documental interactivo es un formato conformado por “varios soportes y plataformas para su producción, distribución y exhibición” (Gifreu-Castells, 2022, p. 81), el documental interactivo transmedia da un paso más al desarrollar una nueva forma de consumo de contenidos (Gifreu-Castells et al., 2019; Nash, 2012), caracterizados por ser más fragmentados y por requerir una audiencia cada vez más activa y participativa dispuesta a disfrutar de una experiencia personalizada. Por ello, es necesaria la puesta en marcha de diferentes técnicas con las que atraerla a partir de una convergencia entre el mundo analógico y digital. En este sentido, se aprecian estrategias de contenido interactivo transmedia relacionadas con:

- La diversificación de la oferta de contenidos: Estos se alejan de su tradicional confinamiento a un modelo de medio o distribución específico (televisión, radio, cine, web, etc.), lo que permite un consumo o interacción multiplataforma que puede, incluso, ser simultáneo.

- La convergencia de códigos, lenguajes, estilos y narraciones: Puede ser simple, como ocurre en la web a través del hipermedia, o compleja, a través de los recursos multimedia.
- El desarrollo de un nuevo modelo de relación con las audiencias: En general, se fomenta la participación directa e intensiva del público y, en particular, la viralización de los contenidos (Larrondo-Ureta, 2016, p. 111).

La constante reinvencción del documental como género, desde el punto de vista de su contenido, formato, emisión y recepción, lo convierte en uno de los recursos informativos del ámbito digital más atractivos y con más posibilidades de mejora, precisamente por su versatilidad para adaptarse a la audiencia a la que se dirige. A pesar de ello, el crecimiento del documental interactivo como herramienta periodística y de no ficción se encuentra en una fase incipiente en zonas como América Latina, debido a que su producción y desarrollo técnico aún no son “oportunidades de negocio” (Obando-Arroyave, 2021, p. 35). Seguir anclados en los formatos más tradicionales les permite continuar explotando los formatos más tradicionales y aprender de lo que ya se está desarrollando en otros más innovadores. Porque, ¿hasta qué punto la forma en que se distribuye un contenido informativo puede condicionar la calidad del producto y aumentar la forma en que se involucra la audiencia con él?

Tal es el foco en el que se centra esta investigación: en conocer qué herramientas y estrategias narrativas utilizan los últimos *webdocs* del Lab RTVE para fomentar la interactividad y adaptar la experiencia a las características de la audiencia a la que se dirige. El hecho de que se haya elegido el Lab RTVE responde a que es el Laboratorio de Innovación Audiovisual de la Radiotelevisión Pública Española (RTVE), que desde su nacimiento en 2011 no ha dejado de cosechar premios nacionales e internacionales por la creación de formatos novedosos, creativos e innovadores con los que contar historias de no ficción. Este espacio alberga el universo de estudio de este trabajo: *El lado oscuro de los filtros* y *Rescate en el Mediterráneo*, que son los dos últimos documentales interactivos que ha creado.

El primero se dirige a un público joven y adolescente muy familiarizado con el uso de redes sociales y de filtros con los que modificar su imagen real. Esta realidad es la que desencadena y motiva el documental y el proyecto multimedia que se conforma sobre él, ya que intenta desgranar los efectos y riesgos de recurrir de forma excesiva a los filtros para informar, educar y prevenir a los que se identifican con este problema. Debido al contenido y al público al que se dirige, el documental adopta la estética y el formato de presentación de un perfil de Instagram donde a modo de *reels* se fragmenta el contenido en nueve vídeos que cuentan con la visión de psicólogos, *influencers*, expertos en género o usuarios, quienes señalan cómo influye el uso prolongado de filtros en la percepción de la imagen personal.

El segundo se dirige a un público adulto, preocupado y sensibilizado con la trágica realidad que se vive en aguas del Mediterráneo y que la ha convertido en la ruta migratoria más mortífera del planeta. Este hecho se aborda desde el seguimiento de un rescate específico frente a las costas de Libia que se recoge en un documental que, a modo de vídeo *explainer*, se fragmenta a partir de cuatro infografías interactivas que marcan el ritmo del relato. Los contenidos interactivos que están presentes a lo largo de los 12 minutos de documental permiten profundizar en detalles como las principales rutas entre África y el Mediterráneo, los tipos de barcos y lanchas que se utilizan para llegar a Europa, o qué ocurre con los migrantes que consiguen llegar con vida a suelo europeo.

A partir de estos dos proyectos interactivos, se pretende conocer cómo se supera esa unidireccionalidad y linealidad tradicional de los medios y cómo se abre un abanico de opciones a los usuarios para que interactúen, participen y se involucren en un formato en el que ellos deciden cómo, cuándo y en qué orden consumen el contenido.

## Del documental tradicional al documental interactivo transmedia

El documental ha sido históricamente un género cinematográfico y periodístico que se ha configurado como una ventana hacia la realidad, al caracterizarse por su compromiso con la objetividad. Aunque pensar en una

realidad objetiva conlleva redefinir el documental como una “construcción mental/cognitiva en permanente interacción con el entorno, de implicación intersubjetiva y estado de significación provisoria” (Fuente-Alba y Basulto-Gallegos, 2018, p. 15), a lo largo de la historia el documental ha buscado reflejar fenómenos sociales, históricos y culturales, haciendo uso de recursos narrativos y visuales que difieren de los géneros de ficción. Nichols (2017) establece que el documental se distingue por su compromiso con la veracidad y la autenticidad, aunque reconoce que cualquier representación audiovisual implica decisiones creativas que modelan la percepción del espectador. En este sentido, Renov (2012) señala que, aunque el documental pretende ofrecer una “verdad” sobre los hechos, está inevitablemente influenciado por las técnicas de montaje, la selección de material y el punto de vista del director, lo que crea una interpretación particular de los acontecimientos.

