

Número 23 · Noviembre de 2021

Documental interactivo y transmedia en América Latina: proyectos destacados y tendencias

JORGE VÁZQUEZ-HERRERO

Universidade de Santiago de Compostela

jorge.vazquez@usc.es

<https://orcid.org/0000-0002-9081-3018>**LUCILA BENITO**

Universidad Nacional de Rosario

lucilabnt@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0001-9832-5062>**NATALIA REVELLO-MOURIZ**

Universidad Tecnológica del Uruguay

natalia.revello@utec.edu.uy

<https://orcid.org/0000-0003-4586-0103>

Interactive and transmedia documentary in Latin America: Outstanding projects and trends

RESUMEN **ABSTRACT**

El documental interactivo y transmedia abre nuevas vías para representar la realidad y muestra un nivel de producción relevante en América Latina. Con proyectos de referencia internacional y centros de creación y formación consolidados, es necesario profundizar en el conocimiento de estos formatos con origen en la región. Esta investigación tiene por objetivo principal analizar el estado del documental interactivo y transmedia en América Latina en cuanto a modelos de producción, temáticas y estrategias de distribución, interacción y participación. El estudio se desarrolla en tres fases y se basa en una triangulación metodológica que nos permita un conocimiento más completo del objeto de estudio: mapeo de la producción, análisis de contenido y estudio de cinco casos seleccionados. Los resultados señalan una implicación relevante de las instituciones universitarias en el desarrollo del documental interactivo y transmedia, el predominio del formato webdoc y un relevante enfoque en el territorio, las comunidades próximas y la denuncia social.

Interactive and transmedia documentary opens new ways to represent reality and it shows a relevant level of production in Latin America. With international renowned projects and consolidated creation and training centers, it is necessary to deepen the knowledge of these formats arising in the region. The main objective of this research is to analyze the state of interactive and transmedia documentary in Latin America in terms of production models, themes, and distribution, interaction and participation strategies. The study is developed in three phases and is based on a methodological triangulation that allows a more complete knowledge of the object of study: production mapping, content analysis and five selected case studies. The results point to a relevant involvement of university institutions in the development of interactive and transmedia documentaries, the predominance of the webdoc format and a relevant focus on the territory, nearby communities and social denunciation.

PALABRAS CLAVE **KEYWORDS**

Documental interactivo; Documental transmedia; Webdoc; Narrativas interactivas; Narrativas transmedia; Interactividad.

Interactive documentary; Transmedia documentary; Webdoc; Interactive storytelling; Transmedia storytelling; Interactivity.

Vázquez-Herrero, J., Benito, L., y Revello-Mouriz, N. (2021). Documental interactivo y transmedia en América Latina: proyectos destacados y tendencias. *Hipertext.net*, (23), 7-20. <https://doi.org/10.31009/hipertext.net.2021.i23.02>



1. Introducción

El medio digital, aunque todavía joven, ha sido espacio de experimentación narrativa desde el primer momento, aprovechando el potencial narrativo de los ordenadores (Murray, 1997). De la convergencia entre la cinematografía documental y el medio interactivo nace el documental interactivo –también denominado *i-doc* o *webdoc*, entre otros términos– (Aston y Gaudenzi, 2012; Gifreu, 2013). Desde la década de 1980, cuando aparecieron los primeros experimentos en laboratorios multimedia, este formato ha puesto en valor las características del medio digital interactivo en toda su diversidad. Los creadores han identificado el potencial de una forma de expresión adaptada al nuevo medio para implicar a la audiencia y ofrecerle una experiencia diferente en su aproximación a la realidad. En esa exploración de posibilidades encontramos proyectos de documental interactivo y transmedia que combinan múltiples plataformas para construir un universo narrativo con la participación de las audiencias activas.

América Latina ha protagonizado movimientos y corrientes en diferentes artes, como la literatura o el cine. En la no ficción interactiva se constituye como una región de especial relevancia. Desde los entornos locales se han proyectado hacia lo global hasta acoger polos de producción activos, frente a la tradición en este ámbito de países como Canadá, Estados Unidos y Francia. Arnau Gifreu (2017) indica tres factores que determinan el desarrollo del documental interactivo en América Latina: un punto de vista emocional, proyectos basados en la comunidad y el potencial de interconectar a través de las lenguas comunes. Vázquez-Herrero y Moreno (2017) ponen la atención sobre el valor de la proximidad y el carácter social del documental interactivo iberoamericano.

A lo largo de la breve historia de estas nuevas narrativas interactivas, en el continente sudamericano destacan medios de comunicación que han explorado diferentes formatos multimedia como *El País Cali* o *Clarín* ya en la primera década del siglo XXI. Encontramos también destacados y premiados proyectos de documental interactivo como *Calles perdidas*¹ (Argentina, 2013), *Quipu Project*² (Perú, Chile y Reino Unido, 2015) o *Pregoneros de Medellín*³ (Colombia, 2015). Las producciones han sido participadas, en algunos casos, por entidades extranjeras muy implicadas con el documental interactivo, como el National Film Board de Canadá, o promovidas completamente desde otros países. Pero también se han consolidado organizaciones, espacios y acciones que han impulsado este formato desde los países latinoamericanos: premios, foros y eventos, convocatorias de financiación, así como centros de formación, investigación y experimentación.

Esta investigación tiene por objetivo principal analizar el estado del documental interactivo y transmedia en América Latina en cuanto a modelos de producción, temáticas que tratan y estrategias de distribución, interacción y participación. El

estudio se desarrolla en tres fases y una triangulación metodológica que nos permita un conocimiento más completo del objeto de estudio.

2. Marco teórico

2.1. Documental y medio interactivo

El documental como género nace con las primeras muestras del cine, reflejado en las escenas cotidianas filmadas por los Lumière y, posteriormente, con Robert J. Flaherty como principal exponente. Desde los primeros documentales hasta la actualidad ha transcurrido más de un siglo y, con él, los documentales se han adaptado tanto en su narrativa y forma, como en sus técnicas de realización.

En el ecosistema mediático actual han surgido nuevos modos de narrar y representar la realidad mediante el lenguaje audiovisual y el uso de nuevas técnicas que expanden los relatos. Estos nuevos modos han llegado de la mano de las tecnologías digitales, que plantean nuevos desafíos para la producción, distribución y recepción de los contenidos audiovisuales.

En este escenario, las narrativas interactivas se abrieron paso tanto en la ficción como en la no ficción y el denominado documental interactivo ha ido ganando terreno entre las producciones multimedia de los últimos años (Aston, Gaudenzi y Rose, 2017; Rodríguez-Fidalgo y Paíno-Ambrosio, 2020; Vázquez-Herrero, Negreira-Rey y Pereira-Fariña, 2017). Se trata de un formato que nace en el contexto de la sociedad red (Dovey, 2017) y que hace referencia a "cualquier proyecto que empiece con la intención de documentar lo 'real' y utiliza tecnología digital interactiva para alcanzarlo" (Aston y Gaudenzi, 2012, pp. 125-126). Lo más frecuente es que se trate de un documental interactivo en la web –*webdoc*–, pero puede emplear otras plataformas como aplicaciones móviles, instalaciones físicas o proyecciones en espacios urbanos.

