Presentación

Bienvenido León y Luis Miguel Domínguez (Avatar Wildlife),
co-directores del Foro Transformar la Televisión
VII Foro de debate «Transformar la televisión»

Este libro es el resultado tangible de la séptima edición del Foro de Debate Transformar la Televisión, celebrado en Madrid el 13 de noviembre de 2013, dentro de la undécima edición del Festival Urban TV (www.urbantvfestival.org), auspiciado por La Casa Encendida, centro social y cultura de Obra Social Caja Madrid.

En esta edición, el foro estuvo dedicado al documental, un género sumido en una compleja encrucijada, como consecuencia del cambio de paradigma impulsado por un proceso de digitalización, que implica profundas transformaciones en la producción y distribución de estos programas.

Estamos probablemente ante la mayor transformación sufrida por este género, desde que Robert Flaherty sentara sus bases en las primeras décadas del siglo pasado. La digitalización y las redes de comunicaciones han abierto nuevos horizontes, hacia modelos de comunicación más inmediatos y participativos.

El entorno actual ofrece nuevas ventanas para rentabilizar los productos audiovisuales, y nuevas formas de financiar los proyectos. Hoy es posible que sea el propio espectador el que financie parte del documental, y existe demanda para la creación de productos audiovisuales diseñados para ser consumidos en dispositivos específicos, que deben tener unas características concretas y muy distintas a las del documental convencional. Además, internet ha permitido desarrollar un nuevo tipo de documental denominado *web-doc* o documental-web, que ofrece enormes posibilidades creativas y otorga una nueva dimensión a la vertiente interactiva.

Los debates desarrollados durante el Foro abordaron cuestiones clave para entender la actual situación del documental: ¿Deben definirse unos límites que preserven la integridad de este género ante la tendencia reinante a la hibridación? ¿Quedan las necesidades de la audiencia satisfechas con estos programas? ¿Debe el documental quedar relegado a audiencias marginales o puede lograr su sitio en el *prime time*? ¿Cuál es el papel de la interactividad en este nuevo documental?

La conferencia inaugural del Foro corrió a cargo de Miquel Francés, profesor titular de la Universidad de Valencia. Su exposición, titulada «El documental en el entorno digital», queda recogida en el segundo capítulo de este libro. A continuación tuvo lugar una mesa redonda sobre «El documental en España: mercado,

producción y perspectivas de futuro», en la que participaron, además del profesor Francés, Manel Arranz, director de La 2 (TVE), el productor de documentales Larry Levene y, Samuel Negredo, profesor de la Universidad de Navarra.

La jornada se completó con un homenaje al documentalista Llorenç Soler, y la presentación del libro *La mirada comprometida. Llorenç Soler*. El Foro se sumó así al reconocimiento de una de las más destacadas trayectorias documentalistas desarrolladas en España.

Finalmente, como viene siendo habitual, se presentaron alrededor de medio centenar de comunicaciones académicas sobre el tema, una selección de las cuales —una vez superado un proceso de revisión ciega—, se recogen en este volumen.

Agradecemos a todos los autores sus valiosas aportaciones y confiamos en que la publicación de este libro sirva, un año más, de modesta pero valiosa contribución al estudio y análisis de la televisión que tenemos, y a abrir horizontes sobre la que podríamos tener. Siete años después, el empeño que nos llevó a organizar este Foro de Debate sigue tan vivo como el primer día. Seguimos creyendo que otra televisión es posible.

Primera Parte
El nuevo ecosistema documental

1.

El nuevo documental y los atuendos de un género reinventado

Bienvenido León
Universidad de Navarra

La digitalización ha supuesto un cambio de paradigma en todos los ámbitos de la comunicación. También en el género documental. El hecho de que las imágenes no se plasmen en un soporte analógico sino en forma de archivos digitales tiene implicaciones en el modo en que se registran, se almacenan y se transmiten. Pero las consecuencias de la digitalización van más allá de la materialidad del soporte, ya que el uso de esta tecnología incide en la misma naturaleza del documental y abre un panorama radicalmente distinto, en el que los viejos cimientos del género se tambalean.

Durante algo más de un siglo de su existencia, el género documental ha demostrado una gran capacidad para adaptarse a sucesivos cambios tecnológicos, probablemente debido a su gran variedad narratológica y a que sus procesos de producción suelen ser más sencillos que los de la ficción. En los últimos años, el proceso de digitalización ha puesto nuevamente de manifiesto la camaleónica naturaleza del documental.

Tal como señala Hight (2008: 3), estamos ante un «cambio radical en la base de la cultura documental», que abre nuevos horizontes hacia modos de comunicación más directos, más democráticos y participativos, que superan la etapa de la tradicional recepción pasiva, tanto para los productores profesionales como para los amateurs. El documental está cambiando debido a las nuevas herramientas que modifican los procesos y modos de producción, las nuevas formas en que las audiencias se relacionan con los contenidos y la abundancia de canales de distribución.

En este nuevo paradigma documental, las relaciones entre los productores y audiencias son más complejas y ricas. Ahora es posible realizar producciones con material suministrado por la propia audiencia y los productores tratan de fomentar la implicación del público, buscando grupos específicos de interés (Gaudenzi, 2014).