En relación con esa muestra de la verdad y la interpretación de la realidad que ofrece el documental, Nichols (2017) aporta una clasificación de seis modos de representación documental que inciden en las estructuras narrativas de este género y que son los que más han prevalecido a lo largo de la historia:

- Modo expositivo: Es el más cercano a lo que comúnmente se asocia con el género documental, ya que ha sido el principal modo utilizado para transmitir información y dirigirse al espectador directamente. Para ello, se utiliza una voz en *off* para guiar la narrativa, ofreciendo una interpretación autoritaria y objetiva de los hechos. La argumentación del comentarista aporta la función dominante textual, por lo que el texto avanza al servicio de su necesidad de persuasión.
- Modo observacional: Desarrollado durante las décadas de 1960 y 1970, especialmente en el movimiento *cinéma vérité*, este enfoque busca capturar los eventos tal como ocurren, sin intervenciones evidentes del cineasta. En esta modalidad, se cede el control a los sucesos que se desarrollan delante de la cámara, para que el espectador se “desplace” entre las personas y los lugares mostrados en pantalla para hallar puntos de vista reveladores.

- **Modo interactivo:** En este enfoque, el cineasta interactúa directamente con los sujetos y esta interacción forma parte integral de la narrativa. En el documental interactivo, hace hincapié en las imágenes de testimonio o intercambio verbal y en las imágenes de demostración (imágenes que demuestran la validez, o quizás lo discutible, de lo que afirman los testigos). Esta modalidad introduce una sensación de parcialidad provocada por el encuentro entre el realizador y los protagonistas de la historia.
- **Modo reflexivo:** Este modo cuestiona el proceso de realización del documental, haciendo visible al cineasta y a los métodos empleados en la producción de la película. Ya no se oye ni se ve al cineasta implicarse de un modo interactivo (participativo, conversacional o interrogativo), sino que ahora se ve y se oye el metacomentario que realiza, a modo de diario personal. Así, en lugar de centrarse en la propia realidad, la atención se focaliza en cómo se habla de esa realidad.
- **Modo poético:** Se caracteriza por su énfasis en el ritmo, el montaje y la metáfora, alejándose de la representación objetiva de los hechos. Es un modo más experimental, que pone el acento en la forma cinematográfica sobre la narrativa tradicional. Por tanto, potencia la expresión a la transmisión de una idea particular.
- **Modo performativo:** Se centra en las experiencias subjetivas y emocionales, destacando la presencia del cineasta como una figura en el documental. El énfasis se dirige más a las cualidades evocadoras del texto que hacia su capacidad representacional, y así se acerca a las vanguardias artísticas.

Con la evolución de los medios y la creciente demanda por formas híbridas de narración, el documental ha experimentado transformaciones hacia nuevos formatos más interactivos e inmersivos, aunque sigue manteniendo su función esencial de generar conocimiento crítico y reflexión sobre la realidad (Aufderheide, 2020). De esta manera, el documental tradicional y su forma de presentar las historias de forma lineal, en la que el

principio y el fin están muy bien delimitados y siguen una consecución lógica de acontecimiento, representan una fase superada por la interactividad, característica fundamental para que exista la participación del usuario y para que tenga un mayor control del consumo e, incluso, de la creación del contenido (Vázquez-Herrero et al., 2019). Porque el paso del documental tradicional al interactivo surge como una evolución natural de un género que se adapta a la nueva realidad mediática, donde se prioriza la participación e implicación del usuario con el contenido a su simple observación.

El documental interactivo se puede definir como un género de no ficción caracterizado “por la representación de lo real a través de un medio interactivo” (Vázquez-Herrero et al., 2017, p. 399), en el que el contenido se fragmenta y obliga al usuario a navegar a través de textos escritos, imágenes, vídeos o audios para llegar al final de una forma diferente de la ideada por el autor. Pero, cuando la audiencia en línea ya no busca contenidos fragmentados (Jenkins, 2008) sino experiencias (Scolari, 2013), el relato se adentra en una transmedialidad que integra la multimedialidad y la interactividad propias de la comunicación digital.

El usuario debe identificar diferentes lógicas de documentación de la realidad y percibir esta realidad desde otra perspectiva que pone en evidencia nuevos modelos de la subjetividad, adquiriendo un rol determinante en un diálogo entre productor, obra y espectador, o bien a través de simples comentarios, o bien como cocreador y consumidor activo. El espectador participa de manera más activa convirtiendo la experiencia visual, a partir de la navegación y la inmersión, en un juego relacionado con el entretenimiento y la diversión, pudiendo, incluso, según sea el diseño de la plataforma que soporta el contenido, modificar o ampliar el contenido, creando lo que se conoce como documental expandido, es decir, un documental que va creciendo con nuevos contenidos o, incluso, con el aporte de los usuarios que lo ven (Obando-Arroyave, 2021, p. 34).

La narrativa transmedia permite construir historias diseccionadas que parten de un mismo tema y se articulan en distintas tramas y piezas

diferenciadas que se expanden por múltiples medios y plataformas, *online* u *offline*, cuya expansión fomenta tanto la participación del usuario como su contribución activa a la construcción del relato (Rost y Bergero, 2016), ya que lo transmedia no solo abarca las nuevas formas en que se cuenta un relato, sino también los distintos modos de producir y distribuir una historia (Ivars-Nicolás y Zaragoza-Fuster, 2018), a partir de la acción de los prosumidores que permite continuar expandiendo el relato. Y esa acción está muy relacionada con la estructura que presente el contenido del documental para que su narrativa transmedia invite a la creación e interacción del usuario. Las más significativas son las siguientes (Gifreu-Castells et al., 2019, pp. 287-288):

