



UNIVERSIDAD PERUANA DE CIENCIAS APLICADAS

FACULTAD DE COMUNICACIONES

**PROGRAMA ACADÉMICO DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y
MEDIOS INTERACTIVOS**

Posibilidades narrativas del documental interactivo: Una mirada desde la
perspectiva del usuario

TESIS

Para optar el título profesional de Licenciado en Comunicación Audiovisual y Medios
Interactivos

AUTORA

Matos Valencia, Kyara (0000-0002-1203-6153)

ASESOR

León Geyer, Andrés (0000-0002-5636-4570)

Lima, 6 de julio del 2021

RESUMEN

El documental interactivo trae consigo diversos cambios en la forma de narrar historias, desde cómo plasmamos la estructura documental, a la incidencia del usuario en la misma. Estas transformaciones llegan de la mano con nuevas narrativas, ordenes, formas de contar las historias, y el punto más prominente, que es la participación del usuario en el documental. En el siguiente trabajo de investigación se buscó identificar los aportes de la interactividad basados en la percepción del usuario, centrándose en la involucración del usuario y el aumento de información. Para tal fin, se estudió la percepción del usuario delimitando el trabajo a dos documentales con una interfaz temporal y espacial, dado que se considera que son los campos dónde la interactividad interviene más. Para medir la involucración del usuario y la efectividad de estas interfaces, se realizó entrevistas a 10 personas con perfiles diversos con el objetivo de conseguir una apreciación vasta de los diversos aportes de la interactividad. Entre los resultados más relevantes se identificó el nexo entre el diseño de la interfase y los grados de involucración, así como el aumento de información ligado a la combinación de tipos de información.

Palabras clave: Documental interactivo; interactividad; construcción narrativa; historias digitales; idoc

ABSTRACT

The interactive documentary brings with it several changes in the way we tell stories, from how we shape the documentary structure, to the incidence of the user in it. These transformations go hand in hand with new narratives, orders, ways of telling stories, and the most prominent point, which is the user's participation in the documentary. The following research work sought to identify the contributions of interactivity based on the user's perception, focusing on user involvement and the increase of information. To this end, user perception was studied by limiting the work to two documentaries with a temporal and spatial interface, since it is considered that these are the fields where interactivity intervenes the most. To measure user involvement and the effectiveness of these interfaces, interviews were conducted with 10 people with different profiles in order to obtain a broad appreciation of the various contributions of interactivity. Among the most relevant results, the link between interface design and degrees of involvement was identified, as well as the increase in information linked to the combination of types of information.

Keywords: Interactive documentary; interactivity; narrative construction; digital stories; idoc

TABLA DE CONTENIDOS

1. Introducción.....	7
2. Estado de la cuestión/ Marco teórico.....	8
2.1 Interactividad	
2.1.1 Temporal no lineal	
2.1.2 Espacio paralelo	
2.2 Efectos	
2.2.1 Involucración del usuario	
2.2.2 Aumento de información	
3. Metodología.....	14
3.1 Paradigma y método	
3.2 Técnica de producción de datos	
3.3 Muestra	
3.4 Instrumentos y validación	
3.5 Procesamiento de datos	
3.5 Consideraciones éticas	
4. Resultados y discusión.....	16
4.1 Aumento de involucración del usuario.....	
4.2 Aumento de información	
4.3 Otros Hallazgos	
5. Conclusiones.....	26
6. Bibliografía	30
7. Anexos	34

INDICE DE TABLAS

1. **Tabla 1:** Cuatro modos de participación del usuario según Gifreu..... 13
2. **Tabla 2:** Tipos de interacción según Gifreu 16
3. **Tabla 3:** Medida de entrada de información basada en Gifreu22

Índice de figuras

1. Figura 1: Cuadro de tipos de interactividad según Gifreu	9
2. Figura 2: Involucración según forma de interacción de “Historias múltiples”	18
3. Figura 3: Involucración según forma de interacción de “El árbol”	20
4. Figura 4: Gráfica de efecto de aumento de información en el diseño interactivo de “historias múltiples”	22
5. Figura 5: Efecto de aumento de información en el diseño interactivo “El árbol”	24

1. Introducción

A raíz de la evolución tecnológica, el cambio de los nuevos usuarios y sus necesidades, el clásico documental se ha reformulado. Según Choi (2009), en el documental clásico observamos que la realidad se proyecta según una información procesada y organizada. En cambio, en el documental interactivo vemos un modelo de producción para contar y volver a contar narrativas de no ficción mediante recursos multimedia en un espacio de datos abierto. Esto nos ha llevado a nuevas disposiciones narrativas, tecnológicas, de composición y creación de nuevas formas de lenguaje. Como menciona Belaguer (2020), tanto la interactividad como la participación son propiedades indispensables de la producción cultural contemporánea. La evolución tecnológica del audiovisual ha traído consigo diversas problemáticas en donde han surgido nuevos retos para los actuales contenidos audiovisuales, como menciona la revista Business Wire (BW, 2011) y McLamb (1990), los documentales interactivos los posicionan y diferencian de otros servicios de programación. Por otro lado, en el panorama nacional, observamos ciertos retos y cómo a partir de ellos nacen nuevas oportunidades. Varotto (2018), señala que el presupuesto público para la creación de cine en el Perú es muy bajo, pero si bien esto retrasa el desarrollo de la industria, a su vez fomenta el nacimiento de corrientes independientes que no deben estar ligadas a los esquemas pauteados por el ministerio de cultura, impulsando la libertad creativa. Estos cambios son esenciales para estar a la par de nuevas audiencias, pero aún existen muchas limitaciones en cuanto al alcance y entendimiento. Un caso lo presentó la revista Television Business international (TBI, 2013) en el ABC air first Australian interactive TV documentary dónde mencionaron que sólo 300 mil hogares pudieron acceder al servicio interactivo digital.

Si bien aún existen limitaciones para algunos usuarios, es importante resaltar los aportes positivos que ha tenido la interactividad en los consumidores. La herramienta interactiva permite que el espectador se vuelva relevante para incidir en la creación de la estructura narrativa. Según Chávez (2015), el uso de la interactividad en el documental brinda al usuario capturar múltiples versiones de las visiones de realidad, y ofrece a muchas personas la posibilidad de involucrarse. A diferencia de la observación del usuario en el documental clásico, en el interactivo el espectador tiene la posibilidad de involucrarse en

el contenido. Como comentan Davenport y Murtaugh (1997), la mayor limitación de los contenidos no interactivos es que estos reducen la capacidad de aprender, a diferencia de los interactivos, donde los usuarios están involucrados activamente con él, pudiendo controlar su forma e indagar en su contenido. Tanto para creadores como para sus consumidores, el cambio es necesario y va avanzando con las nuevas necesidades de los consumidores, que ya no solo buscan recibir un mensaje, sino formar parte de la evolución del medio y su involucración en él.

Para conocer en qué medida la interactividad influye en el documental, el objetivo principal de la investigación fue precisar los aportes de la interactividad a la narrativa. El estudio se centra en la percepción del usuario y lo mide para conocer los aportes de la interactividad bajo la percepción del usuario, guiando a contribuir en su valoración y en la estructuración. Se centró el estudio en analizar la involucración del usuario y el aumento de información. Se delimitó la influencia de interacción a dos documentales con diferentes herramientas interactivas. A fin de advertir y analizar los aportes efectuados en el documental, se utilizaron entrevistas a 10 personas en concordancia a los objetivos específicos con el fin de observar su percepción y sensación de aumento de información. De esta manera, se brindan aportes al audiovisual sobre la visión del espectador en cómo construye narratividad a través de la interactividad, así como sus aportes y limitaciones para tomar en cuenta en futuras creaciones.

2. Estado de la cuestión/ Marco teórico

Para llevar a cabo esta investigación, es necesario delimitar y definir los conceptos de las herramientas de interactividad. Se analizará la temporalidad no lineal y el espacio paralelo para buscar cómo son aplicadas estas herramientas interactivas. Por otro lado, se identificará la involucración del usuario y el aumento de información en el documental.