El contenido generado por los usuarios (CGU) adquiere también un valor sustancial, convirtiéndose en el elemento distintivo y emblemático —aunque no siempre mayoritario—, en los nuevos escaparates del documental en internet. Esto ha sido posible gracias a la democratización de las herramientas de producción; un proceso cuyo último eslabón son los dispositivos móviles con capacidad para registrar, editar y difundir vídeo.

La celeridad de los cambios impulsados por la tecnología impide tener la suficiente perspectiva histórica para valorarlos de forma adecuada y para intentar predecir cómo será este nuevo documental que ya emerge. Sin embargo, los espectadores ya imaginamos un documental «no-lineal, multimedia, interactivo, híbrido, interplataforma, convergente, virtual, inmersivo, de 360 grados, participativo, transmedia o algo distinto que todavía debe surgir» (Nash *et al*, 2014: 2).

En cualquier caso, si consideramos la popularidad del vídeo *online*, resulta evidente que el interés por representar la realidad —por documentar el mundo real—, es mayor que nunca, tal como se desprende del enorme crecimiento de los portales audiovisuales. En este sentido resulta paradigmático el crecimiento de Youtube, que en 2014 se sitúa como el tercer sitio más visitado, después de Google y Facebook (Alexia, 2014). A comienzos de 2014, se calculaba que alrededor de 1000 millones de personas de todo el mundo lo utilizaban, al menos una vez al mes; y que entre todos veían más de seis mil millones de horas de vídeo al mes. El volumen de vídeo almacenado no se conoce con certeza, aunque se calcula que por esas mismas fechas cada minuto se incrementaba en 100 horas de material (Youtube, 2014).

Cabe afirmar con Baker (2006: x-xi) que vivimos una nueva edad dorada para el documental, impulsada por la democratización de la tecnología, con la diferencia, respecto a anteriores momentos álgidos, de que ahora se producen documentales de muchos más estilos y contenidos que nunca. El hecho de que muchos documentalistas financien sus propios trabajos, sin estar constreñidos por la necesidad de lograr grandes audiencias, les da una libertar creativa que antes era difícil de conseguir.

Conforme estas nuevas avenidas se van desarrollando, el denominado «documental digital» va abriendo fronteras que permiten vislumbrar nuevas prácticas, nuevos modos de relación con la audiencia y nuevas estéticas. Y aparecen también nuevas formas de representación de la realidad, cuyo valor indéxico respecto al mundo histórico deja de darse por supuesto.

1.1. Nuevas herramientas y opciones

La democratización del equipamiento ha sido un proceso largo que comenzó con la aparición de la película de 16 mm. (1923), siguió con los grabadores en cinta magnética (años cincuenta), y las videocámaras (años setenta). Pero, a pesar de su importancia, estos avances seguían sin romper la frontera entre las esferas de la producción profesional y la amateur, entre las cuales seguía existiendo una notable diferencia de calidad técnica.

Sin embargo, en el mundo digital, las fronteras entre lo profesional y lo amateur se desdibujan cada vez más. Aunque siguen existiendo cámaras y programas de edición de precios y prestaciones muy diferentes, la calidad técnica del resultado hace muy difícil discernir cuáles han sido los medios empleados en una producción.

Las nuevas herramientas han hecho posible el desarrollo de una nueva cultura audiovisual participativa, asentada en tres pilares fundamentales (Sørensen, 2008: 51-52):

1. Accesibilidad económica. La distancia entre los costes y la calidad entre los medios de producción y postproducción profesionales y amateurs se ha reducido considerablemente.
2. Miniaturización. Los equipos de producción que antes requerían cuantiosos recursos logísticos han sido reemplazados por otros más ligeros y más fáciles de manejar.
3. Nuevas formas de distribución. La *world wide web* ha permitido superar unos canales de distribución ciertamente restrictivos, para hacer posible que cualquier contenido tenga una audiencia potencial casi ilimitada. La red ha abierto grandes posibilidades de distribución masiva incluso para contenidos que antes resultaban minoritarios.

Paradójicamente, han sido necesarios 100 años de desarrollo tecnológico para volver a disponer de una cámara que hiciera lo mismo que el cinematógrafo de los hermanos Lumière: proyectar las imágenes registradas. Las nuevas cámaras son de pequeñas dimensiones, ligeras, de fácil manejo y dotadas de una versatilidad inusitada. En este sentido, resulta paradigmático el éxito de las cámaras en miniatura, que se han convertido en herramientas de uso cotidiano para aficionados y profesionales.

Además de las cámaras, en los últimos 25 años han mejorado considerablemente los sistemas de edición no lineal, parte fundamental de este proceso democratizador de la tecnología. Gracias a ellos se ha consolidado el modelo de «graba, edita y comparte», todo de forma rápida y sencilla (Hight, 2014: 219).

Estos sistemas de edición no lineal comenzaron su imparable ascenso entre los años 1989 y 1993, conforme se fueron resolviendo los problemas técnicos derivados de la escasa capacidad de los ordenadores, que obligaba a trabajar con copias de baja resolución, y la poca estabilidad de los sistemas, que se bloqueaban con frecuencia. Gracias a estos nuevos ordenadores, los procesos de edición se han acelerado, a pesar de que el menor coste de la grabación digital —inexistente tras adquirir la cámara y las tarjetas de memoria de almacenamiento— hace que ahora se ruede más material en bruto.