- Estructura “línea del tiempo”: Permite conocer el contenido a través de una línea de tiempo sobre la que se articulan diferentes plataformas o contenidos expandidos. El usuario puede pausar el documental, y a partir de ahí enlazar con otras plataformas y contenidos, teniendo siempre la opción de retornar al mismo punto de reproducción donde dejó la navegación del documental.
- Estructura “mosaico”: Permite conocer el contenido a través de diferentes medios y contenidos que no cuentan con ningún tipo de orden ni jerarquía aparente. De esta manera, se presenta un conjunto de elementos textuales, visuales y sonoros en la interfaz y el usuario decide de qué recurso consume en primer lugar en función de sus intereses.
- Estructura “contenedor”: Permite conocer el contenido de forma ordenada, ya que se presenta a través de diferentes secciones y bajo una categoría determinada. Así, hay una jerarquía informativa explícita o implícita para que el usuario navegue por las diferentes secciones e, incluso, se puede dar el caso de que haya contenidos bloqueados o restringidos hasta que no se consuma el que aparezca con anterioridad para que se siga el orden establecido.

A partir de ellas, la audiencia cuenta con un mayor o menor control sobre el contenido y permite a sus productores continuar con la incorpora-

ción de novedades para adaptar la distribución del relato a sus preferencias y hábitos de consumo. A partir de ensayos de prueba-error, intensificados gracias al despegue de la web o de la introducción de las *apps* transmedia, y de las herramientas de medición de audiencias que permiten conocer sus datos de consumo e inversión en programas y productos, las empresas mediáticas pueden apostar por una innovación constante con la que personalizar, casi al detalle, la experiencia del usuario con el contenido (Larrondo-Ureta et al., 2020).

Los rasgos definitorios del documental interactivo o *webdoc*, erigido en “uno de los imprescindibles de la no ficción interactiva” (Barrientos-Bueno, 2017, p. 895), son, principalmente, el empleo de narrativas audiovisuales no lineales y multimedia (Jenkins, 2008), y la introducción de fórmulas que otorgan un mayor protagonismo al usuario al tener el control de la navegación y del consumo de contenidos (Scolari, 2013). Todo ello lo convierten en uno de los protagonistas de los llamados *labs*, *medialabs*, o laboratorios de innovación de los medios de comunicación, ya que, al constituirse en unidades internas de las empresas periodísticas centradas en la innovación tecnológica de contenidos (Sábada y Salaverría, 2016; Subires Mancera, 2019), se alzan como la vía perfecta para fomentar el consumo de información digital, así como para atraer a nuevos usuarios, especialmente jóvenes, que son más reacios al consumo de documentales tradicionales.

## Metodología

### Objetivos y preguntas de investigación

El objetivo principal se centra en analizar los dos últimos documentales interactivos del Lab RTVE con el fin de conocer las estrategias narrativas a las que recurren para fomentar la interactividad y ofrecer nuevas experiencias de consumo del contenido a la audiencia a la que se dirigen. Este objetivo principal cuenta con los siguientes objetivos específicos (OE):

- OE1: Identificar la estructura narrativa y del relato que presentan ambos proyectos.

- OE2: Identificar los elementos multimedia utilizados para expandir la historia.
- OE3: Analizar las estrategias de interacción y participación que utilizan para fomentar la interacción con la audiencia.

Con estos objetivos, se pretende dar respuesta a las siguientes preguntas de investigación: ¿cuáles son los rasgos definitorios de ambos documentales?, ¿presentan diferencias en su estructura y recursos en función del público objetivo al que se dirigen?, ¿los recursos multimedia a los que recurren contribuyen a la interacción y participación del usuario?, ¿la narrativa transmedia es determinante para la configuración de ambos *webdocs*?

## **Universo de la investigación**

La muestra está formada por los dos últimos documentales interactivos creados y emitidos por el Lab RTVE en 2023: *El lado oscuro de los filtros* (<https://lab.rtve.es/filtros/>) y *Rescate en el Mediterráneo* (<https://lab.rtve.es/rescate-en-el-mediterraneo/>). El primero se estrenó en junio de 2023 y aborda el perjudicial efecto que provoca el uso excesivo de filtros en las redes sociales en la salud mental de los usuarios, principalmente, de los jóvenes, que es la comunidad que mayor uso hace de ellos para crear una identidad digital que difiere de su identidad analógica. El segundo se estrenó en octubre de 2023 y analiza los procedimientos que se llevan a cabo cuando se realiza un rescate de migrantes en el Mediterráneo central.

El contenido de ambos documentales se analiza en su totalidad, por lo que no se excluye ningún tipo de recurso, formato o plataforma que forme parte de ellos al constituir un cuerpo de estudio compacto e integral. Por ello, además del documental y su contenido fragmentado, también se analizan los elementos narrativos que se generan a partir de ellos y que se albergan en sus correspondientes páginas web. A pesar de ello, el eje del análisis parte del núcleo central del relato, que en ambos proyectos se corresponde con un documental fragmentado en nueve y cuatro partes respectivamente y que está distribuido de la siguiente forma (tabla 1):

**Tabla 1.** Distribución del contenido fragmentado en los documentales analizados

Documental	Título del fragmento del relato	Duración
El lado oscuro de los filtros	La vida con filtros	03:15 minutos
	¿Quién está detrás de los filtros?	03:09 minutos
	Experimento social: ¿puedes vivir sin filtros?	04:27 minutos
	Los efectos de los filtros en la salud mental	03:05 minutos
	¿Cómo afectan los filtros a los influencers?	10:12 minutos
	¿Por qué hay más filtros para mujeres?	02:20 minutos
	¿Más filtros = más cirugía estética?	01:23 minutos
	Vivir odiando tu cara	02:47 minutos
	¿Cómo prevenir que te provoquen trastorno?	02:49 minutos
Rescate en el Mediterráneo	Envío	03:53 minutos
	Morir ahogado	03:31 minutos
	Mapas	02:29 minutos
	En puerto	02:12 minutos

Fuente: elaboración propia.