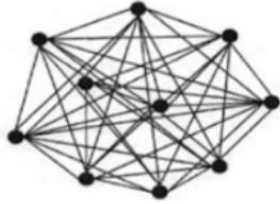
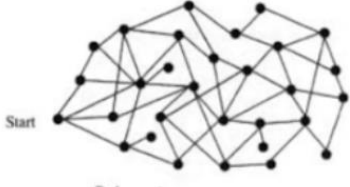
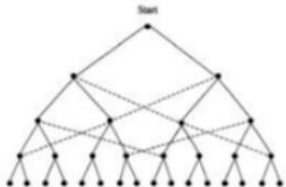
2.1 Interactividad


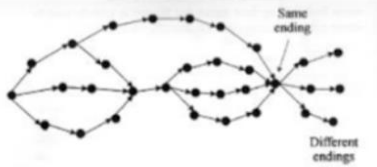
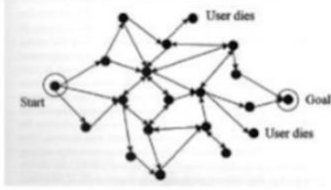
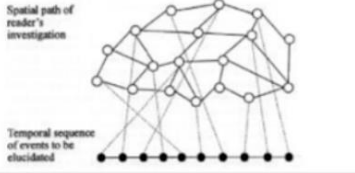
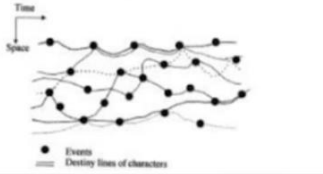
Para delimitar los conceptos en esta investigación es necesario definir la interactividad. Aufderheide (2015), la describe como una forma narrativa de no ficción que utiliza la acción y la elección, la inmersión y la percepción representada como formas de construir

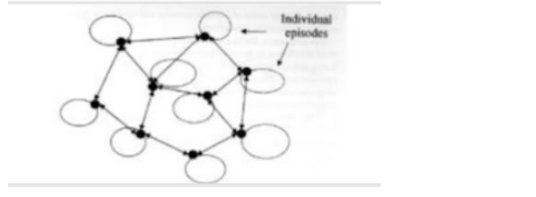
lo real, en lugar de representarlo. Complementando esta afirmación, Vázquez-Herrero, Negreira-Rey y Pereira-Fariña (2017), mencionan que esta permite transmitir conocimientos y una imagen veraz de información, dado que el usuario construye en una narrativa abierta a la inmersión y la experiencia personal.

Existen diversas interfaces de interactividad que describen diferentes formas de organizar el discurso en la narrativa. Según Gifreu (2011), en el documental interactivo no solo encontramos la construcción narrativa, sino la yuxtaposición de los elementos que conforman finalmente a lo que conocemos como una historia y la involucración del usuario. En el siguiente cuadro se puede apreciar diferentes modos de construir narratividad a través de la interactividad:

Figura 1: Cuadro de tipos de interactividad según Gifreu

Descripción	Figura
<p><u>El gráfico completo</u></p> <p>Cada sección está conectada con la otra y esto permite al usuario moverse bidireccionalmente entre ellas.</p>	
<p><u>La Red</u></p> <p>Las secciones del contenido están conectadas en circuitos, el usuario navega a través de ellas en una o dos direcciones decidiendo cuál es el punto final.</p>	
<p><u>El Árbol</u></p> <p>Las secciones del contenido están divididas en forma de árbol. El usuario solo toma decisiones a través de puntos de control.</p>	

<p><u>El ramificado</u></p> <p>Diferentes secciones del contenido están organizadas una tras otra. El usuario se mueve a través solo de estas, pero con la posibilidad de muchas divisiones pequeñas.</p>	
<p><u>La red direccional</u></p> <p>Las secciones del contenido están conectadas como un diagrama de flujo. El usuario se mueve a través de estos y tiene finales alternativos.</p>	
<p><u>El laberinto</u></p> <p>Cada sección del contenido está unida a la otra, el usuario se mueve bidireccionalmente hasta encontrar el final.</p>	
<p><u>La historia oculta</u></p> <p>Varias secciones del contenido están conectadas una tras otra y otras está ocultas. El usuario se mueve bidireccionalmente y tiene que reconstruir la narrativa.</p>	
<p><u>Las historias múltiples</u></p> <p>El usuario determina su propio patrón de contenido y puede cambiar entre puntos de vista.</p>	

<p><u>La acción del espacio</u></p> <p>El usuario selecciona un mundo que contiene narrativas individuales.</p>	 <p>Individual episodes</p>
---	---

Fuente: (Gifreu, 2013)

Traducción propia

Estos cuadros de interactividad ayudan a categorizar y definir la interacción de los documentales asignados. En el primer documental, “La línea de sombra, el universo fotográfico de García-Alix”, se puede comparar su narrativa circular a la forma de interactividad de historias múltiples, dado que en su interfaz podemos navegar entre múltiples historias, así como diversos puntos de vista de diferentes personas. Por otro lado, en el documental “Guerra a la mentira”, podemos apreciar el diseño de interactividad del árbol, dado que este tiene acciones subordinadas a través de la elección del usuario.

2.1.1 Temporal no lineal

Una de las cualidades del documental interactivo es transmitir la temporalidad de manera no lineal que se ve a través de la interfaz. Según Freitas y Castro (2010), los documentales no lineales modifican y transforma la conceptualización del documental clásico. Como afirman Molpeceres y Rodríguez (2014) y Sánchez y Sánchez (2020), la reorganización del discurso narrativo ahora recae en el lecto autor, esto afecta la narrativa temporal de la historia a través de sus acciones en diferentes grados.

Para entender cómo las estructuras de interactividad afectan al documental temporalmente, se observaron las propuestas de organización narrativa. Lo que conocemos naturalmente como inicio, nudo y desenlace cambia y la linealidad temporal deja de existir. Fidalgo y Arnáiz (2013), mencionan que la temporalidad está ligada al discurso, y la interactividad tiene como una de sus cualidades principales la combinación de los distintos recursos para organizar este discurso. Esto trae consigo una versatilidad narrativa que proporciona al lecto autor una experiencia ligada intrínsecamente al diseño de la interactividad. Un ejemplo es el documental “La línea de la sombra, el universo fotográfico de García-Alix” en Lab.rtve donde no existe una línea temporal definida, sino

que está representada circularmente. El usuario navega libremente por las diversas narraciones de diversos personajes donde las probabilidades de repetición y combinación son medidas según navegas por la historia. Cada escenario representa las diferentes conexiones narrativas que son plausibles en el documental, unas más complejas que otras, que ayudan a visualizar las posibilidades de interactividad y cómo afecta la ilación temporal narrativa.

2.1.2 Espacio paralelo

El espacio en el documental clásico según Rojas (2015) está dividido espacialmente en diversas categorías como el In/Off, el espacio Estático/Dinámico y el Orgánico/inorgánico. Con la llegada de la interactividad, este pierde su forma original a causa del usuario, como mencionan Sabina Gutiérrez (2018) y Sparacino Davenport y Pentland (2000), el concepto de espacio no existe como tal en el documental interactivo. Por ello, da paso a otro concepto mencionado como el espacio paralelo, que representa la capacidad del usuario de navegar a través de múltiples canales. Según Sora (2015), el usuario es responsable de la exploración del espacio tomando la iniciativa de reproducir los vídeos sin un orden ni una narrativa establecida concreta y sin ninguna orientación de la duración de la pieza. Por lo tanto, al hablar de espacialidad interactiva, se debe comprender que esta se vuelve moldeable e inconsistente y que ahora el usuario puede navegar por los diferentes escenarios.

2.2 Efectos en el usuario

Para comprender los efectos de la interactividad en la involucración del usuario y el aumento de información, primero es importante señalar la relación entre el usuario y el documental. El propósito de la interactividad según Gertrúdix, Gertrúdix y García (2017), es lograr introducir al usuario en experiencias narrativas enriquecidas donde pueda participar activamente alterando la narrativa. Por ello, es necesario comprender que el diseño interactivo debe ser interesante y contener suficiente información para satisfacer la necesidad de involucración del lecto-autor.

2.2.1 Involucración del usuario

Actualmente se desarrollan un sinnúmero de técnicas para que el usuario pueda incidir de forma colaborativa con el autor para la creación de un documental interactivo, existen diversos desafíos para lograr con éxito este documental. Van Dijk (2012), precisa que la comunicación se hace bi o multilateral y la interacción está basada en la incidencia e involucración del usuario en el documental. La interactividad se desarrolla en diferentes ámbitos, con diversas herramientas y a diferentes niveles. Gifreu (2013), habla sobre la participación del usuario, ilustrada en la siguiente tabla:

Tabla 1: Cuatro modos de participación del usuario según Gifreu.