También en este ámbito se han difuminado las fronteras entre lo profesional y lo aficionado. En este sentido, cabe recordar el impacto causado entre los productores de documentales por el director norteamericano Jonathan Caoutte, cuando presentó, en 2004, en el Festival de Cannes, su documental *Tarnation*, editado totalmente con el programa iMovie, uno de los más básicos del mercado, instalado de serie en los ordenadores Apple.

En los últimos años ha habido algunos intentos de automatizar al máximo el proceso de edición. Cabe destacar, entre otros, el programa Flipshare, inicialmente unido a las cámaras Flip, comercializadas entre 2006 y 2011. Este programa de edición y archivo ofrecía una opción denominada «magic movie», que creaba automáticamente montajes de un minuto, a partir del material en

bruto (Hight, 2014: 230). Más recientemente, algunas aplicaciones para dispositivos móviles —entre otras «Videolicious»—, realizan ediciones automáticas a partir de imágenes fijas o vídeos. Curiosamente, mientras en el ámbito amateur los procesos se simplifican, en el profesional la edición digital ha supuesto diversificar los flujos de trabajo, creando nuevas tareas especializadas (coloristas, animadores, etc.).

En las últimas décadas ha cobrado relevancia el denominado «documental animado». Según Honnes Roe (2014: 176), un documental animado (*animated documentary*) es aquel que cumple tres condiciones:

1. Ha sido grabado o creado cuadro a cuadro.
2. Trata sobre el mundo, más que sobre un mundo totalmente imaginado por el autor.
3. Ha sido presentado como documental por sus productores y/o recibido como documental por las audiencias, festivales o críticos.

Aunque tengan en común estas tres características, los documentales animados pueden tener estilos y formas diversas: desde el sofisticado realismo de *Caminando entre dinosaurios* hasta la simplicidad del dibujo hecho a mano en animaciones realizadas con la técnica conocida como *stop-motion.*

Entre la gran variedad de formas, estilos y objetivos con los que se emplea la animación en los documentales, Hight (2008) distingue tres modos de representación:

1. Modo simbólico-expositivo. Adopta las formas de mapas, gráficos y tablas, que tienen por objetivo explicar de modo accesible fenómenos naturales y sociales complejos. También se emplean para reconstruir, de modo sencillo, determinados acontecimientos sobre los que no existe imagen real (accidentes, escenas bélicas, etc.).
2. Modo *vérité* gráfico. Representa el extremo más realista de las técnicas de animación. Se emplea en reconstrucciones dramáticas, utilizando la estética del documental de observación, tal como fue definido por Nichols (1991). Ejemplos paradigmáticos son *Caminando entre dinosaurios* (BBC, 1999) y sus numerosas secuelas.
3. Modo vigilancia invasiva (*invasive surveillance*). Puede considerarse como el sucesor de la práctica de utilizar la cámara fotográfica como instrumento científico, que remite a una larga tradición en la historia de la cinematografía. En su versión actual, este modo ofrece resultados como la exploración del interior del cuerpo humano y otros entornos en los que la presencia física de la cámara no es factible.

Tecnológicamente, el salto democratizador de la animación llegó con el software Macromedia Flash (hoy Adobe Flash), que cambió la dinámica anterior, basada en la preponderancia del *hardware* costoso, y lo cambió por otra en la que lo fundamental es el conocimiento del *software*. Con el *software flash* cualquier persona, incluso sin demasiada formación específica, puede realizar animaciones.

En la actualidad cualquier persona interesada en hacer animaciones sencillas puede acceder con facilidad a las herramientas necesarias y a tutoriales donde se

explican los procedimientos para llevarlas a cabo. Esta disponibilidad ha hecho que cada vez sean más populares algunos tipos de animación, como el ya mencionado *stop-motion* que consiste en registrar fotogramas independientes de un movimiento, para después unirlos mediante un programa de edición.

Esta posibilidad de realizar animaciones de forma rápida y sencilla que ofrecen el Flash y otros formatos ha despertado también alertas sobre la posibilidad de que puedan llevar a «atajos que disminuyan la creatividad y expresividad que es habitual en muchos documentales animados» (Honnes Roe (2014: 178).

La televisión, en general, y el documental, en particular, soñaron durante décadas con la interactividad. Es decir, buscaron que el espectador pudiera ejercer cierto control sobre el propio proceso comunicativo (Neuman, 1991: 104), superando así la recepción meramente pasiva.

Pero los intentos de otorgar interactividad al documental a través de la propia pantalla del televisor han sido escasos y, en general, no han alcanzado el éxito de público esperado. Entre los ejemplos más destacados cabe citar los llevados a cabo por la BBC, que desarrolló aplicaciones interactivas para algunas de sus series emblemáticas, como las presentadas por David Attenborough. Por ejemplo, en *The Life of Mammals* (2002), los espectadores que veían estos documentales a través de redes de cable o plataformas de satélite podían escoger entre dos narraciones, con dos niveles de dificultad; y también podían acceder a materiales complementarios relacionados con el contenido de la serie. Otro ejemplo destacado de documental interactivo fue *The Virtual Revolution* (2010), desarrollado por la cadena pública británica en coproducción con la Open University. La serie explora la influencia de internet en la sociedad a lo largo de sus dos primeras décadas de historia, utilizando un proceso de producción novedoso en el que los internautas pudieron participar y aportar materiales.