## Propuesta metodológica

Se plantea un estudio analítico-descriptivo a partir de una investigación con métodos mixtos, con la que se pretende reunir datos cuantitativos y cualitativos, integrarlos e interpretarlos en función de la combinación de las fortalezas que ambos presentan (Creswell, 2015). Se recurre a la técnica metodológica del análisis de contenido (Krippendorff, 1990), por ser ampliamente utilizada en el ámbito de las ciencias sociales y de la comunicación, así como por ajustarse a las características de esta investigación, ya que, por un lado, se centra en la lectura (textual o visual) como instrumento de recogida de una información que debe ser “sistemática, objetiva, replicable y válida” (Andréu Abela, 2002, p. 2), y que debe reducir el objeto de estudio a una cantidad de variables con las que establecer relaciones entre ellas e inferir significados (Peña Lillo, 2012); y, por otro, porque la realización de una investigación desde un enfoque descriptivo permite una observación detallada del objeto de estudio en su contexto para apro-

ximarse lo máximo posible a la significación de los fenómenos abordados (Díaz Herrera, 2018).

Por otra parte, el enfoque de esta investigación es de carácter exploratorio y tiene una aproximación sistemática y controlada hacia el objeto de estudio que se basa, principalmente, en el modelo paso a paso, que, según Kohlbacher (2006), tiene como ejes centrales resumir, explicar y estructurar, caracterizado por:

- Centrarse en categorías y variables de análisis
- Verificación de los instrumentos de análisis
- Revisión bibliográfica y teórica
- Selección de criterios cuantitativos y cualitativos
- Contexto de los componentes

Los datos se recopilan y registran en una ficha de análisis que ha sido depurada tras la lectura (textual y audiovisual) de los proyectos que conforman la muestra de estudio y que cuenta con las siguientes categorías y variables (tabla 2):

**Tabla 2.** Ficha de análisis

Estructura narrativa	<ul style="list-style-type: none"><li>• Estructura lineal</li><li>• Estructura no lineal</li><li>• Estructura circular</li><li>• Estructura interactiva</li></ul>
Estructura del relato	<ul style="list-style-type: none"><li>• Autoconclusiva</li><li>• Seriada o continua</li></ul>
Estructura del proyecto transmedia	<ul style="list-style-type: none"><li>• Estructura línea de tiempo</li><li>• Estructura mosaico</li><li>• Estructura contenedor</li></ul>
Recursos multimedia	<ul style="list-style-type: none"><li>• Vídeo</li><li>• Texto</li><li>• Audio</li><li>• Música</li><li>• Infografía</li><li>• 3D</li><li>• Animación</li><li>• Otros</li></ul>

Estrategias de interacción	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hiperenlaces</li> <li>• Formularios de contacto</li> <li>• Llamadas de acción</li> <li>• Tecnología inmersiva</li> <li>• Gamificación</li> <li>• Otros</li> </ul>
Estrategias de participación y comunidad social	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Perfiles en redes sociales</li> <li>• Espacios de cocreación</li> <li>• Retroalimentación con la comunidad</li> </ul>

Fuente: elaboración propia.

Las etapas que se siguen para el diseño y el posterior desarrollo de la investigación son los siguientes:

- Recolección de información: Aproximación a los dos documentales para visionar su contenido audiovisual y conocer la expansión de su narrativa a través de las herramientas multimedia que albergan sus correspondientes páginas web. Esta revisión documental constituye el punto de entrada a la investigación, ya que permite conocer, identificar y comprender la realidad que es objeto de estudio.
- Registro de datos: Contabilización y categorización de los datos en la ficha de análisis en función de las categorías y variables recogidas en ella.
- Análisis de datos: Validación, interpretación e inferencia de los datos registrados para obtener los resultados y las correspondientes conclusiones.

## Resultados

Los resultados obtenidos tras el análisis no se presentan de forma conjunta, sino de forma independiente para cada uno de los documentales con el fin de hacer una exposición más ordenada y sistemática de estos.

### El lado oscuro de los filtros

La estructura narrativa que presenta el documental a lo largo de los episodios o fragmentos de contenido en los que se desglosa es una estructura lineal. En todos ellos, no se hace una presentación cronológica de los hechos, solo se perciben pinceladas cronológicas en aquellos en los que se cuentan

testimonios en primera persona, pero sí que se aprecia un desarrollo sucesivo de los acontecimientos que siempre finalizan con una conclusión en la que se resumen los puntos clave abordados o se hace una reflexión crítica sobre aquellos aspectos en los que se focaliza la atención del relato.

En cuanto a la estructura del relato que se aborda en cada uno de los episodios en los que se fragmenta el contenido, hay que señalar que es auto-conclusiva. Porque, a pesar de que el hilo narrativo sobre el que se construye el documental es el de analizar los peligros que conlleva el uso excesivo de filtros en redes sociales, cada una de las partes que lo conforman se centra en un aspecto en particular con el que abordar este hecho y cuenta con unos protagonistas diferentes (*influencers*, psicólogos, expertos en estudios de género, cirujanos plásticos, etc.) que aportan una visión holística sobre este hecho, pero que se inicia y se finaliza en cada uno de los episodios sin posibilidad de prolongación.

La estructura que presenta este proyecto interactivo como iniciativa transmedia se corresponde con la estructura “contenedor”, ya que el contenido se presenta de forma jerarquizada y se estructura en diferentes secciones categorizadas bajo una denominación concreta. Es cierto que el orden es más implícito que explícito, ya que no hay ningún tipo de bloqueo o restricción de acceso a los contenidos y, por tanto, se pueden consumir siguiendo un orden aleatorio, pero se presentan siguiendo una relación causal que invita a los usuarios a seguir la disposición establecida (tabla 3).

