



EL DOCUMENTAL

EN LOS TIEMPOS DE INTERNET

De *Nanook* a nuestros días, el documental está en constante cambio. A lo largo de la historia, ha absorbido transformaciones sociales, culturales, políticas y tecnológicas. Hoy es el momento de internet y los dispositivos móviles, no sólo como redes de difusión sino como plataformas en sí mismas para contar historias. Tecnologías modernas para nuevos relatos documentales.

Por Pachi Bustos

Para realizar y difundir un documental pareciera que ya no basta una buena historia. Las nuevas tecnologías se han transformado en un complemento primordial para promover películas, diversificar relatos y aumentar audiencias. Son las llamadas narrativas *crossmedia* o *transmedia*, técnicas para contar historias a través de múltiples plataformas y soportes.

Internet, redes sociales, video juegos, teléfonos móviles o tablets son las ventanas que muchos directores de ficción y documental, están usando para ofrecer al espectador distintas perspectivas de una historia. Cada una puede ser vista de manera independiente, pero en su conjunto aportan una visión más profunda y compleja, que complementa y enriquece la película.

En ficción hay muchos casos. Sagas como *Harry Potter*, *Star wars* o *El señor de los anillos* tienen una enorme producción *crossmedia*, que a través de las películas, video juegos o webs interactivas permiten que sus fans se involucren aún más en la historia y accedan a material inédito.

en su conjunto aportan
una visión más profunda
y compleja, que complementa
y enriquece la película.

DOCUMENTAL Y *CROSSMEDIA*

El documental no tiene el mismo nivel de producción, pero son cada vez más los directores, festivales y fondos que promueven el uso de *crossmedia*. Phil Cox, director inglés, atribuye el éxito de su premiado documental *El detective Bengali (2011)* al uso de *crossmedia* durante la producción y distribución de su película.

“Empecé con el *crossmedia* antes de rodar. Hice muchos cortos para la pantalla chica, teléfonos móviles y webs, que salieron antes del estreno. Llegó dinero, publicidad y toda la gente estaba hablando de la película”, comenta Cox. Y es que en la práctica todo *crossmedia* debe iniciarse antes de las grabaciones. Ayuda a posicionar una idea y a conseguir financiamiento. Una vez finalizada la película estimula la interactividad, facilita la viralización y conexión con la audiencia, llegando a muchos públicos diferentes.