Periférica	En la interactividad periférica el usuario es externo a la historia, interactúa como espectador sin afectar la historia preestablecida o su orden.
Afecta al discurso narrativo y la presentación de la historia	El usuario sigue siendo externo a la historia, pero a través de la interacción dirige el orden en que es mostrado el contenido.
Crea variaciones en una historia en parte predefinida	El usuario toma el rol de personaje en la historia donde sus acciones se desarrollan en la misma con una estructura.
Tiempo real de la historia	El usuario pertenece a la narración, con él la historia se va creando mientras va avanzando y tomando decisiones

Fuente: Elaboración propia

Los niveles de incidencia del usuario en el documental se recomiendan que sean altos, para que este permita que el consumidor se involucre en el documental. De la Puente y Díaz (2015), hablan de dos tipos de motivaciones en el usuario: extrínsecas e intrínsecas y en base a esto existen cuatro formas estratégicas de participación, interna/externa y de exploración/ontológica. La motivación intrínseca es un interés, que en el proceso puede ir estimulándose y puede llegar a sustituir el objetivo principal del usuario, en cambio la extrínseca solo funciona bajo un objetivo sin mayor interés en él. En el modo interno, el usuario se reconoce como un personaje dentro de la historia, en cambio, en el externo se sitúa fuera del mundo virtual. En la exploración el usuario navega por la base de datos en

un camino prediseñado sin afectar la historia y la ontológica es cuando el usuario puede cambiar toda la narrativa.

2.2.2 Aumento de información

Es necesario que el documental interactivo que cumpla con ciertos requisitos para lograr una experiencia participativa en el usuario. Según León y Negredo (2013), entre los principales retos es dar sentido a las nuevas posibilidades interactivas que ofrece la tecnología a la interacción, para que aporte suficiente valor añadido a los contenidos y haga posible un nuevo tipo de relación entre productor y audiencia. Para consolidar la creación de sentido comunicativo entre el usuario y el documental, no solo se le debe brindar al usuario un diseño interactivo amplio. El contenido debe ser extenso para que este cumpla con las expectativas y fomente la motivación intrínseca del consumidor, brindándole más información de la esperada o que ofrezca otros caminos por los cuales navegar en base a otros puntos de vista. Como afirma Weller y da Silva (2011), el documental interactivo muestra más información a comparación de un documental clásico. Esto es debido a las múltiples posibilidades de navegación que otorga la interactividad. Según Sora (2015) La falta de linealidad en las narrativas digitales permite al usuario decidir la llegada de la información. La narrativa ahora se desenvuelve en espacios paralelos donde pueden ser explorados y se articulan a partir de la toma de decisiones del usuario.

3. Metodología

3.1 Paradigma y método

Dado que se busca identificar la percepción y la involucración del usuario, se optó por usar un paradigma interpretativo. De acuerdo con Gonzales (2001), este paradigma permite la discusión de la visión y ayuda a un mejor entendimiento de la perspectiva interpretativa. Es pertinente utilizar este método para conocer la complejidad de los aportes y contrastarlos entre los diferentes resultados obtenidos para obtener una amplia visión de perspectivas y nutrir los aportes de la investigación.

Para analizar las diversas percepciones del usuario sobre las variantes del documental interactivo se usó un método cualitativo. Como menciona Azpúrua (2005), el método cualitativo permite recolectar datos para interpretar y comprender la construcción de una visión. Esto fue relevante para la investigación dado que se buscó analizar las diversas percepciones del usuario y su participación, la construcción propia de la historia y el análisis crítico de las personas involucradas sobre el documental.

3.2 Técnica de producción de datos

La técnica de producción de datos fueron entrevistas para medir la percepción del público. La estrategia operativa utilizada para recolectar la información requerida para el análisis del trabajo de investigación fueron entrevistas semiestructuradas. Según Robles (2011), el principal objetivo de la entrevista es compenetrar, comprender, descifrar y detallar las diferentes sensaciones u emociones que puede tener un usuario al momento de ser entrevistado sobre el tema que se precisa. Esta técnica brinda al trabajo de investigación la oportunidad de conocer los aportes de la interactividad basados en la percepción del usuario, el grado de involucración que consigue el nuevo consumidor y el aumento de información en la narrativa.

3.3 Muestra

La muestra elegida para esta investigación fue intencional dirigida a 10 personas debido a que, como está descrito por Alaminos y Castejón (2006), este constituye una estrategia no probabilística válida para la recolección de datos, en especial para muestras pequeñas y muy específicas. Para obtener una gama diferenciada de resultados, se hizo una selección basada en la diversidad, la edad, así como la profesión y los pasatiempos, dado que son factores que afectan el entendimiento y comportamiento al momento de interactuar con el documental. Acorde con Martínez-Salgado (2012), esto permite obtener variedad de perspectivas que enriquecen el contenido del estudio.

3.4 Instrumentos y validación

La guía de preguntas estuvo dividida en tres secciones. Una sección contiene preguntas dirigidas al usuario para conocer sus experiencias previas y características distintivas. La segunda sección consiste en preguntas enfocadas en la temporalidad basadas en conocer la involucración en el diseño de la interfaz “historias múltiples” y si perciben un aumento en la información. La tercera sección estuvo enfocada en la espacialidad paralela para

conocer el grado participación del usuario en la interfaz “El Árbol” y si también percibieron un aumento en la información. El proceso de validación fue realizado por dos especialistas en audiovisuales y documentales que aprobaron el diseño del instrumento confirmando que cumplía con los objetivos de la investigación y ayudaría a obtener la información pertinente.

3.5 Procesamiento de datos

Para el procesamiento de datos obtenidos de las entrevistas, se agruparon las respuestas del usuario por coincidencias. Se examinó la involucración del usuario bajo los criterios de los modos de participación de Gifreu (2013) y el aumento de información bajo el criterio de percepción de aumento de herramientas interactivas. Finalmente, se proyectó las cantidades en porcentajes en relación con la categorización de las respuestas y se cotejo con los autores.

3.6 Consideraciones éticas

Las consideraciones éticas son primordiales para el correcto desarrollo de la investigación. Dado que se obtuvieron datos a través de entrevistas a personas que participen de forma voluntaria a pro de la investigación, fue necesario contar la aprobación del usuario a través de un consentimiento informado. Este contó con una concisa explicación del objetivo de la entrevista y el rol de participante. Del mismo modo, se precisó que el uso de la información del participante es totalmente confidencial y solo para el uso académico del entrevistador. Finalmente, el participante aceptó la grabación de audio y transcripción de este a para poder formar parte de la investigación.

4. Resultados y discusión

Retomando la formulación de nuestra guía de obtención de resultados, nos centraremos en la información pertinente para conocer el aumento de la involucración del usuario y la información, así como también otros hallazgos que consideremos pertinentes para la investigación.

Tabla 2: Tipos de interacción según Gifreu

Tipos de interacción	Lenguaje
----------------------	----------

Interacción Débil	El espectador se limita a elegir entre un menú de opciones asignado por el creador.
Interacción Media	El espectador participa de diversas pruebas u opciones dadas en el medio interactivo
Interacción Fuerte	El espectador participa dentro del medio interactivo de forma contributiva con la historia.

Fuente: Elaboración propia

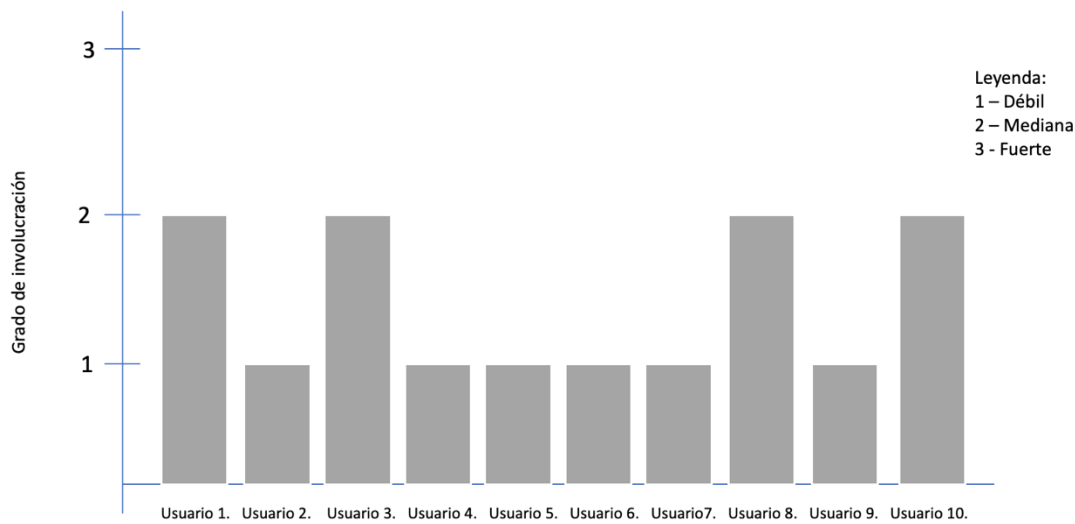
Para medir los grados de involucración del usuario y el aumento de información se utilizó el cuadro de tipos de interacción de Gifreu. Este divide los tipos de interacción en tres diferentes categorías, débil, mediana y fuerte.