**Tabla 3.** Orden que presentan los contenidos siguiendo la estructura “contenedor”

Formato	Contenido jerarquizado
Vídeo	El lado oscuro de los filtros: nueve vídeos verticales de corta duración que conforman el documental, fragmentado y presentado en formato reels de Instagram.
Cuestionario	¿Me preocupa el exceso de mi apariencia física? Cuestionario de doce preguntas donde se invita al usuario a participar para conocer si el grado de preocupación que tiene sobre su apariencia física puede estar relacionado con algún trastorno dismórfico corporal (TDC).
Hiperenlaces	Recursos de interés: Enlaces que proporcionan herramientas educativas, facilitan la búsqueda de ayuda o contribuyen a ampliar la información sobre el tema abordado en el documental.

Fuente: elaboración propia.

Por otra parte, el lenguaje y los recursos multimedia a los que se recurre en la página web de *El lado oscuro de los filtros* no presentan demasiada variedad, pero esto no impide que se pueda expandir el relato a partir del uso estratégico que se hace de ellos. El vídeo es el que cobra un mayor protagonismo, ya que es a través de este formato audiovisual con el que se presenta el contenido y el grueso del documental. Los nueve vídeos en los que se fragmenta presentan cierta uniformidad en cuanto a los recursos que se utilizan en ellos, ya que todos incluyen música con la que contribuir al ritmo informativo, texto para subtítular a los protagonistas y resaltar los términos o aspectos más importantes e, incluso, emojis para emocionar y captar la atención de la audiencia. Además del vídeo, el texto es el otro recurso multimedia que tiene mayor protagonismo en este proyecto, ya que está presente en todos los contenidos fragmentados que lo conforman: vídeo, cuestionario e hiperenlaces. A pesar de su excesiva representación, hay que señalar que está muy bien distribuido y que su incursión no es excesivamente larga, ya que se adapta a los formatos en los que se inserta con un estilo breve, conciso y directo, y así consigue informar y atraer al público joven al que se dirige.

Muy relacionados con los recursos multimedia se encuentran las estrategias de interacción a las que se recurre en este documental. Los hiperenlaces ocupan un lugar preponderante al ser el último de los contenidos jerarquizados y categorizados bajo el título de “Recursos de interés” que conforma el proyecto. A través de ellos, redireccionan al usuario a páginas web con las que encontrar ayuda psicológica gracias a la recomendación ofrecida por el Consejo General de la Psicología en España, a pedir ayuda ante el peligro de la disociación de la imagen real y la digital a través del proyecto educativo Dislike, y a ayudar a los demás a prevenir el suicidio a partir de la iniciativa de Vigilantesdevida, y así los hiperenlaces contribuyen a ampliar la información ofrecida en el documental, a sensibilizar y educar la mirada del usuario sobre la realidad abordada en este proyecto. Mientras tanto, otra estrategia de interactividad bien definida se aprecia en el cuestionario, donde se invita al usuario a responder a las doce preguntas que lo conforman para conocer hasta qué punto su preocupación por su aspecto físico puede guardar relación con algún trastorno dismórfico corporal.

A pesar de no considerarse un cuestionario gamificado, la sencilla estructura que presentan sus preguntas y sus cuatro opciones y una sola posibilidad de respuesta fomentan la participación y despiertan el interés del usuario no para recibir un diagnóstico, sino para aumentar la conciencia sobre los problemas relacionados con la imagen personal.

Otras estrategias de interacción que también están presentes, aunque en menor medida, son las llamadas de acción, que se utilizan en imperativo (por ejemplo, “leer más” o “ver el resultado de mi prueba”) o como petición (por ejemplo, “sigue este enlace”) para solicitar al usuario que realicen una acción específica, así como pinceladas de gamificación en la página principal de acceso al proyecto interactivo transmedia, ya que se identifican dinámicas, como una pantalla de carga con el porcentaje de progreso, simulando uno de los elementos más clásicos de los videojuegos, o un botón de acceso al sistema denominado entra que, igualmente, simula el acceso al sistema del videojuego una vez están cargados todos sus datos.

Por último, y en relación con las estrategias de participación y comunidad social, hay que señalar que el documental no cuenta con perfiles propios en redes sociales, pero esto no impide que no tenga presencia en ellas, ya que, a través de las cuentas de RTVE y del Lab RTVE en X, Instagram y TikTok, se comparte contenido de este para promocionarlo y darlo a conocer. De igual forma, cada uno de los nueve vídeos en los que se fragmenta el documental invita a los usuarios a compartir el *reel* en sus redes sociales a través de la copia de su enlace, aunque también da la opción de guardar el contenido en el dispositivo. No se identifican espacios de cocreación una vez creado y estrenado el documental, aunque el Lab RTVE distribuyó contenidos en sus redes sociales en los que mostraba el experimento que hizo con varias chicas y un solo chico para poner a prueba la forma en que los jóvenes se mostraban en redes sociales a través de los filtros. Dicho experimento formó parte del proyecto interactivo final, para que los propios jóvenes fueran protagonistas y creadores de contenido a partir de su propia historia, y con ello ayudaran a concienciar a los demás y a sí mismos de los efectos tan perniciosos que tiene el uso excesivo de filtros.

## **Rescate en el Mediterráneo**

La estructura narrativa que presenta el documental a partir de la fragmentación de su contenido se corresponde con una estructura lineal. Se hace una clara presentación cronológica de los hechos, ya que se parte del momento en el que un buque de salvamento de Médicos Sin Fronteras recibe la señal de socorro para iniciar el rescate de una lancha que se encuentra a la deriva y se continua con el procedimiento que siguen estos equipos especializados para poner a salvo la vida de los migrantes y subirlos a bordo del buque. No se presenta ningún salto cronológico y se sigue, por tanto, un desarrollo sucesivo de los acontecimientos.