Nuevos modos de narrar traen aparejadas nuevas formas de participación del usuario (Gifreu-Castells y Moreno, 2014; Nash, 2017), que toma un rol más activo, tanto de receptor como de productor de contenido, así como la posibilidad de introducir múltiples voces en el relato (Green et al., 2017). El documental interactivo constituye un sistema vivo (Gaudenzi, 2013), abierto a adaptarse y modificarse ante avances tecnológicos o cambios culturales. La estructura narrativa de un relato de este tipo puede partir de uno o de diferentes puntos y terminar en un lugar determinado por el autor, pero también es posible una estructura multidesarrollo y abierta, que contemple diferentes recorridos y desenlaces. La idea central en un documental interactivo es complementar, expandir y amplificar la experiencia ofreciendo nuevos sistemas de per-

cepción en la experiencia inmersiva del usuario (Gifreu, 2013).

La convergencia del género cinematográfico 'documental' con los medios digitales interactivos ha alcanzado, en la actualidad, un punto de convergencia: el documental aporta sus variadas modalidades de representación de la realidad (Nichols, 2001) y el medio digital las nuevas modalidades de navegación y de interacción (Gifreu, 2013); de tal forma que el documental interactivo combina lenguajes y sistemas de comunicación –multimodalidad–, con nuevas experiencias interactivas donde los usuarios toman un rol protagónico –interactividad– (Gifreu, 2013). Es posible afirmar que la característica diferencial de este tipo de documentales es la interactividad, es decir, la posibilidad de que el relato sea no lineal y participativo en algún sentido. El documental interactivo se presenta como un relato hipertextual, que utiliza una multiplicidad de medios y lenguajes e incorpora la interactividad como característica fundamental con potencial para contribuir al significado del documental (Nash, 2012).

A través de esta condición interactiva, invita a la participación física, ya sea con la toma de decisiones o con la incorporación de contenido nuevo, empoderando a los usuarios como prosumidores (Irigaray, 2014). En este sentido, el visionado del documental será diferente de acuerdo al usuario que lo esté consumiendo, generando múltiples recorridos y experiencias. A esto se une la condición transmedia en el documental: "proponiendo nuevos sistemas estéticos, aprovechando diversas plataformas tecnológicas para ofrecer a los usuarios múltiples puertas de entrada a las narrativas y desarrollando, también, estrategias participativas" (Lovato, 2018, p. 59).

2.2. Documental y estrategias transmedia

El concepto de transmedia puede abordarse a través de diversos autores, desde el planteo inicial de Marsha Kinder (1991) hasta los desarrollos de Henry Jenkins en su reconocido *Convergence Culture* (2006) o las teorizaciones de Carlos Scolari, quien define las narrativas transmedia como "una forma de relato que se expande a través de muchos medios y plataformas de comunicación", proceso en el cual los usuarios "cooperan activamente" (Scolari, 2013, p. 27).

En el caso de los relatos de ficción, puede implicar que el universo narrativo se expanda a través de películas, novelas, webisodios y videojuegos; y que los prosumidores viralicen los contenidos en redes sociales o desarrollen otras líneas del relato, por ejemplo, en *fan fictions*. Cuando se trata de representar la realidad, implica también una diversidad de contenidos en diferentes formatos donde el usuario participa activamente desde el desarrollo mismo de la investigación (Ruiz, 2014).

Esta participación activa de los usuarios está ligada al desarrollo de la web 2.0, con la cual los relatos lineales estallaron

en múltiples plataformas que son recorridas de manera interactiva por un usuario que ya no es mero espectador o consumidor, sino que también produce y difunde contenidos. También se relaciona con la disponibilidad de dispositivos móviles (Renó, 2013a) y la capacidad sin precedentes que el *smartphone* otorga para consumir, producir y distribuir el contenido. Gracias a esta conectividad permanente se empieza a explorar el verdadero potencial narrativo del transmedia (Gifreu, 2015).

El documental transmedia también es interactivo y no lineal, pero va un paso más allá al desarrollarse en diferentes medios y plataformas, y al buscar la participación de los prosumidores en la difusión y en la producción de contenidos. La actividad de la audiencia más fiel supone que el relato ya no sea la "experiencia vivida de una realidad, sino la experiencia viva de una realidad" (Ruiz, 2014, p. 177) que se construye de manera colectiva. En lugar de dar cuenta de una investigación realizada en el pasado, la historia se nutre de las distintas miradas que aportan los usuarios en tiempo presente. El documental transmedia supera las acotaciones espacio-temporales y "puede aportar continuidad y diálogo entre los protagonistas y los espectadores" (Gifreu, 2015, p. 1175).

Además de ubicar a los usuarios en un nuevo rol activo y participativo –no solo meros espectadores–, el documental transmedia también implica un desafío para los realizadores. En primer lugar, porque deben pensar el relato como algo más amplio que lo audiovisual (Renó, 2013b) y cuidar cada plataforma como punto de acceso a la 'franquicia transmedia' (Jenkins, 2006). En segundo lugar, el relato deja de ser exclusivamente propiedad de un autor. Así, el realizador se convierte en un director de proyecto que debe "no solo pensar en los contenidos que produce, sino también en generar respuestas y contenidos de sus usuarios, quienes a la vez se convierten en sus colegas y colaboradores" (Ruiz, 2014, p. 178).

De este modo, el documental transmedia permite que haya una participación ciudadana en la representación de la realidad que se ofrece. Uno de los puntos de interés de los formatos interactivos y transmediales ha sido su uso como herramienta para el cambio social (Miller y Allor, 2016; Moreno y Gifreu, 2016; Nash, 2014; Vázquez-Herrero y Moreno, 2017) hasta ser considerados formas de expresión que pueden "ocupar un lugar importante en el activismo digital de hoy y de mañana" (Gifreu, 2015, p. 1175).

2.3. Miradas desde América Latina

El documental interactivo y transmedia ha sido objeto de estudio en los últimos años en todos los continentes. En América Latina destacan las contribuciones sobre documental transmedia y expansión territorial desde la Universidad Nacional de Rosario en Argentina (Irigaray, 2015; Irigaray, 2016; Irigaray y Lovato, 2015; Irigaray y Renó, 2016; Lovato, 2014), donde la

Dirección de Comunicación Multimedial se ha convertido en un centro de referencia.

Investigadores latinoamericanos han analizado también diferentes aspectos como la hibridación de géneros (Liuzzi, 2015), la proyección transmedia (Renó, 2013a; Renó, 2013b; Renó, 2014), la interactividad y la audiencia en el webdoc (Cajazeira y Gomes de Souza, 2015), su definición y caracterización (De la Puente y Díaz Quiroga, 2015) y el estudio de casos (Durr Misau, 2016; Vecchioli, 2018).

3. Metodología

El estudio toma como base la triangulación para abordar el objeto de estudio a partir de diferentes métodos de análisis (mapeo de producciones, análisis de contenido, estudio de caso), fuentes de datos (bases de datos de referencia, foros y eventos, búsqueda sistematizada) e investigadores (Argentina, Uruguay y España).

Para afrontar el objetivo de analizar el estado del documental interactivo y transmedia en América Latina, elaboramos en primer lugar un mapeo de producciones de documental interactivo y transmedia: un proyecto que representa un fragmento de la realidad a través de un medio interactivo o de diferentes plataformas en un universo narrativo común y que considera de forma significativa la acción del usuario. Como punto de partida, se toma la base de datos de Vázquez-Herrero (2019) y se completa con la revisión de actores implicados en la consolidación del documental interactivo (Vázquez-Herrero

y López-García, 2018), publicaciones científicas y premios (de periodismo digital y narrativas interactivas), así como con la búsqueda sistematizada a través de Google. La relación resultante del mapeo alcanza los 74 proyectos⁴, desde 2007 a 2020.