4.1 Aumento de involucración del usuario

Cuando se analizó la involucración del usuario con el primer documental “La línea de la sombra, el universo fotográfico de García-Alix”, los participantes coincidieron en que ya no percibían una línea temporal como tal. Según Zubiri (1976), el tiempo tiene un conjunto de instantes dispuestos según la continuidad y la toma de elección del momento. Esta afirmación parte de un concepto temporal percibido por las personas, es aplicable a este tipo de narrativa dada a partir de la construcción en tiempo real del documental que proporciona experiencias únicas al usuario acorde a sus motivaciones. Según Perlmutter (2014), hoy debemos enfrentarnos a una idea de audiencia muy diferente, que tiene en cuenta su grado de involucración en los contenidos. Como mencionan Molpeceres y Rodríguez (2014) y Sánchez y Sánchez (2020), el documental se va amoldando a las preferencias del individuo dándoles la oportunidad de convertirse en coautores. Los espectadores mencionaron que el mayor aporte de la interactividad a esta característica del audiovisual es que lo hace más entretenido y va acorde a sus expectativas.

Figura 2 : Involucración según forma de interacción de “Historias múltiples”

Gráfica de involucración según forma de interacción de "Historias múltiples"



En la gráfica de involucración según la forma de interacción “Historias múltiples” se pudo observar que el grado de involucración del usuario fue bastante bajo. Solo el 40% de los usuarios sintió una participación mediana, eso quiere decir que participaban en las opciones que presentaba el documentalista, más no influenciaban en el documental. El otro 60% tuvo un grado de involucración débil, donde tenían la capacidad de elegir, pero no participar en el documental.

Dado este nivel de involucración tan bajo en los usuarios, el 70% no comprendió el diseño interactivo o la dinámica, por lo que no pudieron asimilar los sucesos y engancharse a él. Por otro lado, el 30% entendió la historia, captando que la herramienta de moverse por la historia era representada como el lente de una cámara y sugirieron que la intención del autor fue brindar una experiencia única al consumidor. Tal como señala Meadow (1983), los usuarios tienen diferentes niveles de comprensión y adaptación en base a diferentes factores. Es por ello por lo que hay muchas diferenciaciones en el entendimiento de los usuarios en ambos documentales.

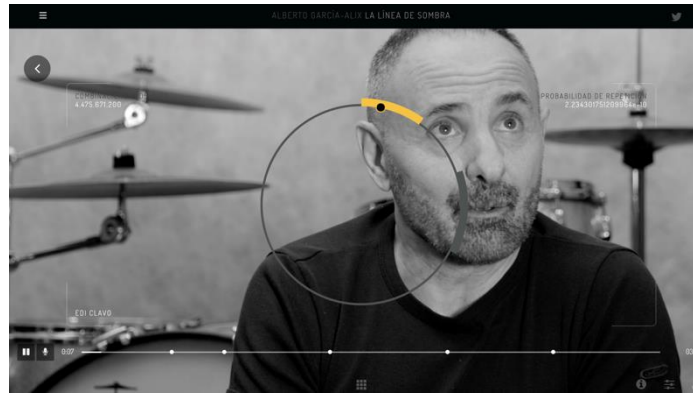


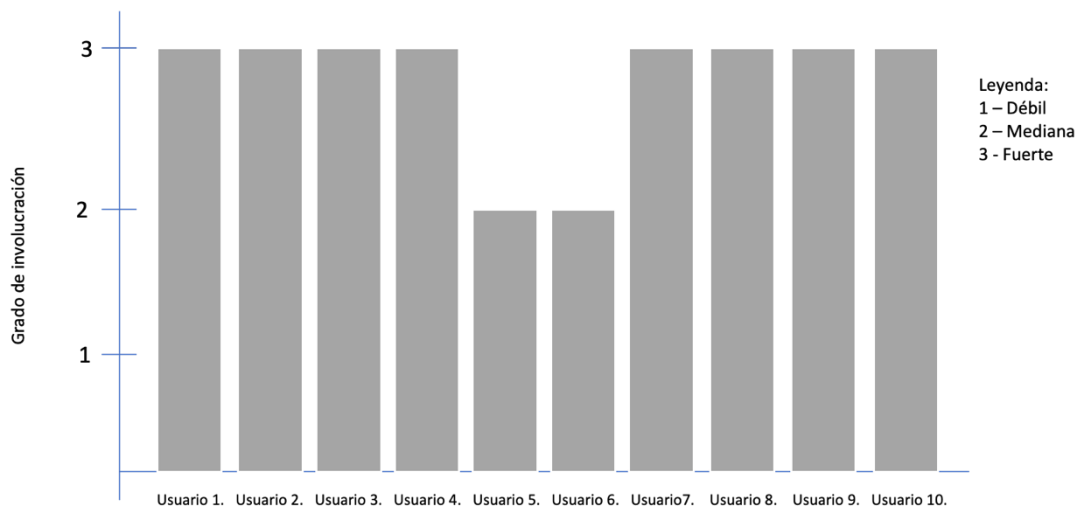
Imagen capturada del documental “La línea de la sombra, el universo fotográfico de Gabriel García-Alix”.

El 60% de usuarios mencionaron que este diseño de interactividad de historias múltiples todavía es un hecho confuso y genera sentimientos de angustia sobre si están perdiendo mucha información que podría ser relevante para la historia. Los usuarios reclamaron necesitar un punto de partida para comprender por dónde debe ir la historia y en base a ello ir desarrollando una idea de lo que deseen ver en base a guías por selección. A contrario de como afirma Maria (1995), si se cambia el orden de los elementos del documental interactivo, sigue teniendo el mismo contexto, por lo que se seguirá entendiendo el significado. Este es un argumento contradictorio si más del 50% respondió no entender realmente el fin de la historia, o la historia misma, dado que el diseño interactivo que presenta el documental no les sugería una guía.

Cuando se analizó la involucración del usuario el documental “Guerra a la mentira” El 100% de los participantes tuvo una reacción rápida a este diseño interactivo, respondieron a los diversos procesos de manera positiva y se involucraron activamente en el contenido.

- **Figura 3: Involucración según forma de interacción de “El árbol”**

Gráfica de involucración según forma de interacción de “El árbol”



Como se puede observar en la gráfica de involucración según la forma de interacción “El árbol”, el 80% de los usuarios tuvieron un grado de involucración fuerte. Esto quiere decir que más allá de participar en el documental, sintieron una involucración y aporte a la historia. El otro 20% tuvo un grado de involucración mediano, donde sintieron una participación en el documental, pero no una influencia en el.

El usuario en el documental “Guerra a la mentira” se involucra físicamente y recibe una motivación por aprender y seguir indagando. Estos usuarios mostraron tener un mayor interés en la información que se les brindaba, así como mejora su capacidad de retención de la información, como señalan Świerczyńska-Kaczor, Kotlińska, Żelazowska y Wachowicz (2019), hay un aumento en la empatía del espectador gracias a la interactividad. Esto es dado a una mayor participación del usuario con el contenido, que los ayuda a tomar un rol dentro de la historia.

El 90% de los usuarios mencionó que las conversaciones los hacían sentir como si entablaran una conversación con un amigo, también recalcaron que comprenderse con la historia, llevarle el ritmo y en cierta forma controlar el contenido que quieren ver, produce un mayor interés por consumir este tipo de contenidos interactivos. Dedujeron que el documental interactivo estaba construido de tal forma con la intención de ser dinámico y simular un debate común entre un círculo de amigos, sustentado con pruebas y tomando un rol de investigador dentro del mismo. Como mencionan De la Puente y Díaz (2015), logra que el usuario no solo participe sino se involucre en el contenido para que nutra su motivación intrínseca.