La estructura del relato de *Rescate en el Mediterráneo* es autoconclusiva, ya que la trama se inicia y se cierra en el documento audiovisual con el comienzo y el fin de un rescate crítico de 76 personas que se encuentran a la deriva tras salir de la costa de Libia para alcanzar suelo europeo. No hay posibilidad de prolongación para que se plantee una trama seriada o continua del hecho que se aborda.

En cuanto a la estructura con la que cuenta este proyecto interactivo como iniciativa transmedia, hay que señalar que se corresponde con la estructura “línea de tiempo”, puesto que el usuario puede navegar por el contenido a través de una línea temporal en la que se desarrollan los acontecimientos, y a partir de ellos se dispone de una serie de plataformas, formatos y contenidos con los que profundizar en la historia. El documental, con su formato de vídeo *explainer* y las cuatro infografías interactivas con las que cuenta, ofrece al usuario la posibilidad de conocer detalles, como cuáles son los barcos implicados en los rescates, las principales rutas migratorias o la situación de los migrantes al llegar a Europa, entre otros. El usuario siempre puede retornar al punto del documental donde dejó la visualización del contenido cuando lo desee, independiente del punto del proyecto en el que se encuentre (tabla 4).

El lenguaje y los recursos multimedia a los que recurre el proyecto contribuyen a la expansión narrativa del relato. Así, si el vídeo es el eje central sobre el que se articula el documental en el que se presenta la trama,

las infografías son los recursos interactivos que cobran verdadero protagonismo en el proyecto. Son cuatro las que fragmentan el relato y cada una de ellas profundiza en un aspecto diferente de interés en la historia, haciendo que haya un abanico de subtramas explicativas (tabla 4), que amplían la información del usuario y sensibilizan sobre la realidad que se aborda. Las infografías tienen elementos gráficos y texto, pero ausencia de audio. Este se hace presente a través del enlace al pódcast *El faro del Mediterráneo*, al que se puede acceder desde cada una de las cuatro infografías interactivas. Por su parte, el texto también cobra relevancia como recurso multimedia, aunque de una forma muy equilibrada y escueta que no resta protagonismo al resto de recursos interactivos señalados.

**Tabla 4.** Orden que presentan los contenidos siguiendo la estructura línea de tiempo

Formato	Fragmentación de contenidos infográficos
Vídeo explainer	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Envío: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Goma balsa: gomona</li> <li>• Lancha: lancha Mike y Orka</li> <li>• Barco de rescate: buque Geo Barents</li> <li>• Ver el pódcast: <i>El faro del Mediterráneo</i></li> </ul> </li>   <li>2. Morir ahogado: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Periodos de asfixia: Periodo cerebral, periodo de salida cortical, periodo de apnea, periodo de paro cardiaco, escasez total de oxígeno.</li> <li>• Fases de ahogamiento: Asfixia, apnea voluntaria, disnea, convulsiones, fase terminal.</li> <li>• Ver el pódcast: <i>El faro del Mediterráneo</i></li> </ul> </li>   <li>3. Mapas: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Origen: Guinea, Costa de Marfil, Nigeria, Egipto, Sudán del Sur, Eritrea, Somalia.</li> <li>• Puntos de salida (Libia): Trípoli, Misurata, Tobruk, Al-Zawiya, Sabrata.</li> <li>• Rutas a Europa: ruta occidental, ruta del este, ruta central.</li> <li>• Ver el pódcast: <i>El faro del Mediterráneo</i></li> </ul> </li>   <li>4. En puerto: <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué puedes encontrar en Europa?</li> <li>• Ver el pódcast: <i>El faro del Mediterráneo</i></li> </ul> </li> </ol>

Fuente: elaboración propia.

Por su parte, en las estrategias de interacción de este proyecto, la gamificación ocupa un lugar destacado, ya que la cuarta infografía simula un juego en el que se plantean diferentes situaciones y recorridos narrativos para que el usuario conozca cuál es el destino de las personas que llegan a

Europa según los protocolos italianos de acogida de inmigrantes. Las llamadas de acción cuentan también con un papel relevante. Se utilizan, principalmente, como una petición (por ejemplo: “Por favor, haga clic en uno de los mapas para ampliar la información”) con la que se solicita al usuario que realice una acción específica. Por su parte, los hiperenlaces tienen una presencia menos destacada, puesto que solo están presentes para acceder al pódcast *El faro del Mediterráneo*.

Por último, se aprecia una carencia destacada en cuanto a estrategias de participación y comunidad social en este proyecto. No cuenta con perfiles propios en redes sociales, pero, a través de los de RTVE y del Lab RTVE en X, Instagram y TikTok, el documental está presente en ellas, ya que publican contenido con el que promocionarlo y darlo a conocer. No hay rastro de espacios de cocreación con los que los usuarios puedan participar en la elaboración de un contenido relacionado con el existente y tampoco se invita a los usuarios a compartir el contenido en sus redes sociales o a copiar y a compartir el enlace del documental o de algunos de sus contenidos fragmentados.

## Discusión y conclusiones

Los documentales interactivos del Lab RTVE analizados ponen de manifiesto que sus estructuras, estrategias y recursos narrativos son coherentes tanto con el contenido que abordan como con la audiencia activa a la que se dirigen. Al tratarse de proyectos interactivos nativos, tanto *El lado oscuro de los filtros* como *Rescate en el Mediterráneo* presentan rasgos comunes, como el fomento de las narrativas no lineales y multimedia y la introducción de fórmulas que fomentan una mayor actividad en el usuario, de ahí que en ambos casos las estrategias narrativas se construyan teniendo como base dos elementos principales: el contenido y la audiencia.