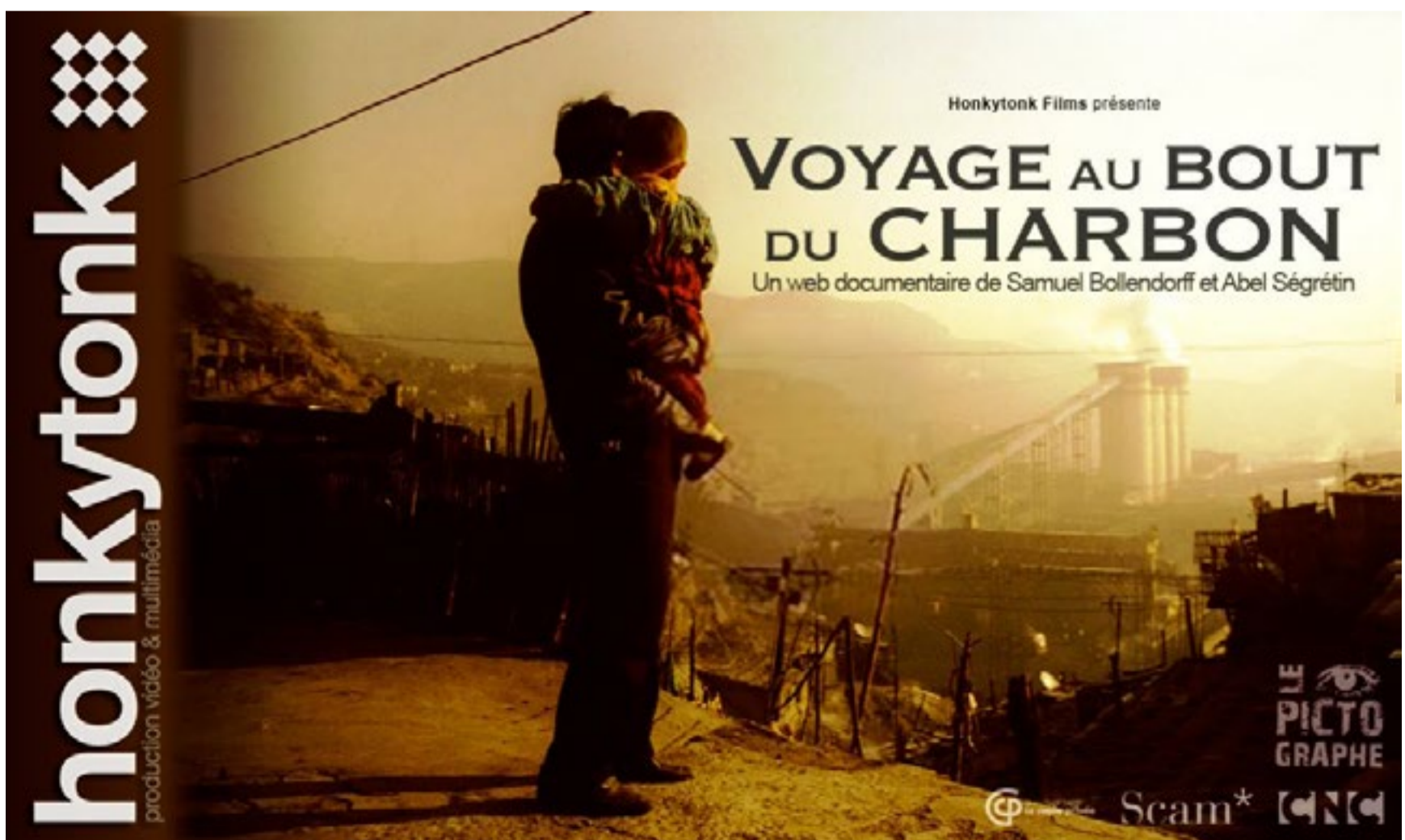
EL ARRIBO DEL DOCUMENTAL INTERACTIVO

Desde mediados de los 2000 se habla de documental interactivo. En España lo llaman *docuweb*, *webdocumental* en Francia, e I-doc (acrónimo de interactive documentary) en Canadá. Todos estos nombres remiten a lo mismo: nuevas narrativas documentales para ver en Internet que, dentro de una misma historia, articulan diversos relatos, imágenes y sonidos.

El concepto existe desde 2002, pero es el 2008 cuando apareció el primer webdoc: *Voyage au bout du charbon*, de Samuel

Bollendorf y Abel Ségrétin, que retrata las consecuencias sociales y ambientales de la extracción del carbón al noroeste de China.

Aquí, quien recorre la web asume el papel de un periodista que investiga. Enfrentado a un menú de posibilidades, recorre las minas, entrevista a los trabajadores y conoce sus casas, a través de fotografías, videos, mapas y un poderoso diseño sonoro. Así va descubriendo paisajes y una historia impresionante... bajo y sobre la tierra.



▪ *Viaje al confín del carbón*, pionero entre los *webdocumentales*. Fuente: Lemonde.fr

LA HISTORIA POR EL ESPECTADOR

El documental clásico construye su narrativa en forma lineal. El autor propone un recorrido de comienzo a fin y el espectador se entrega a la película siguiendo esa ruta. Independientemente de las interpretaciones, el camino está definido por el discurso y punto de vista del autor.

El documental interactivo se mueve con otra lógica: otorga autonomía y decisión al espectador. Puede partir en A, como el autor propone, o elegir otro punto de inicio y hacer otro camino. Es el espectador quien mediante su intuición e intereses define el recorrido, colaborando en la construcción del relato.

La realidad como materia prima y la intención de documentarla, son los denominadores comunes entre ambos. Los medios y el resultado final pueden ser muy distintos. En el interactivo la misma obra puede recorrerse por diferentes caminos. Además, el usuario puede participar en chats, foros de discusión, consultar enlaces, estadísticas y descargar aplicaciones para acceder al web documental desde teléfonos móviles.

En el interactivo la misma obra puede recorrerse por diferentes caminos.

DOCUMENTAL DE CÓDIGO ABIERTO

Frente a un documental tradicional los espectadores sacan sus propias conclusiones. A partir de la historia reflexionan y se emocionan, pero en un proyecto *crossmedia* su participación es incluso física. Mover el *mouse*, utilizar el teclado o el habla, pueden transformarse en acciones imprescindibles.

En el desarrollo de este tipo de documentales convergen varias disciplinas: el lenguaje audiovisual como base, pero también el diseño y la programación, entre otros, para configurar una nueva manera de narrar historias.

Sandra Gaudenzi, destacada investigadora inglesa, apunta que un documental interactivo busca “capturar las múltiples visiones de la realidad que constituyen nuestro mundo y dar a todos el poder de documentarse”. Su esencia es ser un documental que el usuario construye a su manera o, en palabras de Gaudenzi, un documental “de código abierto”.