El 100% de los entrevistados afirmaron tener una participación en el documental, esto también es mencionado por Fuster y Avilés (2020), que mencionan que la interactividad se ha vuelto una estrategia necesaria para mantenerse al mismo ritmo de los consumidores. Este análisis tendría sentido dado a los nuevos consumidores y su necesidad de involucración, pero, por otro lado, Wolfe (2014), menciona que la interactividad no promueve la colaboración entre el "autor" y el "lector", sino que fomentan el cambio en el lector para convertirse en el "lector ideal". Esta premisa también tendría sentido, si mencionamos que el 30% de los participantes no tenían un conocimiento previo ni una idea forjada sobre lo que realizarían, pero fue de su agrado. Esto puede ser debido a que, como menciona Vázquez-Herrero (2018), existe un concepto más amplio de co-creación entre el usuario y el documentalista, que define como una respuesta instintiva por parte del consumidor a las nuevas propuestas tecnológicas. Por lo tanto, el autor no necesariamente podría sentir esta necesidad de consumo de interactividad, pero desarrollarla intuitivamente cuando tenga la oportunidad.

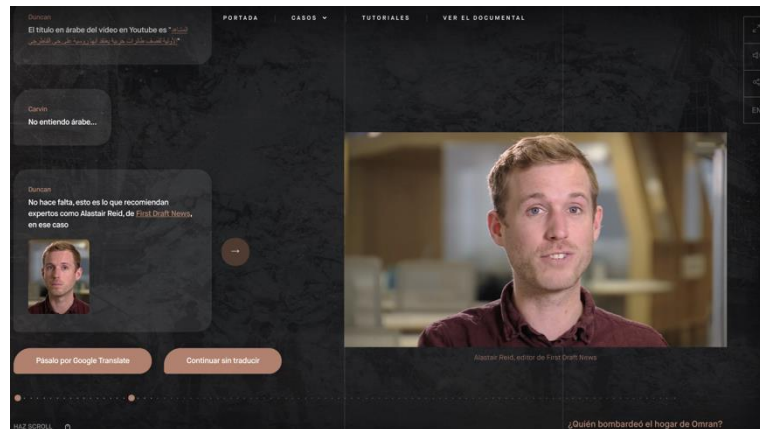


Imagen capturada del documental "Guerra a la mentira" de Lab.rtv

Los usuarios resaltaron que la dinámica estaba bien plasmada, les gusto participar y dijeron sentir un orden pauteado con un inicio dónde cada escena tenía concordancia con la otra en la cual podían direccionar la información a datos que les parecieran más relevantes en el documental.

Aumento de información

En el documental interactivo podemos apreciar un aumento de información dado a las herramientas interactivas. Como afirman Weller y da Silva (2011), el documental brinda al usuario cuantiosas posibilidades de navegación para que este se movlice entre los espacios. Esta navegación del usuario puede ser medida a través de la percepción e involucración del usuario en relación los criterios de involucración de Gifreu explicados en la siguiente tabla:

Tabla 3: Medida de entrada de información basada en Gifreu

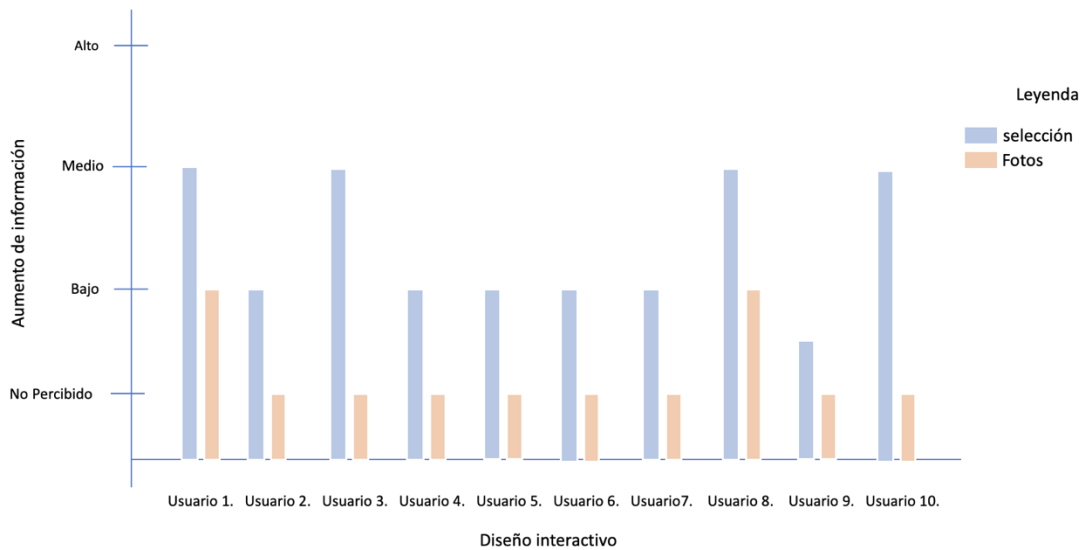
Medida de entrada de información	Lenguaje
No percibido	El usuario no percibió esta herramienta interactiva.
Bajo	El usuario nota la herramienta, pero no le proporciona información adicional.
Medio	El usuario percibe un ingreso de información con la herramienta.
Alto	El usuario interactúa con la herramienta para manejar el ingreso de información que desea.

Fuente: Elaboración propia

En referencia al primer documental, “La línea de la sombra, el universo fotográfico de García-Alix”, los usuarios mencionaron no percibir un aumento en la información, más bien, esta forma de interactividad les generó confusión y no llegó a compenetrar del todo con sus intereses. Si bien el 100% afirmó que si existían varios testimonios y perspectivas, esto no fue suficiente para que percibieran el aumento. Como menciona Liuzzi (2015), la expansión narrativa es un valor que destacar, pero también debe tomarse en cuenta que esta sea percibida por los usuarios, tanto para tener éxito, como para incentivar la motivación.

Figura 4: Gráfica de efecto de aumento de información en el diseño interactivo de “historias múltiples”

Gráfica de efecto de aumento de información en el diseño interactivo de “historias múltiples”

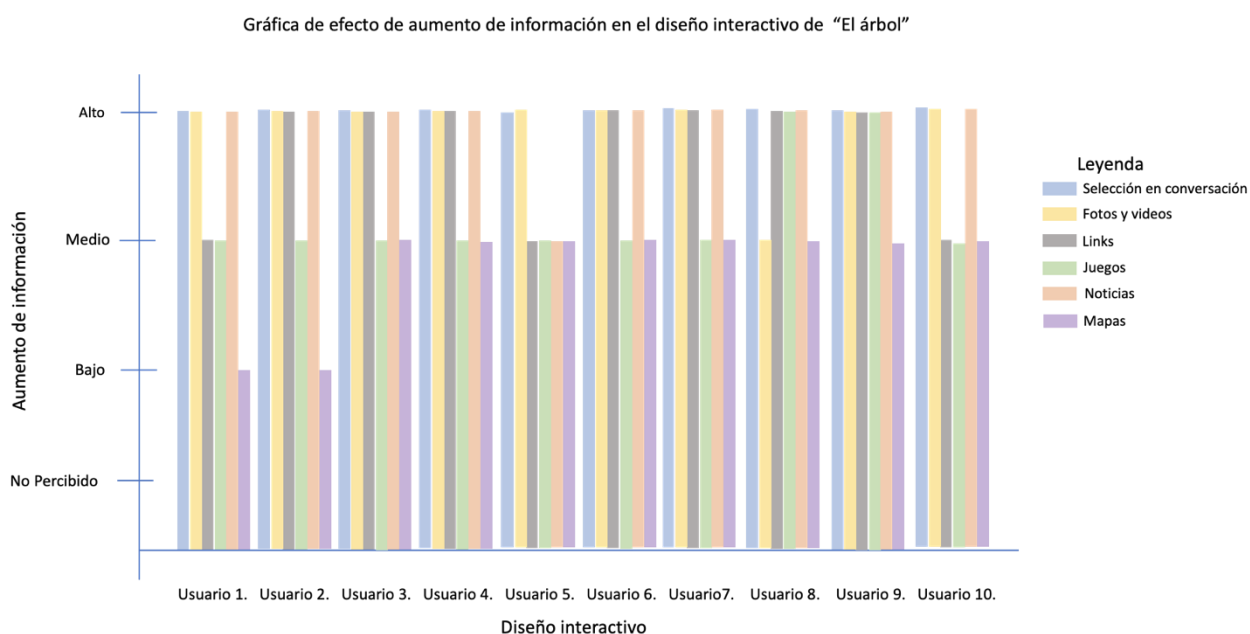


En la gráfica del efecto de aumento de información en el diseño interactivo de “Historias múltiples”. Se pudo observar dos herramientas de interactividad, la selección, que es el modelo básico por el que el usuario se moviliza y las fotos, que fue presentado como un apartado del documental. Todos los usuarios percibieron información proveniente de la parte de selección, pero ninguno mencionó que existiera un aumento. Por otro lado, en el caso de las fotos, solo el 20% notó esta herramienta y no les proporcionó ningún tipo de información. La evaluación de estas herramientas de interactividad según el público no cumplía con el efecto de aumento de información. Según Van Dijk (2012), la información en el documental interactivo se vuelve multilateral, por lo que, esta premisa se estaría cumpliendo aun así el usuario no lo perciba, pero está presente en el diseño.