A pesar de ello, en cada uno de los *webdocs* se identifican peculiaridades centradas en personalizar la experiencia de acceso y consumo del relato, todos ellos alejados de la transmedialidad y la integración activa de la audiencia como creadora de contenido.

Así, en *El lado oscuro de los filtros*, se observa un enfoque claro hacia una audiencia juvenil habituada al consumo de contenido breve y fragmentado en plataformas como Instagram. Este documental interactivo opta por simular un perfil en esta red social, lo cual no solo responde a los patrones de consumo visual de su audiencia, sino que también muestra una evolución en la adaptación narrativa hacia los hábitos de consumo digital actuales. Este formato también responde a la idea de la “estetización de la vida cotidiana” propia de las redes sociales, lo cual puede aumentar la sensación de familiaridad e identificación por parte del espectador (Rodríguez Fidalgo y Molpeceres Arnáiz, 2014). Sin embargo, aunque existen opciones para compartir el contenido en redes sociales y de esta forma fomentar una conversación en torno a él, no se evidencia un enfoque sólido hacia la creación de una comunidad activa de usuarios.

Por otro lado, *Rescate en el Mediterráneo* adopta una estructura más cercana a la del documental tradicional, lo cual responde a la naturaleza del contenido, ya que requiere una presentación más formal y detallada. Este enfoque es coherente con la audiencia a la que se dirige, la cual busca profundizar en temas complejos y sensibles relacionados con la migración y la crisis humanitaria. Este documental utiliza herramientas como infografías interactivas para proporcionar un análisis en profundidad de los datos y contextos que acompañan la narrativa principal, lo que permite una experiencia de aprendizaje más compleja y menos fragmentada. No obstante, esta elección también limita la capacidad del usuario de compartir y comentar de manera directa, lo que se traduce en una menor actividad de cocreación y participación.

Sin embargo, a pesar de detectar un considerable grado de adaptación de los proyectos interactivos a su público objetivo, también se aprecia al mismo tiempo una escasez de estrategias de participación con las que fomentar la creación de comunidades sociales en torno a ambos documentales. Es cierto que en *El otro lado de los filtros* se identifica una mayor intención por compartir el contenido en redes sociales, y así generar una conversación social en torno a él, pero en *Rescate en el Mediterráneo* no se apuesta por este tipo de estrategias con las que se otorgaría un mayor protagonismo

a la audiencia como consumidores implicados y cocreadores de nuevo contenido. Se puede considerar que, con ello, se pierde la posibilidad de involucrar a la audiencia en el proyecto y se merman las posibilidades de crear comunidades de usuarios alrededor del contenido. Pero, al mismo tiempo, se pone de manifiesto que siguen la tendencia que demuestran investigaciones, como las de Sánchez González y Sánchez Gonzales (2020), que señalan que los usuarios no están preparados para crear contenidos en formatos como el *webdoc*, ya que el principal valor que se le da es el de su carácter informativo, unido a su accesibilidad y su personalización, pero no el de la participación para la construcción y producción de nuevos contenidos a partir del que ya está creado.

Otro aspecto clave que se revela es la dificultad existente para delimitar y diferenciar entre la multimedialidad y la transmedialidad en los estudios de narrativa interactiva. La transmedialidad implica un sistema narrativo en el que distintos medios ofrecen experiencias complementarias que permiten una comprensión integral de la historia desde diferentes ángulos y formatos (Jenkins, 2008). Sin embargo, los *webdocs* analizados se limitan a presentar hipervínculos que conducen a espacios narrativos relacionados, sin ofrecer una experiencia transmedial que expanda realmente la narrativa a otros formatos y plataformas. En este sentido, es necesario cuestionarse si la etiqueta de transmedia, aplicada a menudo en productos digitales actuales, se utiliza en ocasiones por ser tendencia y presentarse como un recurso atractivo, a pesar de que no se cuente con un verdadero sustento narrativo que justifique su denominación. Así, a medida que los usuarios se familiaricen más con los formatos interactivos y colaborativos, será posible explorar un potencial mayor para el documental interactivo, en el cual la audiencia no solo sea consumidora de información, sino también parte fundamental del proceso de creación y expansión narrativa.

## Referencias

Andréu Abela, J. (2002). *Las técnicas de análisis de contenido: Una revisión actualizada*. Fundación Centro de Estudios Andaluces. <https://abacoenred.org/wp-content/uploads/2019/02/>

Las-t%C3%A9cnicas-de-an%C3%A1lisis-de-contenido-una-revisi%C3%B3n-actualizada.pdf

Aufderheide, P. (2020). *Documentary: A very short introduction*. Oxford University Press.

Barrientos-Bueno, M. (2017). El webdoc, un formato multimodal en el entorno televisivo digitalmultipantalla: El caso de Cromosoma Cinco. *Signa: Revista de la Asociación Española de Semiótica*, 26, 893-906. <https://doi.org/10.5944/signa.vol26.2017.19928>

Costa-Sánchez, C., Rodríguez-Vázquez, A. I. y López-García, X. (2015). Medios de comunicación móviles: Potencialidades de las aplicaciones para *smartphone* de los medios de comunicación españoles de mayor audiencia. *Prisma Social*, 15, 387-414. <https://www.redalyc.org/pdf/3537/353744533011.pdf>

Creswell, J. W. (2015). *A concise introduction to mixed methods research*. Sage.