“capturar las múltiples visiones de la realidad que constituyen nuestro mundo y dar a todos el poder de documentarse”.

EL EMBLEMÁTICO *PRISON VALLEY*

El 2011, el web documental más premiado fue *Prison Valley*. Dirigido por el fotógrafo Philippe Brault y el periodista David Dufresne, recibió ocho premios en destacados festivales y el World Press Photo del año. Su éxito fue abrumador: un millón de visitas el primer día de su puesta en la red.

La *campaña* de su casa productora, canal ARTE de Francia, y del diario progresista *Libération*, contribuyeron a ese éxito; pero fueron su diseño de imagen y sonido, su programación y temática, las que cautivaron a los usuarios.

Ingresando al sitio, una voz off acompaña un recorrido por Cañon City, Colorado: una ciudad en medio del desierto, rodeada de 13 prisiones y con apenas 36.000 habitantes, donde casi todo se relaciona con ese abrumador mundo carcelario. “Los que viven fuera, viven casi dentro”, advierte el sitio.

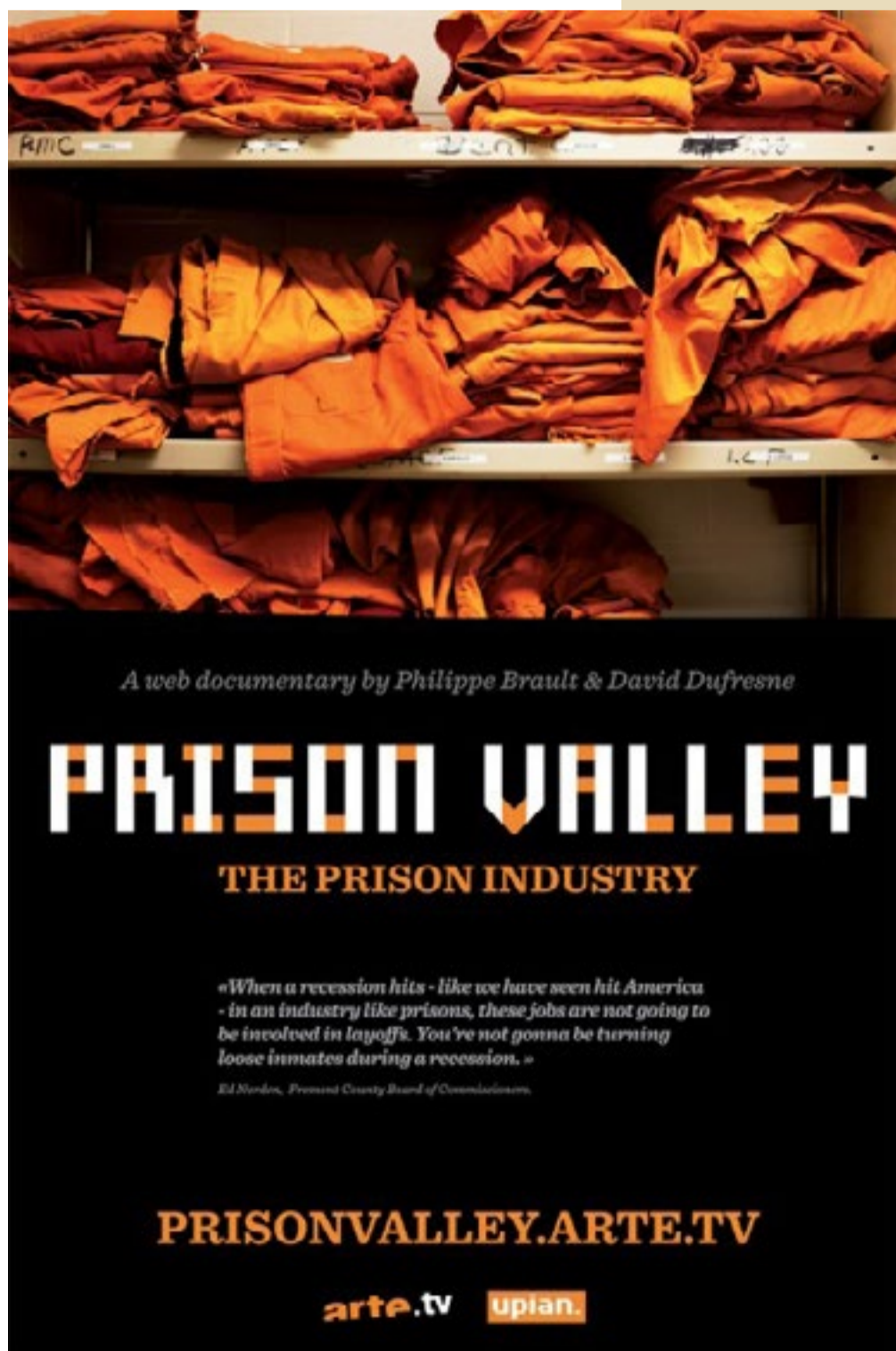


▪ *Prison Valley*, un recorrido a las profundidades de la industria carcelaria de Estados Unidos. Fuente: Arte.