La segunda fase del estudio se corresponde con el análisis de contenido (Krippendorff, 1990) del conjunto de proyectos identificados. De esta muestra se extraen los datos de identificación (Tabla 1) para analizar los modelos de producción, las temáticas tratadas y los formatos desarrollados.

En la tercera fase, se profundiza en cinco proyectos seleccionados tras el análisis previo y tratando de componer una muestra (Tabla 2) diversa en formato, modelo de producción y origen geográfico. A modo de estudio de caso en profundidad (Norander y Brandhorst, 2017) se realiza un análisis formal y se identifican los parámetros detallados en los bloques de Producción y Estrategias (Tabla 1), a partir de la experiencia de navegación e interacción con los proyectos.

4. Resultados

4.1. Modelos, temáticas y formatos

El mapeo de producciones de documental interactivo y transmedia incluye 74 proyectos originados entre los años 2007 y 2020. La aparición y el crecimiento son tímidos en un inicio, con una primera etapa de 2007 a 2014, de aumento constante en el número de producciones registradas. Estos años coinciden con el inicio de la consolidación del documental interactivo

A. Identificación	Título	
	Año	
	País de origen	
	URL	
	Modelo de producción	
	Temática	
	Formato	
B. Producción	Entidad productora	
	Tipología de la productora	
	Perfiles profesionales especializados	
	Financiación y premios	
Herramientas y recursos tecnológicos		
C. Estrategias	Distribución	Plataformas
		Transmedialidad y proactividad (Davidson, 2010)
		Medios móviles
	Interacción, medios y lenguajes	Modos de navegación e interacción (Gifreu, 2013)
		Hipertextualidad (Vázquez-Herrero, Negreira-Rey y Pereira-Fariña, 2017)
		Uso de medios y lenguajes
		Recursos de la retórica inmersiva (Domínguez, 2013)
		Tecnologías inmersivas
	Participación y dimensión social	Gamificación
		Perfiles en redes sociales
Conexión con la comunidad		
Espacios de co-creación		

Tabla 1. Ficha de análisis. Elaboración propia, a partir de Vázquez-Herrero (2019).

Título	Año	País	Caracterización
<i>Quipu Project</i>	2015	Perú, Chile, Reino Unido	Producción: independiente Documental transmedia
<i>Ilusión fiscal</i>	2017	Perú	Producción: organización de periodismo Docugame
<i>De barrio somos</i>	2018	Argentina	Producción: universidad Documental transmedia
<i>Ermitaños</i>	2020	México	Producción: independiente Documental interactivo
<i>Yerberito</i>	2019	Colombia	Producción: universidad Documental transmedia

Tabla 2. Casos seleccionados. Elaboración propia.

a nivel global, especialmente entre los años 2008 y 2009, cuando alcanza un cierto auge en varias direcciones (Vázquez-Herrero, López-García y Gifreu-Castells, 2019) y con un interés que se refleja en nuevas líneas de investigación y foros sobre el formato. En América Latina, como en otras regiones del mundo, la expansión del documental interactivo llega unos años más tarde que en los países de referencia como Francia, Canadá y Estados Unidos. Así lo muestran los datos recabados (Fig. 1), entre los que destaca un elevado pico de producciones presentadas en el año 2017, para después regresar a una línea de estabilidad que ya se mostraba desde el 2015.

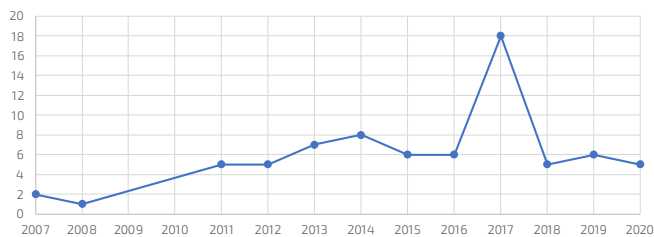


Figura 1. Producciones por año de lanzamiento. Elaboración propia.

Según el país de origen de las producciones (Tabla 3), a la cabeza se sitúa Argentina (18), seguida por Colombia (13), México (12) y Brasil (10). Además, se identifican cinco coproducciones entre varios países que involucran a otras naciones como Estados Unidos (2), Alemania (1), Canadá (1), España (1) y Reino Unido (1).

El modelo de producción, respecto al tipo de organizaciones implicadas en su desarrollo, presenta una heterogeneidad destacada (Fig. 2). Predominan las producciones llevadas a cabo por grupos de personas no constituidos formalmente o productoras, generalmente del ámbito audiovisual. La variedad de actores en esta categoría mayoritaria (37,8%) es amplia y solamente aparecen con más de un proyecto nombres como Álvaro Liuzzi (Argentina) y Sacbé Producciones (México).

El segundo grupo por número de producciones lo conforman las de carácter mixto (18,9%), es decir, cuando se alían organi-

zaciones de diferente naturaleza, generalmente instituciones o medios de comunicación con productoras especializadas y artistas. Es el caso de Señal Colombia con colectivos y productoras en proyectos como *El charco azul* o *Paciente*; desde Argentina, la producción de *Canción de la ciudad* participada por la Facultad Libre, Wasabi Producciones, Universidad Nacional de Rosario y Cooperativa La Masa; o el proyecto *Desarmados* con implicación de EAFIT y el Gobierno de Colombia, entre otros.

El tercer bloque según el modelo de producción lo constituyen los trece proyectos universitarios (17,6%). Es un número significativo que demuestra que en América Latina hay un interés por la experimentación narrativa desde las instituciones educativas y de investigación. No obstante, la mayor contribución llega desde un centro de referencia: la Dirección de Comunicación Multimedial (#DCMteam) de la Universidad Nacional de Rosario (Argentina). De esta institución, bajo la dirección de Fernando Irigaray, figuran títulos como *Calles perdidas*, *Mujeres en venta* y *De barrio somos*. Otras universidades que también han producido documentales interactivos y transmedia en los últimos años son: Universidad de Chile, Pontificia Universidad Católica de Chile, Universidad Nacional de Tres de

País	Casos
Argentina	18
Brasil	10
Chile	6
Colombia	13
Costa Rica	1
Cuba	1
Ecuador	3
México	12
Paraguay	1
Perú	6
Puerto Rico	1
Uruguay	1
Coproducciones	5

Tabla 3. Producciones por país de origen. Elaboración propia.

Febrero (Argentina), Universidad Andina Simón Bolívar (Ecuador) o el Tecnológico de Monterrey (México).

Los medios de comunicación constituyen el cuarto grupo (14,9%), donde aparecen tanto organizaciones tradicionales (*O Globo, La Nación, Folha de São Paulo*) como nativos digitales (*La Silla Vacía, Animal Político, GK, Ojo Público*).

Por último, las organizaciones no gubernamentales, agrupaciones y colectivos formalizados alcanzan el 9,5% de la muestra. En esta categoría aparecen proyectos como *El feriante*, de la Facultad Libre y La bamba del sur (Argentina); *Rectángulo en el ojo*, de Colectivo Rectángulo (Chile); y *Las rutas del oro*, de la Sociedad Peruana de Derecho Ambiental.