Por otro lado, en el documental “Guerra a la mentira”, el 100% de usuarios mencionaron que el aporte de la interactividad a este documental era la cantidad de información que ingresaba de forma multilateral y en diferentes formas. Como se mencionó en The Documentary Channel (TDC, 2000) y Nieman Journalism Lab (NJL, 2014), estos proyectos interactivos permiten al usuario experimentar diversas fuentes de información y darles control sobre lo que querían investigar. El aspecto espacial se ve transformado y se sincroniza con el usuario a la vez que este va tomando decisiones. Johnson (2001), también afirma que una facultad de la interactividad es dejar que el usuario participe y maneje diversas herramientas interactivas en un solo espacio.

Los usuarios afirmaron que fue de su agrado la dinámica del documental, recalcaron el uso de diversas herramientas interactivas, entre ellas, el uso de conversaciones, elección de caminos a seguir, juegos, visualización de videos, fotos, mapas y noticias. En concordancia con Rodríguez y Molpeceres (2014) y Gertrúdx, Gertrúdx y García (2017), el documental interactivo debe brindar experiencias únicas y enriquecidas a los usuarios.

Figura 5: Efecto de aumento de información en el diseño interactivo “El árbol”



En la gráfica del efecto de aumento de información en el diseño interactivo “El árbol” resalta el uso de diversas herramientas interactivas. Los usuarios mencionaron sí percibir un aumento de información por parte de estas dada a la llegada multi lateral de diversas fuentes de datos que permitían no solo la entrada de datos, también el contraste de visiones y hechos. La construcción interactiva no solo los ayudó a comprender más rápidamente la historia, agregándole naturalidad y una mayor atracción comunicativa para ellos. El 80% mencionó que el aumento de información y poder contrastar la información presentada en el documental les ofrecía mayor motivación a seguir investigando. Conforme con León y Negredo (2013), los principales retos es dar sentido a la narrativa y que esta interactividad tenga un valor añadido para la historia, de el usuario pueda seguir investigando. Dar sentido fue un tema relevante para la investigación debido a que algunos usuarios tuvieron problemas para entender el primer documental. Si el usuario no logra comprender la historia que está manejando, el grado de insatisfacción y

frustración sube, aumentando las posibilidades de abandono de visualización del documental.

El software utilizado por el documentalista para plasmar esta historia fue de su agrado ya que mencionaban que era muy intuitivo y tenía acciones subordinadas que les permitía ir paso a paso a través de la historia, en vez de llegarles toda la información de golpe, era más pauteado y tenía pasos a seguir que los ayudaba a navegar más cómodamente entre la información. La llegada de información bi y multilateral fue recibida y aceptada por los usuarios. A través de la interactividad, esta les permite elegir los diferentes caminos narrativos por cuales seguir, así como decidir sobre el flujo de información. Como menciona Sora (2015), la falta de un lineamiento permite que la información circule libremente. Esto contribuye con la cantidad de datos que se almacenan en el documental relevantes para la posible elección del usuario, perdiendo relevancia el tiempo de proyección dado al control ejercido sobre el tiempo narrativo a manos del usuario. Según Zimmermann (2017), el documental interactivo también puede mostrar diversas posturas o contradicciones es una misma línea histórica, va de la mano con los consumidores que contrastan la información.

4.3 Otros Hallazgos

Cuando se analizó el comportamiento del usuario con el primer documental, “La línea de la sombra, el universo fotográfico de García-Alix”, el 90% de los usuarios tardaron aproximadamente un minuto en entender la dinámica. Los consumidores tenían la característica de ser menores de 30 años y una aproximación mayor a la tecnología, por otro lado, el 10% tardo más en asimilar la construcción del documental. La entrevistada de una edad mayor a los 40 años, demostró tener mayores dificultades para comprender y analizar el proceso, por lo que el entendimiento podría está ligado a la edad. Orso, Spagnolli, Gamberini, Ibañez, y Fabregat (2017), mencionan que las habilidades perceptivas disminuyen con la edad, y eso perjudica su interacción, por lo que es importante adaptar el diseño interactivo para lograr convertir a los adultos mayores en una audiencia activa.

La indagación en los conocimientos previos de los usuarios en algún tipo de interactividad dio a conocer que el 70% de los participantes han tenido este tipo de experiencia en algún

momento de su vida en diferentes plataformas. Cuando se le pregunto a los usuarios si tenían una noción de lo que era un documental interactivo solo el 50% mencionó que tenía relación con la intervención del usuario, que iba dirigido hacia sus gustos o ambiciones y una retribución. Todos los usuarios que afirmaron esto ya habían experimentado previamente con videojuegos, pero jamás había visto un documental interactivo.

Las expectativas de los participantes sobre lo que esperaban que fuera un documental interactivo eran bastantes similares. El 60% afirmó que esperaba poder elegir un tema que les guste o poder incidir en la información, este porcentaje basado en los que habían tenido una experiencia previa en los videojuegos. El otro 40%, no tenían un concepto claro de lo que es el documental interactivo, afirmó que esperaba poder indagar más en la información y tomar un rol de investigador participativo en el documental.

Los consumidores propusieron ciertos cambios a la construcción particular de este documental, la mayoría afirmó encontrarlo interactivo, interesante y con un propósito particular basado en la experiencia interactiva, pero también añadieron contribuciones desde su perspectiva. Por un lado, el 20% señaló que prefería tener una introducción antes de comenzar el documental para tener una idea más clara de lo que se va a ver en el producto. Además, los usuarios mencionaron el tema del control sobre lo que ven, si bien ellos tienen el panorama completo, sienten que pierden el control sobre lo que pueden o no ver. Los espectadores sugirieron mejorar la funcionalidad agregando una forma de poder mapear el contenido que has visto o no, ya que, si bien se busca una experiencia, única hay espectadores que quieren mantener el control sobre toda la información.

5. Conclusiones

Los resultados obtenidos en la investigación nos han permitido conocer los aportes de la interactividad en el ámbito documental, así como también las posibles limitaciones de este. De manera que, conforme con los objetivos específicos previamente detallados, se puede concluir lo siguiente en la investigación:

La respuesta a las preguntas de investigación

En respuesta a la pregunta de investigación, sí existe un aporte de la interactividad al documental interactivo. El grado de involucración es dependiente del diseño y cómo este utilice las herramientas pertinentes para que el usuario participe activamente en la narrativa. A su vez, el aumento de información en el documental también depende del diseño y si el uso de la interactividad converge suficientes prácticas, volviendo la información multilateral y contrastada para nutrir la motivación intrínseca del usuario.

Implicaciones de la investigación

Entre las implicaciones de la investigación de las posibilidades narrativas del documental interactivo: Una mirada desde la perspectiva del usuario, se puede observar que existe una mayor incidencia del público en el documental. Hay un mayor interés del consumidor por participar e involucrarse en los medios que consume y puede considerar la posibilidad de un desarrollo en conjunto entre consumidor y medio. Este comportamiento del usuario causa la exploración de nuevos canales de visión y nuevas narrativas, impulsando la promoción y creación de nuevos documentales. Es importante recalcar la importancia de un correcto diseño de la interfaz del documental acorde a lo que se busca transmitir. Se debe tener en cuenta las características del público, de modo que sea entendible e incluso intuitivo para los participantes para desenvolverse mejor dentro del mismo documental aumentando su involucración.

Se ha demostrado que la interactividad no solo afecta el mensaje sino también la forma en como es construido y percibido por el usuario. En el ámbito temporal hay una pérdida de orden cronológico y empezamos a observar nuevas formas de construir la narrativa. Se deja atrás la individualidad del tiempo y espacio para que estas se correlacionen entre sí y empiecen a depender tanto de su relación como la toma de decisiones del usuario. Esto nos conduce a concluir que se pierde la noción tradicional de espacio y tiempo, trayendo consigo nuevas definiciones y formas para el documental interactivo.

En cuanto a la información que brinda el documental, existe una sensación del flujo de información constante y multilateral, que llega a través de las decisiones del usuario, dónde no solo cambia la forma de la información sino la capacidad de almacenamiento. Este puede incluir diversos contenidos sin la necesidad de tomar en cuenta el tiempo de proyección, en vista que este será guiado por las afecciones del usuario. El tiempo en pantalla pierde relevancia y se constató que el usuario le da mayor importancia a la

cantidad de opciones que tenga disponible para guiar su narrativa, pudiendo este ponerle un final cuando lo considere pertinente.