RECORRIDO DESDE UN MENÚ

Prison Valley es el primero que mezcla documental, video juegos, chats, blogs, foros y las redes Facebook y Twitter. Incluso dispone de una aplicación para I-Phones. Con una duración de 59 minutos, el recorrido comienza en una habitación de motel, donde el usuario se registra. Funciona como *home* para entrar y salir de la historia, desde allí se escoge qué hacer o por dónde seguir.

El recorrido ofrece múltiples espacios de interacción: encuestas sobre lo que se ve, acceso a foros, chats con los entrevistados. *Prison Valley* puede conocerse por distintos caminos, pero todos revelan un sistema carcelario poderoso, contradictorio, omnipresente y refugio de increíbles historias humanas.



APOYO INSTITUCIONAL

Filmotecas y canales públicos son quienes han otorgado mayor impulso al documental interactivo. Fundado en 1939, **National Film Board** de Canadá, ha sido desde sus inicios productor y distribuidor de documentales. Con un impresionante **catálogo**, hoy destina un cuarto de sus fondos a la producción de docuwebs.

Bajo su alero se han realizado *High rise* (2010), retrato de múltiples dimensiones de la vida en torres de altura de grandes ciudades, y *Welcome to the Pine Point* (2011), un emotivo viaje multimedia a un antiguo pueblo minero, entre muchos otros.

El canal francés ARTE es otro precursor en el fomento de este formato. Su página está poblada de reportajes y documentales interactivos sobre diversos temas. Entre sus producciones destacan, aparte de *Prison Valley*, *Gaza Sderot* y *África: 50 años de independencia*.



▪ La vida en las torres del mundo. Gentileza de National Film Board.

CONSECUENCIAS DE UN NUEVO LENGUAJE

El documental interactivo no alcanza una década, pero sus realizadores están trazando un camino que ya cuenta con varios títulos destacados. Las técnicas de producción continúan afinándose, y se proyecta que los fondos para su desarrollo crecerán cuando se clarifique la otra piedra angular del género: el usuario.

Porque el usuario-espectador no es aquí una mera cifra, es también protagonista, participa en la construcción de la historia. Conocer sus intereses y el tiempo que le dedica, permitirá desarrollar documentales cada vez más dirigidos a públicos específicos.

La historia del documental interactivo apenas comienza.

EN LA GÉNESIS DEL DOCUMENTAL INTERACTIVO

DE PASEO POR LA CIUDAD

En la prehistoria de la multimedia surgió el que se considera el precursor del documental interactivo: *Aspen Movie Map* (1978). Un mapa visual de Aspen, Estados Unidos, construido por millones de fotografías tomadas desde un automóvil, que permiten recorrer la ciudad por las calles que el usuario escoja. Verdadera antesala de lo que hoy es Google Streetview, de Google Maps.



LA EXPERIENCIA DE CHRIS MARKER

El fallecido Chris Marker, construyó *In memoriam* en 1997, un documental donde reunió fotografías, recortes de prensa, postales y caricaturas acumuladas a lo largo de su vida. A los 76 años, en vez de ponerlos en una película lo hizo en un CD interactivo ordenado por temas (cine, guerra o poesía), para que cada usuario lo recorriera en su computador con total libertad.

Hoy está en internet y constituye un antecedente primordial del webdoc que, avanzados los 2000, pasó de ser una aventura independiente, a conquistar espacios más formales.



▪ Chris Marker. Fuente: Filmmaker Magazine

GUÍA PARA LA PRODUCCIÓN Y DISTRIBUCIÓN DE CONTENIDO TRANSMEDIA PARA MÚLTIPLES PLATAFORMAS

Imprescindible para productores y realizadores interesados en plataformas crossmedia, este [libro descargable](#), publicado por el programa [Acción Audiovisual](#), de la Universidad Católica de Chile, recoge experiencias de los más destacados emprendedores en esta área y tendencias globales.