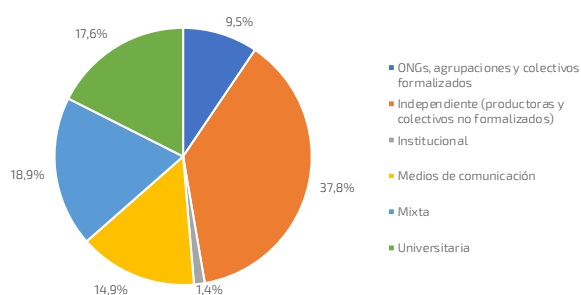


Figura 2. Obras por modelo de producción. Elaboración propia.

El documental interactivo y transmedia se utiliza como soporte en América Latina para historias de temática diversa. En el análisis (Tabla 4) observamos un gran número de proyectos dedicados a cuestiones sociales (51,4%), que desglosamos en tres categorías. Se identificaron 19 documentales sobre territorio y comunidad, que abordan aspectos de la realidad específica de un lugar o de un conjunto de la sociedad con vínculos comunes, en muchos casos en un ámbito de proximidad. Otros 11 proyectos abordan enfoques de denuncia y memoria, poniendo en valor sucesos y personas que en el pasado vivieron realidades injustas, violentas o de opresión. Por último, se incluyen ocho documentales que dan voz a las personas afectadas por conflictos en la sociedad.

Otros temas protagonistas de los documentales interactivos y transmedia son: la cultura (27,0%); el medio ambiente, la salud y la ciencia (13,5%); y la política y la economía (8,1%).

Temática	Casos
Social	39
Territorio y comunidad	19
Denuncia y memoria	11
Denuncia y conflicto	8
Cultura	20
Medio ambiente, salud y ciencia	10
Política y economía	6

Tabla 4. Producciones clasificadas por temática. Elaboración propia.

Formato	Casos
Webdoc	45
Transmedia	22
Docugame	3
Realidad virtual	2
Cómic interactivo	1
No disponible	1

Tabla 5. Producciones clasificadas por formato. Elaboración propia.

Para finalizar el análisis de la muestra completa obtenida, estudiamos su caracterización para identificar el formato (Tabla 5). De esta forma, el webdoc o documental web es el formato más extendido (60,8%). En segundo lugar, un 29,7% son proyectos transmedia –que tienen un webdoc como pieza protagonista, pero incluyen otras plataformas digitales y analógicas, desde contenidos para televisión, libros y revistas, hasta expansión territorial–. Otros formatos identificados, en menor medida, son: docugame (4,1%), realidad virtual (2,7%) y cómic interactivo (1,4%).

4.2. Casos

Analizamos a continuación cinco proyectos latinoamericanos seleccionados que representan una diversidad en la producción y en su desarrollo interactivo-transmedia.

Quipu Project

Este documental producido por Chaka Studio y dirigido por María Ignacia Court y Rosemarie Lerner saca a la luz en 2015 el caso de las esterilizaciones forzadas en comunidades rurales e indígenas de Perú en los años noventa. Se trata de una producción internacional que implicó a tres países: Perú, Chile y Reino Unido. Inicialmente como iniciativa independiente, en su etapa final amplió su proyección con la colaboración de *The Guardian*. En su equipo, formado por 21 personas, identificamos perfiles profesionales especializados como un programador creativo y un diseñador y programador de interacción. El presupuesto del proyecto ascendió a 300.000 euros, financiados con una campaña de *crowdfunding*, aportaciones institucionales y festivales. *Quipu* fue seleccionado en IDFA (2015), además de recibir varios galardones por su innovación y desarrollo digital.

El proyecto se inició con el trabajo de campo en las comunidades afectadas y con grupos activistas, construyendo una línea telefónica como canal de participación y registro de las historias. Posteriormente, se trasladó a una interfaz web interactiva, construyendo un relato de múltiples voces interconectadas por los temas de sus testimonios, a los que se suman los mensajes de los usuarios como respuesta a las historias –este webdoc solo está disponible en versión escri-



Figura 3. *Quipu Project*. Captura del sitio web interactive.quipu-project.com.

torio, sin adaptación móvil—. En 2017, fruto de la alianza con *The Guardian*, se publicó el corto documental *Llamadas por justicia*. Como parte de la campaña de difusión, realizaron talleres con embajadoras del proyecto. Su estrategia transmedia es proactiva, concibiendo una combinación de plataformas y espacios de comunicación para construir el proyecto documental.

La propuesta interactiva de *Quipu* está marcada por el protagonismo del sonido. La hipertextualidad articula la navegación y estructura la historia, a partir de un menú que centraliza los cuatro bloques de contenido en los que se organizan los testimonios y los interrelaciona en la interfaz para que el usuario trace su propio camino entre los mensajes sonoros. A su vez, este planteamiento permite romper con la linealidad y favorecer la libre navegación y la implicación del usuario. A la dimensión sonora se une la imagen, que funciona como fondo de la interfaz, y la transcripción de cada uno de los mensajes para facilitar su comprensión, además de algunos textos que introducen y contextualizan la historia.

Respecto a la dimensión participativa, *Quipu* pone en valor la contribución de la audiencia con la posibilidad de responder a los testimonios dejando un mensaje sonoro que se incorpora al documental (opción inactiva en el momento del análisis). Podemos considerar esta iniciativa un espacio de co-creación. Al mismo tiempo, forma parte de una intencionada proyección social, que incluye los mencionados seminarios de divulgación, la posibilidad de realizar una donación a organizaciones implicadas desde el webdoc, ser voluntario del proyecto y

colaborar en la transcripción o firmar la petición dirigida al Presidente de Perú con el fin de denunciar los crímenes de lesa humanidad. En cuanto a redes sociales, mantuvieron perfiles activos en Instagram, Twitter y Facebook —esta última plataforma todavía con actualizaciones—.

Ilusión fiscal

Se trata de un docugame lanzado en 2017 que aborda el tema de los paraísos fiscales y las sociedades *offshore*, y su impacto en el esquema tributario de Perú. Fue desarrollado en ese país por Convoca, una organización periodística local, en alianza con GappyStudio y con el apoyo de Oxfam Perú. Los perfiles involucrados en la realización del proyecto fueron periodistas de investigación y programadores, que trabajaron junto con un ilustrador y comunicador audiovisual.

La producción partió de una investigación sobre el funcionamiento de las sociedades *offshore*, que tuvo como fuente los documentos de la investigación internacional *Panama Papers*, de la que Convoca fue parte, y que apoyaron con entrevistas a abogados y expertos en tributación internacional.