La interactividad en el ámbito de este género cobra una nueva dimensión con el «documental web» o «webdoc», tanto por las posibilidades de interacción que ofrece como por el notable desarrollo alcanzado en los últimos años. Bajo esta denominación se agrupan producciones de distintas características y contenidos, que tienen en común «la intención de documentar lo 'real'» y que utilizan «tecnología interactiva digital» (Aston y Gaudenzi, 2012: 125-126).

A pesar de su novedoso rostro, el *webdoc* se apoya en muchas de las convenciones del documental tradicional: entrevistas, secuencias de observación, sonidos e imágenes recogidas en el mundo real, y narración, en forma de voz en off o rótulos. Pero también hay diferencias notables entre el viejo y el nuevo documental, como el modo de organización de la información que rompe la estructura lineal y la interactividad, como parte fundamental de la propuesta de navegación que se formula (Nash, 2012: 198).

Entre los productores más destacados de *webdocs* cabe mencionar el National Film Board, en Canadá; el Tribeca Institute, en Estados Unidos; el DocLab del festival IDFA, en Holanda, así como varias televisiones públicas europeas, como Arte (Francia-Alemania), France 24 (Francia), RTVE (España) y VRT (Bélgica) (León y Negredo-Bruna, 2013).

1.2. Nuevos formatos

El nuevo documental, tanto en sus múltiples versiones para la web como para televisión, ha adoptado innumerables formas y estilos a partir de un interminable y fructífero proceso de hibridación con otros géneros. Gracias a ellos el documental ha tenido mayores opciones de erigirse en una apuesta para el *prime time*.

La investigación al respecto indica que, en la última década, se ha incrementado la emisión de documentales en el *prime time* de televisiones de varios países (Dover y Barnett, 2004). Entre los que han logrado acceder a las franjas de máxima audiencia aparecen programas de investigación periodística, documentales especializados en ciencia o historia, documentales de observación, y varios tipos de híbridos de documental y ficción.

Estos nuevos formatos han enturbiado todavía más la siempre controvertida naturaleza del género documental, ya que ahora se entremezclan de forma inextricable la realidad y el drama, la información y el entretenimiento, lo que a su vez obliga a los espectadores a asumir diferentes pactos de lectura —distintos modos de implicación—, ante tan diverso ecosistema (Hill, 2013: 230). Se ha perfilado así el concepto de *factual entertainment* en el que cabe incluir algunos tipos de documentales.

En la configuración de este nuevo documental han tenido especial protagonismo los *realities*; en esencia, son programas que muestran a personas corrientes realizando acciones espontáneas, si bien en algunos casos cuentan con la participación de personajes famosos.

El documental tradicional se ha caracterizado por mantener un espíritu crítico, a través del cual se intentaba presentar algún aspecto relevante de nuestra sociedad, mostrando la forma en que las cosas realmente ocurren. Sin embargo, con la llegada del *reality*, los programas basados en hechos se han ido alejando de este espíritu.

El *reality* ha impregnado buena parte de la programación televisiva de las últimas décadas y el documental no ha escapado a su influencia. Como consecuencia de este influjo han surgido formatos de éxito, cuya exposición detallada sobrepasa el objetivo de este artículo. Nos limitaremos aquí a mencionar algunos de especial relevancia.

Los *swap documentaries* —documentales de cambio de ubicación— una variedad de *reality* en la que los participantes cambian su entorno cotidiano por otro de características muy distintas, lo que provoca situaciones conflictivas que suelen resultar divertidas. Uno de los primeros fue *Wife Swap* (Channel 4, 2003), un formato exportado posteriormente a muchos países.

Otro ejemplo de hibridación son los formatos de «historia viva», en los que los participantes deben adaptarse a condiciones de vida del pasado. Aunque hay ejemplos de este tipo de programas emitidos hace ya varias décadas —*Living in the Past*, BBC, 1978— recientemente algunos formatos de este tipo han sido creados por Channel 4 (*1900 House*, 1999); la PBS (*Frontier House*, 2002); France 3 (*Retour vers le néolithique*, 2003); y Antena 3 (*Curso del 63*, 2009), entre otros muchos.

Incluso un subgénero tan consolidado con el documental sobre la naturaleza ha sucumbido al influjo de la telerrealidad. El consolidado formato denominado «blue chip» —documental de alto presupuesto y formato convencional— ha ido dejando paso a nuevos formatos y estilos. Ya en octubre de 1996 la BBC realizó un *docusoap* sobre la vida en el parque Nacional Masai-Mara (Kenya), titulado *Big Cat Diaries*, que seguía la vida diaria de los animales salvajes buscando un punto de vista íntimo. Desde entonces, han aumentado los documentales sobre la naturaleza que entremezclan elementos tradicionales con esa estética de intimidad y «directo» propia de los *realities*. Se trata de programas «que dependen de los presentadores, no de los animales salvajes, para que su coeficiente dramático pueda producirse de forma rápida y relativamente barata usando vídeo digital» (Richards, 2014: 322).