Díaz Herrera, C. (2018). Investigación cualitativa y análisis de contenido temático: Orientación intelectual de revista *Universum. Revista General de Información y Documentación*, 28(1), 119-142. <https://doi.org/10.5209/RGID.60813>

Fuente-Alba, F. y Basulto-Gallegos, O. (2018). Una epistemología del género documental para la memoria social en Chile. *Cinta Moebio*, 61, 12-27. <https://doi.org/10.4067/S0717-554X2018000100012>

Gifreu-Castells, A., Sánchez-Castillo, S. y Galán, E. (2019). Aproximación al documental interactivo como formato nativo transmedia. *Pasavento: Revista de Estudios Hispánicos*, 7(2), 275-302. <https://doi.org/10.37536/preh.2019.7.2.722>

González-Fernández, S. (2023). La percepción de la violencia audiovisual entre universitarios: Estudio de caso en estudiantes de periodis-

- mo (Universidad de Málaga). *ZER: Revista de Estudios de Comunicación*, 28(54), 161-183. <https://doi.org/10.1387/zer.23648>
- Ivars-Nicolás, B. y Zaragoza-Fuster, T. (2018). Lab RTVE: La narrativa transmedia en las series de ficción. *Revista Mediterránea de Comunicación/Mediterranean Journal of Communication*, 9(1), 257-271. <https://doi.org/10.14198/MEDCOM2018.9.1.20>
- Jenkins, H. (2008). *Convergence culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Paidós.
- Jódar-Marín, J. Á. y De la Torre-Espinosa, M. (2023). Diseño, realización y postproducción de webdoc. *Revista Mediterránea de Comunicación/Mediterranean Journal of Communication*, 14(2), 127-141. <https://doi.org/10.14198/MEDCOM.24503>
- Kohlbacher, F. (2006). The use of qualitative content analysis in case study research. *Forum Qualitative Sozialforschung/Forum: Qualitative Social Research*, 7(1), 1-30. <https://doi.org/10.17169/fqs-7.1.75>
- Krippendorff, K. (1990). *Metodología de análisis de contenido: Teoría y práctica*. Paidós.
- Larrondo-Ureta, A. (2016). El avance de las televisiones públicas autonómicas en el escenario convergente: Análisis de experiencias periodísticas transmedia en EITB y CCMA. *Communication & Society*, 29(4), 107- 20. <https://doi.org/10.15581/003.29.4.sp.107-120>
- Larrondo-Ureta, A., Peña-Fernández, S. y Agirreazkuenaga-Onaindia, I. (2020). Hacia una mayor participación de la audiencia: Experiencias transmedia para jóvenes. *Estudios sobre el Mensaje Periodístico*, 26(4), 1445-1454. <https://doi.org/10.5209/esmp.71375>
- Nash, K. (2012). Modes of interactivity: Analysing the webdoc. *Media, Culture & Society*, 34(2), 195-210. <https://doi.org/10.1177/0163443711430758>

Nichols, B. (2017). *Introduction to documentary* (3.<sup>a</sup> ed.). Indiana University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctt2005t6j>

Obando-Arroyave, C. (2021). El documental interactivo y transmedia: Narrar en clave local, ver en clave global. *Hipertext.net*, 23, 31-44. <https://doi.org/10.31009/hipertext.net.2021.i23.04>

Parra García, P., Postigo-Gómez, I. y Vera-Balanza, M. T. (2019). Resistencias y variaciones de la construcción del género en la nueva ficción seriada: “Girls” y “Big Little Lies”. *Revista Comunicación y Género*, 2(2), 233-247. <https://doi.org/10.5209/cgen.66514>

Peña Lillo, M. (2012). La importancia del acuerdo entre codificadores para el análisis de contenido. *Revista Comunicación y Medios*, 25, 47-56. <https://doi.org/10.5354/rsm.v0i25.24521>

Renov, M. (2012). *Theorizing documentary*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203873083>

Rodríguez Fidalgo, M.<sup>a</sup> I. y Molpeceres Arnáiz, S. (2014). Los nuevos documentales multimedia interactivos: Construcción discursiva de la realidad orientada al receptor activo. *Historia y Comunicación Social*, 18, 249-262. [https://doi.org/10.5209/rev\\_HICS.2013.v18.44325](https://doi.org/10.5209/rev_HICS.2013.v18.44325)

Rost, A. y Bergero, F. (2016). Apuntes teóricos sobre el periodismo transmedia. En A. Rost, M. T. Bernardi y F. Bergero (eds.), *Periodismo transmedia: La narración distribuida de la noticia* (pp. 7-26). Publifadecs. <https://rdi.uncoma.edu.ar/bitstream/handle/uncomaid/15341/Rost%2c%20Bernardi%2c%20Bergero.%20Periodismo%20transmedia.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Sábada, C. y Salaverriá, R. (2016). Los ‘labs’ de medios en España: Modelos y tendencias. En A. Casero-Ripollés (coord.), *Periodismo y democracia en el entorno digital* (pp. 149-164). Sociedad Española de Periodística.

Sánchez González, M. y Sánchez Gonzales, H. M. (2020). La experiencia de los usuarios en torno a webdocs, documentales interactivos y orientados a la participación ciudadana: El caso de Las SinSombra. *Estudios sobre el Mensaje Periodístico*, 26(1), 229-338. <https://doi.org/10.5209/esmp.67311>

Scolari, C. (2013). *Narrativas transmedia: Cuando todos los medios cuentan*. Deusto.

Subires Mancera, M. P. (2019). El webdoc como herramienta en la lucha por la igualdad: En la brecha (2018) del Lab RTVE. *Fonseca: Journal of Communication*, 18, 87-101. <https://doi.org/10.14201/fjc20191887101>

Vázquez-Herrero, J., López-García, X. y Gifreu-Castells, A. (2019). Evolución del documental interactivo: Perspectivas y retos para su consolidación. *Estudos em Comunicação*, 29, 127-145. <http://doi.org/10.25768/fal.ec.n29.a08>

Vázquez-Herrero, J., Negreira-Rey, M. C. y Pereira-Fariña, X. (2017). Contribuciones del documental interactivo a la renovación de las narrativas periodísticas: Realidades y desafíos. *Revista Latina de Comunicación Social*, 72, 397-414. <https://doi.org/10.4185/RLCS-2017-1171>