Ilusión fiscal cuenta con un sitio web donde también se pueden leer reportajes sobre el tema del proyecto. En el juego, el usuario encarna al doctor Víctor Falconi, asesor legal de la minera Oro S.A, a quien se le encomienda la tarea de trasladar los activos de la empresa a sociedades fuera del país. El relato termina inconcluso, con la promesa de nuevos capítulos que no están disponibles, si bien en la cuenta de Twitter de Convoca se anunció el lanzamiento de la tercera de cuatro partes

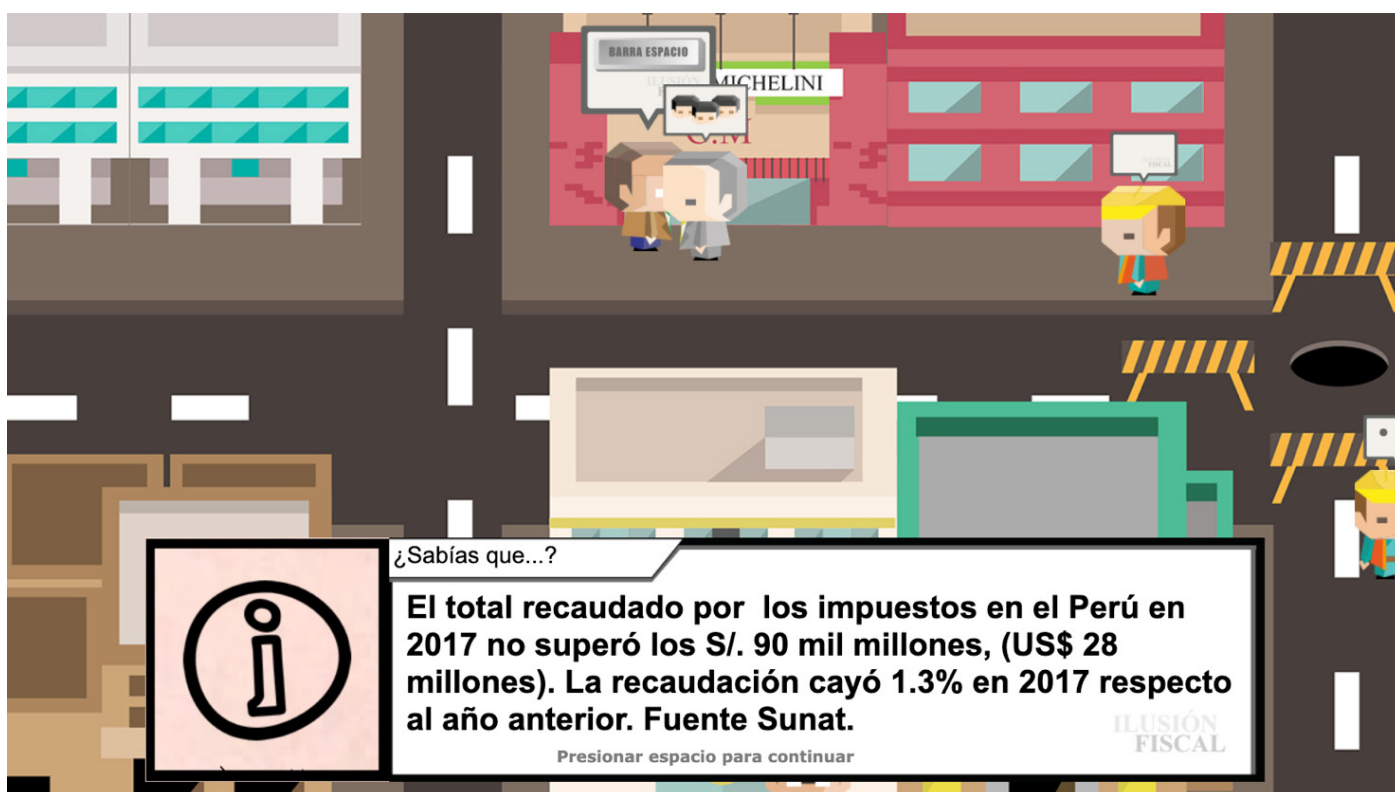


Figura 4. *Ilusión fiscal*. Captura del sitio web ilusionfiscal.convoca.pe.

el 15 de mayo de 2018.

En *Ilusión fiscal* la gamificación llega por el establecimiento de una meta que el protagonista debe alcanzar para terminar el juego y una serie de obstáculos que debe superar para lograrlo. Más allá de la información que se presenta de manera explícita, los personajes, escenarios y eventos que se suceden en ese recorrido le permiten al usuario seguir el proceso por el cual las empresas evaden impuestos y comprender su impacto negativo en el país.

Al tratarse de un juego, el relato es de por sí interactivo. Sin embargo, está planteado de manera lineal, es decir, que no se presentan alternativas diferentes para avanzar en la historia. No está adaptado para móviles, pues emplea las flechas del teclado de la computadora para mover el personaje por los distintos escenarios que se presentan. Es posible interactuar con algunos personajes y objetos para superar los obstáculos que encuentra el usuario. Durante los diálogos –predeterminados– aparecen recuadros con información complementaria.

Con respecto a los medios y lenguajes, el juego presenta ilustraciones y animaciones. Cuenta con música y efectos de sonido, pero son más bien genéricos. Los usuarios no escuchan las voces de los personajes, sino que los diálogos aparecen por escrito. Tampoco se reproducen sonidos acordes a los objetos con los que se interactúa. Esto afecta a la inmersión del usuario en el relato. Por su parte, los reportajes que

forman parte del proyecto cuentan con imágenes, ilustraciones e infografías intercalados en el texto.

En cuanto a las posibilidades de participación, únicamente se apela a que el usuario contribuya a la difusión, con botones para compartir en Facebook y Twitter. *Ilusión fiscal* no cuenta con redes sociales propias. Para su difusión, se usaron las cuentas de Twitter y Facebook de Convoca, donde se realizaron publicaciones que invitaban a los usuarios a jugar.

De barrio somos

Este proyecto transmedia argentino fue estrenado en el año 2018 y producido por DCMteam –entidad de la Universidad Nacional de Rosario–. La producción del documental involucró más de diez perfiles profesionales, destacando áreas como guion transmedia, desarrollo web interactivo y gestión de redes sociales. Recibió numerosas distinciones como en el Independent International Short Film Festival, el Festival Internacional de Cine con Medios Alternativos, así como reconocimientos por su diseño multimedia y guion transmedia.

El documental narra las historias de clubes de barrio de la ciudad de Rosario (Argentina), apoyándose en diversas extensiones y plataformas, con fuerte hincapié en la expansión territorial de la narrativa y la construcción colectiva de comunidad. El proyecto, de carácter proactivo dado que es concebido desde su origen como una obra transmedia, centraliza sus extensiones en un sitio web que funciona como núcleo del sistema. Al ingresar se presenta una sinopsis del proyecto