Otro de los frutos destacados del proceso de hibridación entre el documental y el *reality* son los programas basados en grabaciones realizadas con cámaras similares a las de vigilancia. Dos de los programas pioneros de este formato fueron los británicos *Educating Essex* (2011) y *24 Hours in A&E* (2011), que utilizaron el estilo «Gran Hermano» para mostrar la vida en una escuela y un hospital, respectivamente. Los dos consiguieron cierta popularidad y fueron distinguidos con algunos premios.

Según sus productores, este tipo de programas supone un paso fundamental en la búsqueda de la autenticidad en el documental (Littleboy, 2013). *24 Hours in A&E* fue producida por Channel 4, utilizando un total de 91 cámaras, ubicadas generalmente en diferentes lugares de la escuela y, controladas de forma remota desde una unidad móvil aparcada en el exterior del edificio. Gracias a estas cámaras fue posible grabar las acciones que se desarrollan desde distintos puntos de vista e intercalar planos de distintos tamaños en tiempo real, lo que permitió dotar al montaje final de una variedad de recursos muy superior a la de los documentales convencionales.

Las cámaras fijas permiten, hasta cierto punto, que los participantes se comporten de forma más natural que cuando son seguidos constantemente por una cámara convencional. De esta forma, parece posible combinar la búsqueda del entretenimiento con la autenticidad del enunciado, eliminando —al menos en parte— el artificio de la recreación y la construcción narrativas necesarias en cualquier producción realizada con una sola cámara.

Sin embargo, en este nuevo formato tampoco cabe descartar totalmente que los participantes, conscientes de la presencia de las cámaras, actúen para ellas. Además, el artificio nunca puede eliminarse totalmente, dado que el realizador ha de seguir restringiendo la realidad mediante la selección de los participantes, escogiendo puntos de vista y encuadres concretos en la grabación y en la selección final del montaje.

Otros formatos novedosos, también basados en «cámaras de vigilancia» son los producidos por la cadena pública noruega NRK, dentro de la línea denominada «televisión lenta». El 1 de junio de 2014 esta cadena emitió un programa de 16 horas de duración, que mostraba en directo la «acción» en dos nidos de aves. *Piip-show* fue emitido previamente, durante tres meses, a través del sitio web de la cadena con un notable éxito de público.

En 2009 esta cadena había producido programas similares sobre el viaje del tren *Bergensbanen*, que recorre Noruega de norte a sur, que fue visto por 1,2 millones de personas; y el crucero Hurtigruten, que recorre los fiordos, congregando a más de 3,2 millones de personas. Otros programas de «televisión lenta» se centraron en una mujer tejiendo un jersey de lana durante doce horas, o el fuego de una chimenea (*El Mundo*, 2014).

Al margen de excepciones como éstas, las parrillas de programación suelen construirse fundamentalmente con documentales de alrededor de una hora de duración, o bien de media hora. Sin embargo, internet ha diversificado los formatos y duraciones; si bien predominan los vídeos «cortos, en su mayoría humorísticos y fáciles de acceder» (Kim, 2012).

El vídeo en internet adopta distintos géneros, formatos y estilos, creando una variedad difícil de clasificar. Como es lógico, los modos narrativos surgen a partir de los existentes en televisión, algunos de los cuales han tenido especial éxito en el universo *online*. Este vasto conjunto de producciones puede ser considerado como un nuevo ecosistema comunicativo en el que la innovación juega un papel clave.

Los modos narrativos que han surgido en este nuevo ecosistema rompen, en ocasiones, las formas convencionales del documental. Aunque hay numerosas excepciones, tradicionalmente los documentales han buscado la variedad en la forma, es decir, en la riqueza visual. Sin embargo, en internet aparecen formatos que retan estos principios tradicionales.

Uno de los más destacados es el *videoblog* o *vlog*. Un *vlog* es un conjunto de grabaciones en vídeo en el que el autor (*vlogger*) habla directamente a la cámara, en entradas de no más de cinco minutos, tratando de llegar a personas con intereses similares. Habitualmente tienen un aspecto doméstico y tratan de expresarse en términos asequibles para el público, en un intento de fomentar la retroalimentación. Aunque algunos incluyen imágenes de las actividades diarias del autor, otros muchos no contienen más imagen que la del *vlogger* hablando a la cámara. En los últimos años, el número del *vlogs* ha experimentado un gran crecimiento y ha multiplicado los puntos de distribución, aunque la mayor parte está ubicada en Youtube (alrededor del 35%), seguido por Blip.tv (14%) y Vimeo (9%) (Wauters, 2010).

Entre los *videoblogs* de éxito cabe destacar el canal de Youtube denominado *Geriatric1927,* en el que el jubilado británico Peter Oakley comenta distintos asuntos que le interesan, relacionados con su propia experiencia, publicaciones de los medios, etc. Oakley comenzó a difundir su *vlog* en agosto de 2006 y rápidamente empezó a ganar popularidad, hasta el punto de que algunos de sus *posts* fueron reproducidos por cientos de miles de internautas. Poco después de su primera entrada, ya era el usuario con más suscriptores en Youtube, con 30.000 suscriptores en noviembre de 2006 y 53.000 en mayo de 2010. Oakley publicó su último vídeo el 12 de febrero de 2014 y falleció el 23 de marzo del mismo año.

El desarrollo de los dispositivos móviles y las redes de *microblogging* ha dado pie a la aparición del fenómeno del *video microblogging* o difusión de vídeos breves a través de las redes sociales. Incluso se han desarrollado aplicaciones pensadas para la divulgación de vídeos breves grabados con dispositivos móviles.