Una de las principales problemáticas descubiertas en el análisis es la pérdida de la noción de información. El usuario mencionó que al tener demasiada libertad de elegir, sin una guía previa o una forma de controlar que ve o no, genera una sensación de ansiedad o angustia dado que perciben perder información relevante para una mejor comprensión de la historia.

Otra problemática es el rango de público objetivo que tiene la capacidad de participar fluidamente en el documental interactivo. El usuario se puede ver limitado por factores como la edad y experiencias previas. Se pudo contemplar una mayor dificultad para participar en el documental interactivo a personas mayores de 40 años por dificultades en el manejo del software. Esta complicación les generó sentimientos de frustración y pérdida de interés.

Recomendaciones para futuros estudios

Para futuras investigaciones se recomiendan los siguientes temas de interés que quedaron abiertos en la investigación. Por un lado, las capacidades de interacción de personas de mayor edad, aproximadamente de 40 años a más. Este es un tema relevante si se busca incluir este segmento como consumidor activo del documental interactivo. Se debería realizar un análisis basado en qué tipos de interactividad son más eficaces para sus necesidades.

Por otro lado, también se recomienda indagar en las diversas emociones producidas por determinados tipos de interactividad y por qué se da este factor. Se considera importante comprender que tipos de interactividad generan diversas emociones en algunos usuarios y utilizarlo a favor de futuras producciones, como se observó en las respuestas de los usuarios, el primer documental les generó angustia.

Limitaciones del estudio

Una de las limitaciones del trabajo de investigación fue el tener que enfocar el trabajo en solo dos documentales para dos variables específicas, por lo cual, no se pudo abarcar otras

formas de interactividad presentes, ni la función de la interactividad en otras áreas del audiovisual como a los actores, arte, edición, etc. Por otro lado, este estudio estuvo enfocado en un grupo determinado de usuarios y sería interesante explorar con más ejemplos otros efectos que podría producir la interactividad en los usuarios. También se puede profundizar en la relación de las experiencias previas y la capacidad de participar en el documental interactivo.

Si bien la cantidad de información disponible respecto al tema es vasta, se puede observar una diferenciación entre los conceptos y variables de la interactividad entre los diversos autores. En el ámbito local no se encontró suficiente información relevante para la investigación, dado que el documental interactivo no es una práctica que se realice en masa en Perú.

6. Bibliografía

- ABC airs first Australian interactive TV documentary: TBI. (2003, 12). *Television Business International*, 15, 1. <https://upc.elogim.com/auth-meta/login.php?url=https://www.proquest.com/magazines/abc-air-first-australian-interactive-tv/docview/221239574/se-2?accountid=43860>
- Alaminos, A., & Castejón, J. (2006). *Elaboración, análisis e interpretación de encuestas, cuestionarios y escalas de opinión*. Editorial Marfil, S.A. <https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/20331/1/Elaboraci%c3%b3n,%20an%c3%a1lisis%20e%20interpretaci%c3%b3n.pdf>
- Aufderheide, P. (2015). Interactive documentaries: Navigation and design. *Journal of Film and Video*, 67(3), 69-78. <https://upc.elogim.com/auth-meta/login.php?url=https://www.proquest.com/scholarly-journals/interactive-documentaries-navigation-design/docview/1723842618/se-2?accountid=43860>
- Azpúrua Gruber, F. (2005). La Escuela de Chicago. Sus aportes para la investigación en ciencias sociales Sapiens. *Revista Universitaria de Investigación*, 6(2), 25-35. <https://www.redalyc.org/pdf/410/41021705003.pdf>
- Balaguer, J. (2020). Diseños participativos en el i-doc. colaborativo: modelo de análisis y evaluación. *Revista De Comunicación*, 19(2), 47-60. <https://doi.org/10.26441/RC19.2-2020-A3>
- Chávez Carvajal, H. (2015). *Documental interactivo y antropología visual: reflexiones entorno a colaboración y autoría*. [Tesis de maestría, Flacso Ecuador]. <http://hdl.handle.net/10469/7605>
- Choi I. (2009). Interactive Documentary: A Production Model for Nonfiction Multimedia Narratives. *Intelligent Technologies for Interactive Entertainment*, 9. https://doi.org/10.1007/978-3-642-02315-6_5

- CineSport Launches Industry's First-Ever Interactive Digital Documentary Series. (2011, 06). *Business Wire* <https://upc.elogim.com/auth-meta/login.php?url=https://www.proquest.com/wire-feeds/cinesport-launches-industrys-first-ever/docview/873878087/se-2?accountid=43860>
- Davenport, G., & Murtaugh, M. (1997). Automatist storyteller systems and the shifting sands of story. *IBM Systems Journal*, 36(3), 446-456. <https://upc.elogim.com/auth-meta/login.php?url=https://www.proquest.com/scholarly-journals/automatist-storyteller-systems-shifting-sands/docview/222412302/se-2?accountid=43860>
- De la Puente, M. y Díaz, L. (2015). El documental interactivo en la cultura de convergencia y las narrativas transmedia. *DOC On-line: Revista Digital de Cinema Documentário*, 18, 61-83. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5358959>
- Fidalgo, M. I. R., & Arnáiz, S. M. (2013). Los nuevos documentales multimedia interactivos: construcción discursiva de la realidad orientada al receptor activo/The new interactive multimedia documentary: discursive construction of reality for the active receiver. *Historia y Comunicación Social*, 18, 249-262. <https://upc.elogim.com/auth-meta/login.php?url=https://www.proquest.com/scholarly-journals/los-nuevos-documentales-multimedia-interactivos/docview/1508553647/se-2?accountid=43860>
- Freitas, C. y Castro, C. (2010). Narrativas audiovisuales y tecnologías interactivas. *Revista Estudios Culturales*, 5, 19-42. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3739970>
- Fuster, M. T. Z., & Avilés, J. A. G. (2020). The role of innovation labs in advancing the relevance of Public Service Media: the cases of BBC News Labs and RTVE

Lab. *Communication & Society*, 33(1), 45-61.

<http://dx.doi.org/10.15581/003.33.1.45-61>

Gertrúdíx, M., Gertrúdíx, F. y García, F. (2017). El lenguaje sonoro en los relatos digitales interactivos. *Cuadernos de Información y Comunicación*, 22, 157-167.

<https://core.ac.uk/download/pdf/93682627.pdf>

Gifreu Castells, A. (2011). El documental multimedia interactivo como discurso de la no ficción interactiva. Por una propuesta de definición y categorización del nuevo género emergente. *Revista académica sobre documentación digital y comunicación interactiva*, 9. <https://www.upf.edu/hipertextnet/numero-9/documental-multimedia.html>

Gifreu Castells, A. (2013). El documental interactivo: estado de desarrollo actual. *revista de comunicación*, 4, 29-55.

<https://www.raco.cat/index.php/ObraDigital/article/view/264707>

Gifreu Castells, A. (2013) *El documental interactivo como nuevo género audiovisual: Estudio de la aparición del nuevo género, aproximación a su definición y propuesta de taxonomía y de modelo de análisis a efectos de evaluación, diseño y producción*. [Tesis doctoral, Universidad de Pompeu Fabra].

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5372094>

González Monteagudo, J. (2001). El paradigma interpretativo en la investigación social y educativa: nuevas respuestas para viejos interrogantes. *Cuestiones pedagógicas*, 15, 227-246. <https://idus.us.es/handle/11441/12862>

Johnson, S. (2001). Using the Web for an interactive documentary project. *Nieman Reports*, 55(3), 10-12. <https://upc.elogim.com/auth-meta/login.php?url=https://www.proquest.com/scholarly-journals/using-web-interactive-documentary-project/docview/216749338/se-2?accountid=43860>

- León, B. y Negrodo, S. (2013). Documental web: una nueva página para el sueño interactivo. *Revista TELOS (Cuadernos de Comunicación e Innovación)*, 1-10
<https://dadun.unav.edu/handle/10171/35575>
- Liuzzi, A. (2015). El Documental Interactivo en la Era Transmedia: De Géneros Híbridos y Nuevos Códigos Narrativo. *Revista de comunicación*, 8, 105-3.
<https://www.raco.cat/index.php/ObraDigital/article/view/301178>
- Maria, P. M. (1995). Documentary Abstracting: Toward a Methodological Model. *Journal of the American Society for Information Science (1986-1998)*, 46(3), 225. <https://upc.elogim.com/auth-meta/login.php?url=https://www.proquest.com/scholarly-journals/documentary-abstracting-toward-methodological/docview/216899094/se-2?accountid=43860>
- Martínez-Salgado, C. (2012). El muestreo en investigación cualitativa: principios básicos y algunas controversias. *Ciência & saúde coletiva*, 17, 613-619.
<https://www.scielo.org/pdf/csc/2012.v17n3/613-619/es>
- McLamb, E. (1990, Jan 31). The Discovery Channel Launches Cable TV's First Entry Into Interactive Software via the Discovery Interactive Library. *Business Wire*.
<https://upc.elogim.com/auth-meta/login.php?url=https://www.proquest.com/wire-feeds/discovery-channel-launches-cable-tvs-first-entry/docview/447088104/se-2?accountid=43860>
- Meadow, C. T. (1983). Brief communication: User adaptation in interactive information retrieval. *Journal of the American Society for Information Science (Pre-1986)*, 34(4), 289. <https://upc.elogim.com/auth-meta/login.php?url=https://www.proquest.com/scholarly-journals/brief-communication/docview/216636562/se-2?accountid=43860>
- Nieman Journalism Lab: Controlled chaos: As journalism and documentary film converge in digital, what lessons can they share? (2014). . Newstex.