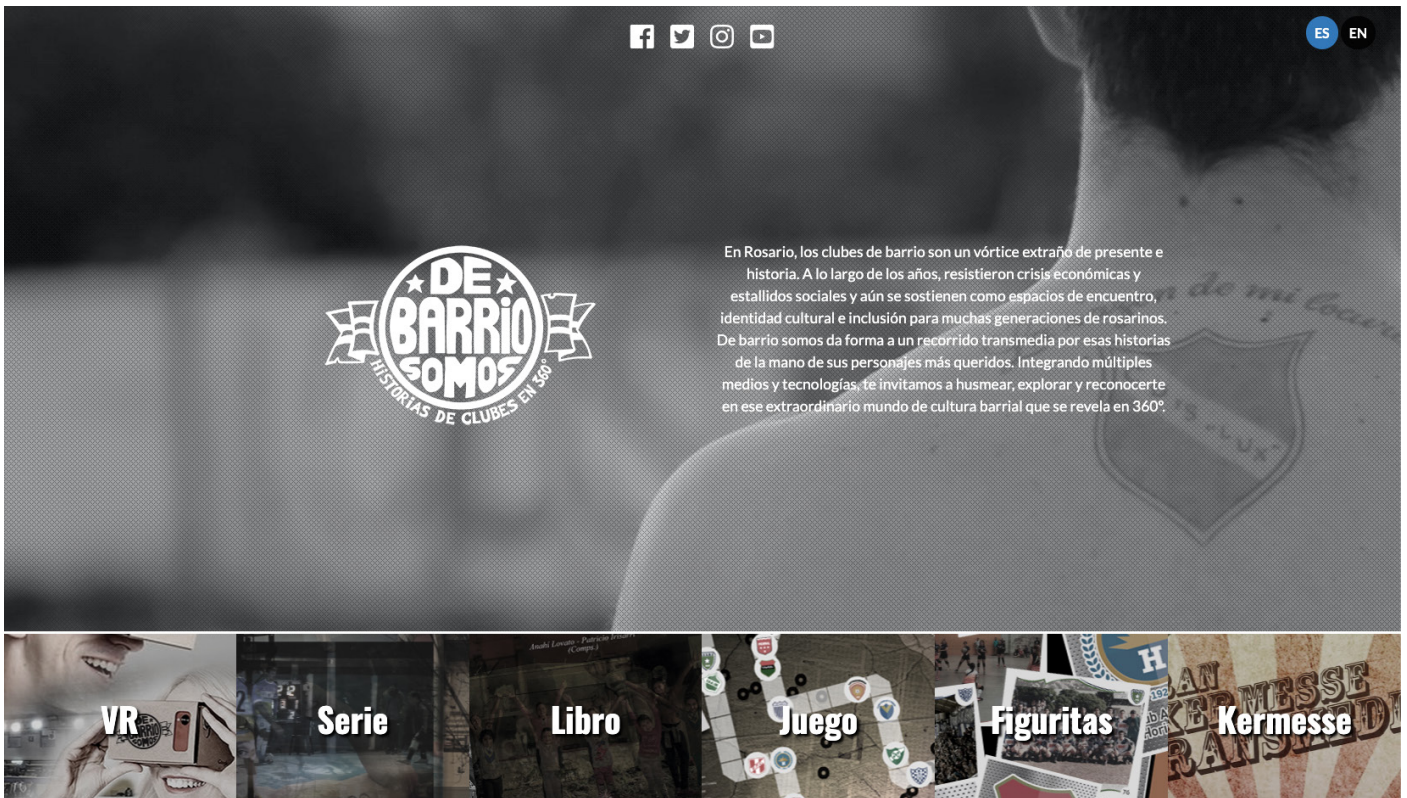


Figura 5. De barrio somos. Captura del sitio web debarriosomos.com.ar.

y el acceso a las diferentes plataformas que desarrollamos a continuación.

El formato inmersivo permite ingresar a la cotidianidad de seis clubes barriales mediante vídeos 360° y sonido ambiente, que presentan un momento y un espacio determinados de cada club, para adentrarnos en su cultura y comunidad. Por otro lado, en la serie web –de ocho capítulos– se presentan los personajes principales de los clubes y la construcción colectiva de comunidad.

En el apartado de plataformas editoriales, cuenta con un libro y publicaciones periódicas. El libro –también en digital– recopila nueve crónicas de diferentes autores acerca de los clubes de barrio de Rosario. Otra extensión del relato son los artículos publicados por el medio local *La Capital*, disponibles también en el sitio web del proyecto. Se encuentran enlazados un total de 25 artículos, que fueron publicados con una frecuencia semanal.

En lo referente a juegos y coleccionables, *De barrio somos* presenta un juego de mesa y un álbum de figuritas (cromos). El juego –con manual, tablero y tarjetas– consiste en una carrera donde los jugadores podrán descubrir datos, campeonatos y héroes barriales de los clubes. El proyecto ofrece también un descargable donde accedemos a un álbum y sus respectivas figuritas coleccionables, con datos históricos, ídolos de cada club y copas ganadas en campeonatos, entre otros.

Por último, un vídeo resume la *kermesse* transmedia realizada en el Club Atlético Horizonte en Rosario en el año 2018,

durante la cual se presentó el proyecto a la comunidad y se realizaron actividades en torno a las extensiones del mismo.

La estructura hipertextual del relato es mixta, de corte navegacional y participativa, ya que combina diversos modos de vinculación entre las diferentes secciones del sitio web donde el usuario tiene libertad de movimiento en la estructura y cuenta con la oportunidad de interactuar a través de medios sociales. El proyecto posee perfiles activos en Facebook, Twitter, Instagram y YouTube. En la dimensión interactiva, el proyecto la desarrolla a nivel selectivo en el sitio web, ya que el usuario navega el relato a su antojo y elige el orden en que visualiza los contenidos. A mayores, cada plataforma del universo transmedia plantea una aproximación y una experiencia diferente, destacando la inmersividad y la interactividad de carácter físico que permiten los vídeos 360°.

Ermitaños

El documental interactivo *Ermitaños* fue publicado en 2020 y es una producción mexicana a cargo de FolkStudio. Narra la vida en el emblemático Edificio Ermita, ubicado en Ciudad de México. El proyecto arranca con un largometraje documental de la autora Daniela Uribe, para luego expandirse a un web-doc.

Al ingresar al interactivo, se brinda al usuario la opción de asumir un rol a desempeñar en la narrativa: el del noveno ermitaño, es decir, una persona que se muda al edificio Ermita. Si la respuesta es negativa, accede a una *landing page* donde se resume el proyecto, con detalle de los créditos, expansiones



Figura 7. Yerberito. Captura del sitio web anateresaarciniegas.com/yerberito.

visualizar las distintas secciones que componen el documental transmedia y facilita que cada usuario pueda elegir su propio recorrido.

La web contiene las cuatro partes de un documental interactivo no lineal, todas protagonizadas por mujeres, que abordan distintos aspectos relacionados con las plantas medicinales colombianas. Una parte explica la investigación científica que se realiza sobre ellas, otra trata sus usos y el comercio, la tercera se enfoca en la transmisión de conocimientos tradicionales relacionados con las plantas y la cuarta aborda las huertas urbanas. Todas ellas son independientes entre sí, de manera tal que la posibilidad de interacción viene dada por el orden en que el usuario decida visualizarlas.

Además, desde el sitio se accede a un herbario donde se presentan ilustraciones y vídeos de doce plantas medicinales, junto con su descripción y explicación del uso que se les da. Por último, la web del proyecto ofrece la filmación de una instalación audiovisual que incluyó sonidos, fotografías e ilustraciones de las plantas. Así, *Yerberito* está compuesto por materiales audiovisuales, fotografías, ilustraciones y recursos sonoros como música y sonidos de la naturaleza, de pájaros, agua e insectos, que favorecen la inmersión. Su estrategia transmedia es proactiva, pues el proyecto fue concebido de ese modo desde el inicio.

En lo que respecta a las posibilidades de participación, *Yerberito* no provee espacios de co-creación. Tampoco cuenta con redes sociales propias, aunque sí se observa un botón en el menú para que el usuario pueda compartir el enlace al

sitio que contiene el documental. Sin embargo, cabe destacar la instalación audiovisual como espacio de conexión con la comunidad, que se propuso como una experiencia inmersiva para ampliar la experiencia del usuario con las plantas y los ambientes naturales.

5. Conclusiones

El estudio del documental interactivo y transmedia en América Latina nos deja ideas relevantes que no solo consolidan la importancia de la producción en esta región, sino que abre interrogantes y nuevos caminos a explorar. El objetivo de identificar modelos de producción, temáticas y estrategias de distribución, interacción y participación ha quedado resuelto en tres fases: mapeo de la producción, análisis de contenido y estudio de cinco casos seleccionados.