El *video microblogging* es un medio de gran potencial, dada su facilidad de producción y su atractivo para los usuarios. En muchos casos, el público al que se dirigen estos vídeos es un pequeño grupo de amigos y familiares de quien lo produce. Sin embargo, también pueden buscar una audiencia más amplia y ser empleados con eficacia como soporte de novedosas iniciativas periodísticas. Un ejemplo del uso de *video microblogging* a gran escala es *The Copehhagen Voice* (http://www.cpvoice.com), un medio informativo *online* que promueve el periodismo ciudadano fundamentalmente a través de vídeos breves grabados por los propios usuarios con sus teléfonos móviles y ordenadores.

El uso del vídeo unido a las redes sociales ha incrementado la importancia de la participación en el ámbito documental. En el universo *online* los espectadores pasan a ser «prosumers», es decir productores-consumidores que pueden acceder a distintos niveles de participación. En algunos casos, el documental se diseña como una experiencia participativa.

Los documentales participativos van unidos al concepto de *open source* (contenido distribuido y desarrollado libremente), creado a finales de la década de los noventa. De acuerdo con Gaudenzi (2014: 132), el primer documental *open source* fue *Dancing to Architecture* (Leroy Black y Kristefran Minski, Australia, 2002), sobre el festival denominado This Is Not Art Festival. En aquella ocasión, se trataba de un documental producido de forma convencional cuyas imágenes se ofrecían a quien quisiera reutilizarlas, como material en bruto para otros trabajos. Posteriormente se desarrollan otras iniciativas en las que la participación se produce también en la fase de producción. En 2012, tras seis años de producción, se estrena *Dovey and Rose*, dirigido por el canadiense Brett Gaylor, en el que hubo mayor participación colectiva.

En algunos casos la participación colectiva se ha convertido, incluso, en el motor de la producción. En *Life in a Day* (Ridley Scott y Kevin Mcdonald, 2010), participaron 80.000 personas de todo el mundo, que enviaron videos a través de Youtube, con los que los autores editaron una versión lineal y otra interactiva.

La BBC organizó de forma participativa la documentación de la serie «Virtual Revolution» (2010), que versa sobre internet y su influencia en nuestras vidas La información, las ideas y los contactos se compartieron con la directora Aleks Kortoski a través de una comunidad *online*. Este documental consiguió el premio BAFTA 2010, en la categoría de New Media.

Un ejemplo novedoso de documental participativo es *Where's Gary* (Jean-Baptiste Dumon, 2011). El punto de partida es un timo que el propio director sufrió en la estación de tren de Bruselas, cuando un desconocido le pidió dinero prestado, supuestamente para regresar a su casa. Tras darse cuenta de que había sido víctima de un engaño, el realizador decidió emprender las búsqueda de Gary con la ayuda de otras personas que habían sido víctimas del mismo timador. A través de internet y las redes sociales Dumon va siguiendo el rastro del timador y construyendo un documental lleno de talento y creatividad.

Otros ejemplos de documentales participativos destacados son *The Johnny Cash Project* (Chris Milk, 2010), *Mapping Main Street* (Kara Oehler, n.d.), *7 Billion others (*Yann Arthus-Bertrand, 2003—), *Man with a Movie Camera: Glo-*

bal Remake (Perry Bard, 2007—), *One Day on Earth* (Kyle Ruddick, 2008—), *Question Bridge* (Chris Johnson, n.d.) y *Highrise* (Katerina Cizek, n.d.).

Según Gaudenzi (2014: 138), la participación se articula fundamentalmente de tres formas: co-producción, co-autoría y co-inicio del contenido. En este último caso, la colaboración se sitúa en la fase de preproducción. Tal como señala esta autora, cuando un documental es verdaderamente participativo, el concepto tradicional de autoría se pone en entredicho, ya que el autor deja de ser el narrador de la historia para pasar a ser el facilitador de las historias de otras personas (Gaudenzi, 2014: 133).

En general, el mundo del documental se está adaptando a este nuevo entorno de colaboración, buscando financiación a través de plataformas *online* de micromecenazgo (*crowdfunding*), investigación y distribución. Se crea así un nuevo sistema económico, donde los participantes intervienen movidos por motivos afectivos o de reputación, a través de comunidades de interés. Esta nueva cultura participativa viene definida por la formación de grupos de interés en temas o culturas comunes, por una expresión facilitada por herramientas de producción más asequibles, por modos de colaboración más eficaces y, finalmente, por una distribución en la que los productores toman parte activa, utilizando las redes sociales (Jenkings *et al.*, 2006).

1.3. Pérdida de referencialidad

Desde sus orígenes, el documental ha basado su fortaleza en su reconocimiento como referente del mundo histórico, es decir, en el hecho de contar la realidad. Hay quien considera que una representación certera de la realidad nunca ha sido posible a través del cine, ya que resulta poco verosímil que los trabajadores de la fábrica Lumière caminaran ante la cámara sin modificar su comportamiento, a pesar de que se trataba de un artilugio novedoso en aquel momento (Favero, 2013: 261). Sin embargo, en el universo digital las fronteras entre la realidad y la ficción se desdibujan definitivamente. Las imágenes ya no son garantía de valor referencial, dado que las nuevas herramientas permiten construir y maquillar la realidad, de diversas formas.

