

Nuevas tendencias formales del cine documental en el siglo XXI

Aram Vidal

Resumen

A partir del análisis de varias obras documentales posteriores al año 2000, reconoceremos un grupo de tendencias formales del nuevo cine documental, el cual acentúa varias características que le aproximan al cine de ficción y le alejan de su tradicional índice con la realidad. Analizaremos la influencia de las nuevas tecnologías digitales en este fenómeno, a partir de la Teoría del software conceptualizada por Lev Manovich.

Palabras Clave: documental, tendencias, tecnologías digitales, Lev Manovich

Abstract

From the analysis of several 21th Century documentaries, we will recognize new trends in documentary filmmaking, which connect this genre to fiction film and drive it off its traditional index to reality. We will analyze the influence of new digital technologies in this phenomenon, from the perspective of Lev Manovich's theory of software.

Keywords: documentaries, new trends, digital technologies, Lev Manovich

INTRODUCCIÓN

La llegada de las tecnologías digitales a la producción audiovisual ha aportado una nueva estética, cuyo análisis debe iniciarse por comprender las posibilidades y límites de las herramientas que están causando esta renovación en los distintos géneros, incluido el cine documental.

“La sociedad contemporánea puede caracterizarse como una sociedad del software, por el rol central que los mismos juegan en la creación de los elementos materiales y las estructuras inmateriales que en conjunto crean nuestra cultura”.¹ La teoría del software propone investigar el rol de las tecnologías digitales en la formación de la cultura contemporánea.

El documental, según la Real Academia Española, es aquella película cinematográfica o programa televisivo que representa, con carácter informativo o didáctico, hechos, escenas, experimentos, etcétera, tomados de la realidad. (<http://www.rae.es/rae.html>). Este concepto queda caduco en la actualidad, ya que es un género que ha evolucionado a partir de las tecnologías digitales que permiten la modificación de cientos de parámetros del video grabado en la realidad, así como su mezcla con elementos gráficos generados virtualmente.

Sobre este tema se centra mi análisis, específicamente en el reconocimiento de nuevas tendencias formales en un grupo de documentales producidos entre los años 2000-2011, y que han aplicado softwares específicos que potencian ciertas características visuales. No es mi objetivo el desarrollo de una nueva perspectiva teórica, sino señalar aquellas tendencias formales que considero están redefiniendo al cine documental en la era digital.

Las cuatro tendencias formales que demarco como principales en el documental contemporáneo son: el documental de hypermontaje, el documental pictoralista, el documental collage, y el documental animado. No analizaré otras tendencias, de tipo temático- narrativo por ejemplo, al considerar que es en el aspecto formal donde está ocurriendo el principal cambio en este género cinematográfico.

Correlacionaré estas tendencias formales con un grupo de software como After Effects, Magic Bullet Looks, Avid Media Composer, Adobe Flash, y Autodesk Maya. La mayoría de los documentales contemporáneos utilizan en su creación alguno de estos programas u otros similares como Final Cut Pro, Motion, Adobe Premiere, Sony Vegas, Autodesk 3ds Max, etc. Estas herramientas digitales poseen potencialidades y límites que influyen en la producción de las imágenes en movimiento, lo cual puede reconocerse a partir del estudio de filmes que las han aplicado.

Parte de la motivación para este análisis se basa en mi experiencia como director y editor de audiovisuales, ya que por más de siete años he aplicado este tipo de software, lo que me ha permitido experimentar su influencia en los nuevos lenguajes y estéticas del cine documental.

1. DOCUMENTAL DE HYPERMONTAJE

El documental de hypermontaje es la tendencia de este género a la concentración de información audiovisual en el tiempo y el espacio. El hypermontaje en el tiempo se logra a partir de la menor duración de los planos en la línea de edición temporal, lo cual emula el ritmo visual de otros géneros como el video musical y la publicidad; y el hypermontaje en el espacio se logra a partir del montaje de multicapas que presentan informaciones paralelas en un mismo plano visual.



Adobe After Effects – Hypermontaje

El ejemplo en concreto que presento es: ***No Maps for these Territories*** (2000, Mark Neale). Este documental recrea una entrevista a William Gibson, escritor de ciencia ficción, quien reflexiona sobre la evolución de la cultura occidental en el nuevo milenio, y la influencia de la tecnología en nuestra vida diaria. Para la realización del documental se instalaron varias cámaras dentro del auto donde ocurre la entrevista, y luego el material fue procesado, segmentando la imagen en capas para crear diversos efectos a partir de la composición digital.

Por ejemplo, mientras el auto avanza se proyectan videos en retroceso en las ventanillas del mismo, o se sustituye la imagen de Gibson por la de un niño, recreando una visualidad aleatoria, fragmentada y explícitamente manipulada. Constantemente asistimos a un documental que exagera el montaje en el espacio y el tiempo, lo cual se conecta con la temática que el filme subraya: el exceso de información en el siglo XXI, mediado por la tecnología. Otras entrevistas realizadas, así como fragmentos de las obras de Gibson, aparecen en diversas pantallas de la ciudad, lo cual se logró a partir del añadido de capas de video. Se puede observar un fragmento del documental en: <http://www.youtube.com/watch?v=poQwVguZeBg>.