Frente a la tendencia constatada a nivel global de grandes alianzas entre medios o instituciones con estudios y productoras especializadas, y una presencia elevada de proyectos promovidos por medios (Vázquez-Herrero, 2019), encontramos en el panorama latinoamericano un predominio de producciones independientes (de productoras audiovisuales o colectivos no formalizados). En este sentido, el desarrollo de formatos como el documental interactivo y transmedia es un terreno para explorar más a fondo por los medios de comunicación latinoamericanos. En cambio, destaca el significativo interés en la producción desde el ámbito académico en Amé-

rica Latina, con un impulso particular desde la Universidad Nacional de Rosario (Argentina).

Respecto a la evolución temporal, la producción marca su punto más intenso en el año 2017, coincidiendo aproximadamente con otros estudios internacionales, momento en el que se detecta una disminución progresiva debido a la complejidad tecnológica, las dificultades de preservación o la ausencia de un modelo de negocio (Vázquez-Herrero, López-García y Gifreu-Castells, 2019).

La producción y la investigación de no ficción interactiva en la región latinoamericana evidencia un interés por las nuevas formas de representar la realidad, con una especial conexión con la proximidad y el impacto social. Las temáticas identificadas en el censo y en los casos analizados se centran en el territorio, las comunidades y la denuncia social, alejándose de temáticas universales en favor del ámbito local. Esta condición, destacada en otras investigaciones (O'Flynn, 2012), refuerza la naturaleza transmedia de proyectos como *De barrio somos* o *Yerberito*, que se expanden fuera de la pantalla.

En cuanto a la interactividad, constatamos que predomina un nivel medio, de carácter selectivo, que deja pendiente el aprovechamiento de las posibilidades participativas a un nivel alto, salvo en el caso paradigmático de *Quipu Project* o cierta aproximación en *Ermitaños*. De forma semejante ocurre con los formatos: mientras predomina el webdoc, con una propuesta audiovisual y limitada en lo interactivo, se echa en falta una exploración más profunda de la gamificación y las narrativas inmersivas aplicadas al documental.

La investigación futura deberá, en primer lugar, superar las limitaciones del estudio presente –fundamentalmente a través de la actualización del censo– y, en segundo lugar, afrontar el análisis de la evolución temporal de la producción de documental interactivo y transmedia en América Latina, la naturaleza de sus promotores y la caracterización de su propuesta interactiva en relación con el tema que aborda, así como la conexión con el territorio y la comunidad, donde se identifica un potencial destacado para estas formas de no ficción.

Notas al final

1. Premio Internacional de Periodismo Rey de España 2013, en la categoría de periodismo digital.
2. Seleccionado en IDFA 2015 y en otros eventos como The BOBs Awards de Deutsche Welle o Prix Ars Electronica, donde recibió mención de honor, entre otros galardones.
3. Seleccionado en el Premio Gabriel García Márquez, categoría de innovación; Madeira Film Festival, Best Interactive Digital Story, entre otros premios.
4. Dato actualizado en mayo de 2021.

Bibliografía

- Aston, J., y Gaudenzi, S. (2012). Interactive documentary: setting the field. *Studies in Documentary Film*, 6(2), 125-139. https://doi.org/10.1386/sdf.6.2.125_1
- Aston, J., Gaudenzi, S., y Rose, M. (2017). *i-Docs: The Evolving Practices of Interactive Documentary*. Columbia University Press.
- Bauman, Z. (2005). *Vida líquida*. Espasa Libros.
- Cajazeira, P. E., y Gomes de Souza, J. J. (2015). Interatividade digital, audiência e webdocumentários. *Doc On-line*, (18), 166-190.
- Davidson, D. (2010). Terms and process. En D. Davidson et al. (Eds.), *Cross-Media Communications: An Introduction to the Art of Creating Integrated Media Experiences* (pp. 3-22). ETC Press.
- De la Puente, M., y Díaz Quiroga, L. (2015). El documental interactivo en la cultura de convergencia y las narrativas transmedia. *Doc On-line*, (18), 61-83.
- Durr Missau, L. (2016). Mujeres en venta (2015) y (des)iguales (2015-2016): un análisis crítico de dos propuestas de documentales transmedia. *Doc On-line*, (19), 171-186. <https://doi.org/10.20287/doc.d19.ar5>
- Gifreu, A. (2013). *El documental interactivo. Evolución, caracterización y perspectivas de desarrollo*. Editorial UOC.
- Gifreu, A. (2015). El uso del documental transmedia como herramienta para el cambio social. Análisis de casos focalizados en las desigualdades de género en el siglo XXI. En E. Nos Aldás, Á. I. Arévalo, A. Farné (Eds.), *#comunicambio: Comunicación y Sociedad Civil para el Cambio Social* (pp. 1154-1177). Fragua.
- Gifreu-Castells, A. (2017). Interactive documentary aquí y ahora – here & now: themes and directions in South America. En: J. Aston, S. Gaudenzi, y M. Rose (Eds.), *i-Docs: The evolving practices of interactive documentary* (pp. 255-271). Columbia University Press.
- Gifreu-Castells, A., y Moreno, V. (2014). Educational multimedia applied to the interactive nonfiction area. Using interactive documentary as a model for learning. En L. Gómez, A. López, I. Candel (Eds.), *EDULEARN14 Proceedings* (pp. 1306-1315). IATED.
- Gosciola, V. (2012). Narrativa transmédia: conceitualização e origens. En C. Campalans, D. Renó, y V. Gosciola (Eds.), *Narrativa transmedia: entre teorías y prácticas* (pp. 7-14). Editorial Universidad del Rosario.
- Green, D. P., Bowen, S., Hook, J., y Wright, P. (2017). Enabling polyvocality in interactive documentaries through "structural participation". En G. Mark, S. Fussell, (Eds.), *Proceedings of the 2017 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems – CHI'17* (pp. 6317-6329). ACM Press. <https://doi.org/10.1145/3025453.3025606>
- Irigaray, F., y Lovato, A. (2014). *Hacia una comunicación transmedia*. UNR Editora.
- Irigaray, F. (2015). Navegación territorial: entramado narrativo urbano. En F. Irigaray, A. Lovato (Eds.), *Producciones transmedia de no ficción. Análisis, experiencias y tecnologías* (pp. 115-126). UNR Editora.
- Irigaray, F. (2016). Documental transmedia: narrativas espaciales y relatos expandidos. En F. Irigaray, D. P. Renó (Eds.), *Transmediaciones* (pp. 39-53). Crujía.
- Irigaray, F., y Lovato, A. (2015). *Producciones transmedia de no ficción. Análisis, experiencias y tecnologías*. UNR Editora.
- Irigaray, F., y Renó, D. P. (2016). *Transmediaciones*. Crujía.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where old and new media*

collide. New York University Press.

Kinder, M. (1991). *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games*. University of California Press.

Krippendorff, K. (1990). *Metodología de análisis de contenido: teoría y práctica*. Paidós.

Liuzzi, Á. (2015). El documental interactivo en la era transmedia: de géneros híbridos y nuevos códigos narrativos. *Obra Digital*, (8), 106-136.

Lovato, A. (2014). Documental Multimedia Interactivo: una excusa para reinventar el periodismo digital. En F. Irigaray, A. Lovato (Eds.), *Hacia una comunicación transmedia* (pp. 51-64). UNR Editora.