Las imágenes creadas por ordenador hacen posible construir una representación verosímil de la realidad, que ofrece al espectador la ilusión de ser testigo ocular de un hecho histórico. Sin embargo, tales imágenes no son sino recreaciones o reconstrucciones, más o menos plausibles, de los hechos que se representan. Por tanto, la imagen no es garantía de que la representación sea fiel a la realidad; es decir, ha perdido su valor como referente del mundo histórico.

Según Mitchell (1992), esta ruptura de la «referencialidad fotográfica» comenzó con la llegada del software Photoshop, en 1989, que permitió retocar imágenes con gran eficacia, poniendo así en entredicho un concepto que había resultado crucial en la teoría documental. Comienza así la «era post-fotográfica», en la que la fotografía tradicional captada en celuloide es reemplazada por imágenes digitales, que ya no son garantía de verdad visual o incluso de significado y valor

estables. De esta forma «el referente se ha despegado» de la representación. O, en términos de Manovich, el cine entra en la era digital y abraza las técnicas de animación, y ya no estamos ante un medio que guarde una relación indéxica con el mundo real, sino ante «un subgénero de la pintura» (Manovich, 2000: 295).

Ejemplo paradigmático en esta pérdida de referencialidad es la serie *Caminando entre dinosaurios* (BBC, 1999), en la que se recrea el mundo de estos seres prehistóricos mediante imágenes creadas por ordenador y figuras animadas (*animatronics*) y utilizando fondos de imagen real. La serie consiguió un gran éxito de audiencia y marcó un punto de inflexión respecto al documental tradicional, erigiéndose en referente del documental posmoderno, cuya herramienta más destacada es precisamente el uso de las imágenes de animación.

Gracias a estas técnicas se recrea con gran detalle una realidad que paradójicamente se basa en una especulación paleontológica. Se invierte así el proceso tradicional del documental, que parte de un conocimiento certero del mundo real para especular con lo que podría haber ocurrido, sin dejar claro que no se trata más que de una reconstrucción probable (Darley, 2003).

Algunos años después aparecen documentales que especulan abiertamente con lo que podría haber ocurrido mediante enunciados ficticios que tienen apariencia de realidad. Este es el caso de programas emitidos por canales temáticos como Discovery o National Geographic, considerados como herederos de *Caminando entre dinosaurios*. Entre ellos cabe destacar *Dragons: a Fantasy Made Real* (Discovery, 2004) y *Alien Planet* (Discovery, 2005). Estos programas se construyen en torno a planteamientos ficticios como «los dragones existieron» o «en los próximos años encontraremos otros planetas habitados». Pero a pesar de ser ficticios, adoptan la forma de documental en el que se entremezcla, en un mismo nivel, información científicamente contrastada con suposiciones sin fundamento, así como opiniones de científicos reconocidos con personajes famosos sin ninguna autoridad epistemológica sobre el asunto abordado. Estamos ante lo que Mark Wolf (1999: 274) bautizó como «documental subjuntivo», un subgénero que utiliza imágenes generadas por ordenador para visualizar «lo que pudo ser, sería o podría haber sido».

A través de estos nuevos formatos, el «documental» gana en atractivo para el gran público, dado que los nuevos recursos realzan su valor de entretenimiento, logrando así competir con éxito en las franjas de programación de mayor audiencia. Sin embargo, en este nuevo paradigma, el énfasis en lo espectacular termina por minar la esencia del género como referente de la realidad. Tal como señala Landesman (2008: 34), la tecnología digital está jugando un papel significativo en la «formulación de las nuevas bases estéticas para la hibridación entre el cine de hechos y de ficción».

Esto obliga al género a sentar unos cimientos diferentes a los que lo han sustentado durante su primer siglo de existencia. Paradójicamente, el nuevo documental suele tratar de mantener su estatus de referente del mundo histórico, utilizando recursos del documental tradicional, como la narración y la participación de expertos que hablan ante la cámara. Tal como afirma Hight (2008), el hecho de que se difumine la línea entre lo fotográfico y lo gráfico no significa el colapso total de

la referencialidad, dado que cuando no hay certeza de la integridad de la imagen, la autenticidad ha de basarse en los modos de lectura (*modes of reading*) ofrecidos por los propios documentales. Por tanto, resulta necesario «explorar con detalle el modo en que se enmarcan las técnicas y secuencias (…) para que respondan a las expectativas asociadas a las construcciones documentales» (Hight, 2008: 23).

El problema surge cuando, a través de las nuevas herramientas, se fomenta la ambigüedad entre la realidad y la ficción, y se establece un pacto de lectura tramposo, mediante el cual se intenta mantener el valor indéxico del enunciado hacia el mundo histórico, cuando en realidad el enunciado no responde a un conocimiento cierto. Por el contrario, parece razonable exigir a este nuevo documental que permita al espectador identificar dónde termina la representación de lo real y dónde comienza el artificio impuesto por el medio. En este sentido, la explicación de los propios procesos de producción puede resultar un elemento decisivo para orientar al público, proporcionando la distancia necesaria para ayudarle a entender el verdadero sentido de la representación.