- Orso, V., Spagnoli, A., Gamberini, L., Ibañez, F., & Fabregat, M. E. (2017). Interactive multimedia content for older adults: the case of SeniorChannel. *Multimedia Tools and Applications*, 76(4), 5171-5189. <http://dx.doi.org/10.1007/s11042-016-3553-5>
- Perlmutter, T. (2014, Nov). THE INTERACTIVE DOCUMENTARY: A TRANSFORMATIVE ART FORM. *Policy Options*, 35, 10-15. <https://upc.elogim.com/auth-meta/login.php?url=https://www.proquest.com/magazines/interactive-documentary-transformative-art-form/docview/1640461339/se-2?accountid=43860>
- Rodríguez Fidalgo, M. I., & 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
- Robles, B. (2011). La entrevista en profundidad: una técnica útil dentro del campo antropológico. *Revista Cuicuilco*, 18 (52), 39-49. <https://www.redalyc.org/pdf/351/35124304004.pdf>
- Rojas Bez, José. (2015). El documental, entre definiciones e indefiniciones. *Revista Aisthesis*, (58), 279-312. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-71812015000200014>
- Sabina Gutiérrez, J. (2018). Las distintas concepciones del espacio en la teoría de la narración audiovisual. *Revista cuadernos de información y comunicación*, 23, 215-225. <https://doi.org/10.5209/CIYC.60688>
- 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 SinSombrero'. *Revista Estudios Sobre El Mensaje Periodístico*, 26(1), 327-338. <https://doi.org/10.5209/esmp.67311>

Sora, C. (2015). Etapas, factores de transformación y modelo de análisis del nuevo audiovisual interactivo online. *Profesional De La Información*, 24(4), 424-431. <https://doi.org/10.3145/epi.2015.jul.09>

Sparacino, F., Davenport, G., & Pentland, A. (2000). Media in performance: Interactive spaces for dance, theater, circus, and museum exhibits. *IBM Systems Journal*, 39(3), 479-510. <https://upc.elogim.com/auth-meta/login.php?url=https://www.proquest.com/scholarly-journals/media-performance-interactive-spaces-dance/docview/222419516/se-2?accountid=43860>

Świerczyńska-Kaczor, U., Kotlińska, M., Żelazowska, M., & Wachowicz, J. (2019). Online interactive storytelling: Evaluation of the viewer experience of 360-degree videos. *Journal of Economics & Management*, 36, 105-122. <http://dx.doi.org/10.22367/jem.2019.36.06>

The Documentary Channel: Interactive Digital Television Network Application Filed By Rogers. (2000,04). *PR Newswire*. <https://upc.elogim.com/auth-meta/login.php?url=https://www.proquest.com/wire-feeds/documentary-channel-interactive-digital/docview/447844345/se-2?accountid=43860>

Van Dijk, J. (2012). *The Network Society*. Editorial Sage Publications. https://www.researchgate.net/publication/298428268_Jan_Van_Dijk_The_Network_Society_London_Sage_Publications_2012

Varotto, V. (2018). Notas sobre el documental peruano contemporáneo. *Conexión*, (9), 39-54. <http://revistas.pucp.edu.pe/index.php/conexion/article/view/20223>

Vázquez-Herrero, J. (2018). Presente y futuro del documental interactivo. *Archivos De La Filmoteca*, (74), 213-215. <https://upc.elogim.com/auth->

meta/login.php?url=https://www.proquest.com/scholarly-journals/presente-y-futuro-del-documental-interactivo/docview/2092391354/se-2?accountid=43860

Vázquez-Herrero, J., López-García, X., y Gifreu-Castells, A. (2019). Evolución del documental interactivo: perspectivas y retos para su consolidación. *Revista Estudos Em Comunicação*, (29), 127–145.

<https://doi.org/10.25768/fal.ec.n29.a08>

Vázquez-Herrero, J., Negreira-Rey, M., & Pereira-Fariña, X. (2017). Interactive documentary contributions to the renewal of journalistic narratives: Realities and challenges. *Revista Latina De Comunicación Social*, (72), 397-414.

<http://dx.doi.org/10.4185/RLCS-2017-1171>

Weller, W., & da Silva, C. M. (2011). Documentary Method and Participatory Research: Some Interfaces. *International Journal of Action Research*, 7(3), 294-318. [https://upc.elogim.com/auth-](https://upc.elogim.com/auth-meta/login.php?url=https://www.proquest.com/scholarly-journals/documentary-method-participatory-research-some/docview/927764750/se-2?accountid=43860)

[meta/login.php?url=https://www.proquest.com/scholarly-journals/documentary-method-participatory-research-some/docview/927764750/se-2?accountid=43860](https://www.proquest.com/scholarly-journals/documentary-method-participatory-research-some/docview/927764750/se-2?accountid=43860)

Wolfe, K. (2014). Does Changing the Distance Between the Audience and the Text Change the Amount of Control the Audience Has Over the Text?

Communication Research Trends, 33(1), 34-36. [https://upc.elogim.com/auth-](https://upc.elogim.com/auth-meta/login.php?url=https://www.proquest.com/scholarly-journals/does-changing-distance-between-audience-text/docview/1513344653/se-2?accountid=43860)

[meta/login.php?url=https://www.proquest.com/scholarly-journals/does-changing-distance-between-audience-text/docview/1513344653/se-2?accountid=43860](https://www.proquest.com/scholarly-journals/does-changing-distance-between-audience-text/docview/1513344653/se-2?accountid=43860)

Zimmermann, P. R. (2017). i-docs: The Evolving Practices of Interactive Documentary.

Afterimage, 45(1), 24. [https://upc.elogim.com/auth-](https://upc.elogim.com/auth-meta/login.php?url=https://www.proquest.com/scholarly-journals/i-docs-evolving-practices-interactive-documentary/docview/1930067857/se-2?accountid=43860)

[meta/login.php?url=https://www.proquest.com/scholarly-journals/i-docs-evolving-practices-interactive-documentary/docview/1930067857/se-2?accountid=43860](https://www.proquest.com/scholarly-journals/i-docs-evolving-practices-interactive-documentary/docview/1930067857/se-2?accountid=43860)

Zubiri, X. (1976). *El concepto descriptivo del tiempo*. Editorial España.

<http://biblio3.url.edu.gt/libros/zubiri/tiempo.pdf>

8. Anexos:

<https://upcedupe->

[my.sharepoint.com/personal/pcavaleo_upc_edu_pe/_layouts/15/onedrive.aspx?id=%2Fpersonal%2Fpcavaleo%5Fupc%5Fedu%5Fpe%2FDocuments%2FPAT%20Shared%2FPAT%20Grupo%20LEONGEYER%2FPAT%20Entregas%2FPAT%20Entrega%20Prebanca%2FPAT%20Entrega%20Kyara%20Matos%2FANEXOS%20%2D%20Kyara%20Matos](https://upcedupe-my.sharepoint.com/personal/pcavaleo_upc_edu_pe/_layouts/15/onedrive.aspx?id=%2Fpersonal%2Fpcavaleo%5Fupc%5Fedu%5Fpe%2FDocuments%2FPAT%20Shared%2FPAT%20Grupo%20LEONGEYER%2FPAT%20Entregas%2FPAT%20Entrega%20Prebanca%2FPAT%20Entrega%20Kyara%20Matos%2FANEXOS%20%2D%20Kyara%20Matos)