Lovato, A. (2018). *El guión transmedia: una propuesta metodológica para contar con todos los medios. Análisis y sistematización del proceso creativo para narrativas transmedia en el campo de la no ficción* (Tesis de Maestría). Universidad Nacional de Rosario.

Moreno, V., y Gifreu, A. (2016). Aproximación al potencial colaborativo de la narrativa documental interactiva en los procesos de cambio social. *Cultura, lenguaje y representación*, (15), 153-169. <https://doi.org/10.6035/clr.2016.15.10>

Murray, J. H. (1997). *Hamlet on the Holodeck*. The Free Press.

Nash, K. (2012). Modes of interactivity: analysing the webdoc. *Media, Culture & Society*, 34(2), 195-210. <https://doi.org/10.1177/0163443711430758>

Nash, K. (2014). What is interactivity for? The social dimension of web- documentary participation. *Continuum*, (28), 383-395. <https://doi.org/10.1080/10304312.2014.893995>

Nash, K. (2017). i-Docs and the documentary tradition: exploring questions of engagement. En J. Aston, S. Gaudenzi, M. Rose (Eds.), *i-Docs: The Evolving Practices of Interactive Documentary* (pp. 9-25). Columbia University Press.

Nichols, B. (2001). *Introduction to Documentary*. Indiana University Press.

Norander, S., y Brandhorst, J. (2017). Case study. En M. Allen (Ed.), *The SAGE Encyclopedia of Communication Research Methods*. Sage.

O'Flynn, S. (2012). Documentary's metamorphic form: Webdoc, interactive, transmedia, participatory and beyond. *Studies in Documentary Film*, 6(2), 141-157. https://doi.org/10.1386/sdf.6.2.141_1

Renó, D. (2013a). Diversidade de modelos narrativos para documentários transmídia. *Doc On-Line*, (14), 93-112.

Renó, D. (2013b). Interfaces e linguagens para o documentário transmídia. *Fonseca, Journal of Communication*, (2), 204-225.

Renó, D. (2014). Formatos y técnicas para la producción de documentales transmedia. En F. Irigaray, A. Lovato (Eds.), *Hacia una comunicación transmedia* (pp. 133-146). UNR Editora.

Rodríguez-Fidalgo, M. I., y Paíno-Ambrosio, A. (2020). Use of virtual reality and 360° video as narrative resources in the documentary

PUBLICACIONES DIGIDOC

INFORME DIGIDOC - EPI

SEO Y COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL: ANÁLISIS COMPARATIVO DE PORTALES DE VÍDEO BAJO DEMANDA

CARLOS LOPEZOSA, LLUÍS CODINA Y PERE FREIXA

upf. Universitat Pompeu Fabra Barcelona Departament de Comunicació Grup DigiDoc

El profesional de la **información**

DIGIDOC REPORTS:
ONLINE NEWS
RESEARCH PAPERS

**Researching the news
in the hybrid media system:
An expert panel report**

Irene Costera Meijer, Richard Rogers,
Oscar Westlund & Tamara Witschge
Javier Díaz-Noci & Ana Serrano (eds.)

upf. Universitat Pompeu Fabra Barcelona

DigiDoc
Digital documentation and
interactive communication
research group

genre: Towards a new immersive social documentary? *Catalan Journal of Communication & Cultural Studies*, 12(2), 239-253. https://doi.org/10.1386/cjcs_00030_1

Ruiz, S. (2014). La narrativa transmedia para la representación de la realidad. En D. Renó, C. Campalans, S. Ruiz, V. Gosciola (Eds.), *Periodismo transmedia: miradas múltiples* (pp. 167-179). Editorial UOC / Universidad del Rosario.

Scolari, C. (2013). *Narrativa transmedia: Donde todos los medios cuentan*. Deusto.

Vázquez-Herrero, J. (2019). *Narrativas digitales de no ficción interactiva: análisis de la experiencia del usuario* (Tesis doctoral). Universidade de Santiago de Compostela.

Vázquez-Herrero, J., y López-García, X. (2018). Actores implicados en la consolidación del documental interactivo. *Hipertext.net*, (17), 32-42. <https://doi.org/10.31009/hipertext.net.2018.i17.04>

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

Vázquez-Herrero, J., y Moreno, G. (2017). Documental interactivo iberoamericano: proximidad y transformación social. *Doc On-line*, especial diciembre, 109-130. <https://doi.org/10.20287/doc.esp17.dt05>

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>

Vecchioli, V. (2018). Usos del documental interactivo y las tecnologías transmedia en la recreación de los centros clandestinos de detención de la dictadura argentina. *Antípoda, Revista de Antropología y Arqueología*, (33), 79-100. <https://doi.org/10.7440/antipoda33.2018.05>

CV

Jorge Vázquez-Herrero. Profesor Ayudante Doctor en el Departamento de Ciencias de la Comunicación, Universidade de Santiago de Compostela (USC). Doctor en Comunicación e Información Contemporánea (USC). Es miembro del grupo

de investigación Novos Medios y de la Cátedra Latinoamericana de Narrativas Transmedia (ICLA, Universidad Nacional de Rosario, Argentina). Ha sido investigador visitante en la Universidad Nacional de Rosario, Universidade do Minho, University of Leeds y Tampere University. Su investigación se centra en el impacto de la tecnología y de las plataformas en el periodismo digital y las narrativas. Sus publicaciones más recientes tratan sobre narrativa digital e innovación en el periodismo y percepción de las narrativas interactivas e inmersivas.

Lucila Benito. Maestranda en Comunicación Digital Interactiva por la Universidad Nacional de Rosario y Licenciada en Ciencias de la Comunicación Social por la Universidad de Buenos Aires con orientación en periodismo. Ha estudiado temáticas vinculadas al periodismo digital y las redes sociales, y actualmente investiga sobre la gamificación del periodismo. Ha trabajado como redactora y editora en medios impresos y digitales. También se ha desempeñado como productora periodística en UNTREF Media, realizando series documentales para Encuentro y TecTV. Allí también ha participado en la producción del encuentro internacional Neo Media Lab, sobre medios y nuevas tecnologías. Actualmente, trabaja como Editora de Distribución y Redes Sociales en Página/12.

Natalia Revello-Mouriz. Maestranda en Comunicación Digital Interactiva por la Universidad Nacional de Rosario, Licenciada en Ciencias de la Comunicación por la Universidad de la República de Uruguay y Realizadora Audiovisual por la Escuela de Cine Dodecá. Su investigación se centra en la no ficción interactiva y las narrativas inmersivas. Se ha desempeñado como docente de Lenguajes Multimediales y Tecnologías de la Información en la Facultad de Comunicación e Información de la Universidad de la República y ha participado en proyectos de educación y comunicación de la Organización de Estados Iberoamericanos. Actualmente, se desempeña como Coordinadora de Comunicación Digital y Audiovisual en la Universidad Tecnológica de Uruguay.



<https://observatoriocibermedios.upf.edu/>



Universitat
Pompeu Fabra
Barcelona

Departamento
de Comunicación
Grupo DigiDoc



El **Observatorio de Cybermedios** es una producción del *Grupo de Investigación en Documentación Digital y Comunicación Interactiva (DigiDoc)* del **Departamento de Comunicación** de la **Universitat Pompeu Fabra**.

El Observatorio de Cybermedios (OCM) forma parte del proyecto del Plan Nacional "*Narración interactiva y visibilidad digital en el documental interactivo y el periodismo estructurado*". RTI2018-095714-B-C21 (MINECO/FEDER), Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades (España).