Teniendo en cuenta el pacto de lectura que se establece ante un documental, parece razonable que los contenidos ficticios adopten la forma de ficción, reservando la forma de documental para los que mantengan el valor referencial respecto al mundo histórico. De esta forma será posible que el género documental mantenga la confianza del espectador y, a través de ella, su estatus privilegiado como referente de la realidad.

Bibliografía

Alexia (2014). *The top 500 sites on the web*. Url: http://www.alexa.com/topsites. Consultada el 7 de marzo de 2014.

Aston, J. y Gaudenzi, S. (2012). «Interactive documentary: setting the field». *Studies in Documentary Film*, 6(2), 125-139.

Baker, M. (2006). Documentary in the Digital Age. Oxford: Focal Press.Darley, A. (2003). «Simulating Natural History: Walking with dinosaurs as hiper-real edutainment». *Science as culture* 12 (2): 227-256.

Dover, C. y Barnett, S. (2004). The world on the box: international issues in news and factual programmes on UK television, 1975-2003. *Report*, 3WE.

El Mundo (2014). El nuevo fenómeno catódico: la 'televisión lenta'. 23-5-2014. Url: http://www.elmundo.es/television/2014/05/23/537e4a7122601dae3c8b4587.html. Consultada el 26 de mayo de 2014.

Favero, P. (2013). Getting our hands dirty (again): Interactive documentaries and the meaning of images in the digital age. *Journal of Material Culture*, 18(3), 259-277.

Gaudenzi, S. (2014). Strategies of Participation: The Who, What and When of Collaborative Documentaries, en Nash, K., Hight, C., & Summerhayes, C. (Eds.). *New Documentary Ecologies: Emerging Platforms, Practices and Discourses*. Londres: Palgrave Macmillan, pp. 129-148.

Hight, C. (2014). Shoot, Edit, Share: Cultural Software and User-Generated Documentary Practice en Nash, K., Hight, C., & Summerhayes, C. (Eds.). *New Documentary Ecologies: Emerging Platforms, Practices and Discourses*. Londres: Palgrave Macmillan, pp. 219-236.

_(2008). The field of digital documentary: A challenge to documentary theorists. *Studies in Documentary Film*, *2*(1), 3-7.

_(2008). Primetime digital documentary animation: The photographic and graphic within play. *Studies in Documentary Film*, *2*(1), 9-31.

Honnes Roe, A. (2014). The Evolution of Animated Documentary, en Nash, K., Hight, C., & Summerhayes, C. (Eds.). *New Do-*

cumentary Ecologies: Emerging Platforms, Practices and Discourses. Londres: Palgrave Macmillan, pp. 174-191.

Jenkins, H., Clinton, K., Purushotma, R., Robinson, A., & Weigel, M. (2006). Confronting the challenges of participatory culture: Media education for the 21st. *Confronting the challenges of participatory culture: Media education for the 21st*.

Kim, J. (2012). The institutionalization of YouTube: From user-generated content to professionally generated content. *Media, Culture & Society*, *34*(1), 53-67.

Landesman, O. (2008), 'In and out of this world: digital video and the aesthetics ofrealism in the new hybrid documentary', *Studies in Documentary Film* 2: 1, pp. 33-45.

León, B. y Negredo, S. (2013). Documental web: una nueva página para el sueño interactivo. *Telos* 96, pp. 82-92.

Littleboy, H. (2013). Rigged: Ethics, authenticity and documentary's new Big Brother. *Journal of Media Practice*, 14(2), pp.129-146.

Manovich, L. (2000). 'From DV Realism to a Universal Recording Machine'. Url: http://www.manovich.net/DOCS/reality_media_final.doc. Consultada el 10 de Septiembre de 2007.

Mitchell, W.J. (1992). *The Reconfigured Eye: Visual Truth in the Post-Photographic Era*. Cambridge: MIT Press.

Nash, K. (2012). Modes of interactivity: analysing the webdoc. *Media, Culture & Society*, *34*(2), pp. 195-210.

Nash, K., Hight, C., & Summerhayes, C. (Eds.). (2014). *New Documentary Ecologies: Emerging Platforms, Practices and Discourses*. Londres: Palgrave Macmillan.

Neuman, R. (1991), The Future of the Mass Audience. Cambridge, Cambridge University Press.

Nichols, B. (1991). *Representing reality: Issues and concepts in documentary*. Bloomington: Indiana University Press.

Richards, M. (2014). The Wildlife Docusoap: A New Ethical Practice for Wildlife Documentary? *Television & New Media*, 15(4), 321-335.

Sørenssen, B. (2008), 'Digital video and Alexandre Astruc's *caméra-stylo:* the newavantgarde in documentary realized?', *Studies in Documentary Film* 2: 1, pp. 47-59.

Wauters, R. (2010, January 5). *State of the vlogosphere.* Url: http://techcrunch.com/2010/01/05/mefeedia-state-of-the-vlogosphere-2010/. Consultado el 20-5-2014.

Wolf, M. (1999). «Subjunctive Documentary: Computer Imaging and Simulation». En J. M. Gaines y M. Renov (eds.), Collecting Visible Evidence (*Collecting Evidence*, vol. 6), Minneapolis:University of Minnesota Press.

Youtube (2014). *Youtube trends*. Url: http://youtube-trends.blogspot.com.es/. Consultada el 6 de marzo de 2014.