El programa utilizado para lograr este hypermontaje fue *After Effects*, diseñado para animar, componer y generar efectos visuales diversos, a partir de conjugar opciones que antes se encontraban en diversas labores creativas como el cine, el diseño gráfico o la animación, y que hoy convergen en una misma herramienta potenciando nuevas visualidades. Este software posee la capacidad de generar máscaras de transparencia y combinar fotos, animaciones 2D y 3D, textos, vectores y otros elementos gráficos, tanto en una línea de tiempo, como a partir de capas superpuestas en el mismo plano, lo que permite articular con facilidad el hypermontaje en el espacio y el tiempo.

After Effects (www.adobe.com/la/products/aftereffects/) no se basa en la edición a partir de fotogramas a pantalla completa, sino que brinda la opción de componer las escenas a partir del agregado de diversos elementos visuales, tanto grabados en la realidad como generados virtualmente, los cuales pueden manipularse a partir de un centenar de propiedades independientes. Este programa y otros similares han tenido una gran influencia en la producción del cine documental, ya que la facilidad para transformar el metraje grabado reconfigura un género tradicionalmente

definido por vínculo con la realidad, pero que hoy se acerca a representaciones menos *objetivas*, más cercanas al cine de ficción, o a visualidades más abstractas exploradas generalmente por el videoarte.

Las herramientas para la manipulación digital están cada día más al alcance de los creadores del cine documental, con interfaces más intuitivas y capacidades de transformación gráfica más altas, con lo cual pierde sentido un concepto como *representación objetiva* de la realidad. El video grabado es ahora sólo un ingrediente más, al cual se le suman otros gráficos en movimiento generados digitalmente, para crear una composición formalmente más compleja. Un extenso análisis teórico respecto al impacto de *After Effects* en la cultura audiovisual contemporánea puede encontrarse en: Lev Manovich, *After Effects or Velvet Revolution*, 2006, www.manovich.net/DOCS/motion_graphics_part1.doc.

Otros documentales contemporáneos que han aplicado este software u otros de opciones similares, y que presentan una tendencia al hypermontaje son:

Surplus (2003, Erik Gandini). Documental sobre el consumo desenfrenado de nuestra época, potenciado por la publicidad y la estrategia de las grandes corporaciones. Fragmento disponible en: <http://www.youtube.com/watch?v=SnnAUJINWYU>.

Existen (2004, Esteban Insausti). Documental que muestra la cotidianidad y las reflexiones de varios enfermos mentales en La Habana. La edición acelerada conforma un discurso aleatorio que concuerda con la temática del filme. Fragmento disponible en: http://www.youtube.com/watch?v=NtW_TO2Dxpo.

The Corporation (2003, Mark Achbar). Documental que critica a las mega corporaciones. La visualidad hyperacelerada refuerza la tesis de la enfermiza sociedad moderna. Fragmento disponible en: <http://www.youtube.com/watch?v=Pin8fbdGV9Y&feature=related>.

2. DOCUMENTAL PICTORALISTA

El concepto de pictoralismo tiene su origen en un movimiento fotográfico de finales del siglo XIX que acentuaba diversos elementos visuales de la fotografía a partir del uso de filtros, pantallas y la manipulación del proceso de revelado de la imagen. Permutó este concepto a la actualidad, donde se manifiesta una tendencia a la manipulación del color y textura del video digital.



Rize (2003), de David LaChapelle

La tendencia de retocar digitalmente la imagen a partir de sus propiedades de color, textura, saturación, contraste, blur, enfoque y desenfoque, grano, entre otras, ha llegado al cine documental. De este modo se transforma la

tendencia de conservar el resultado del video *real* de las videocámaras, para agregarle a este metraje una gama de manipulaciones y correcciones con el fin de aproximar el resultado final del filme a una visualidad manipulada, más cercana a la subjetividad del creador que a la representación objetiva del espacio o contexto que se testimonia.

La intención- al igual que el pictoralismo fotográfico- es añadir una energía visual diferente, en la búsqueda de comunicar algo más con la imagen. Para ejemplificar esta tendencia al pictoralismo en el documental, presento **Rize** (2003, David LaChapelle), el cual se adentra en el fenómeno del Krumping, un tipo de baile que se ha desarrollado en las calles de Los Ángeles. El documental comienza anunciando que “ninguna de las imágenes a continuación ha sido acelerada”, lo cual afirma la veracidad de los movimientos de quienes bailan Krumping. Sin embargo, el color, la iluminación, y las texturas del metraje están totalmente transformados digitalmente. El documental presenta una explosión de colores sobresaturados y refuerza la textura de la piel de los bailarines a partir del agregado de filtros digitales. El tráiler del documental está disponible en: <http://www.youtube.com/watch?v=kngFrZ9O3zo>.

El director es un reconocido fotógrafo y realizador de video musicales, y traslada su estética al documental, con lo cual refiere a la emoción estética de quienes practican el baile. La modificación de los colores y texturas de la realidad se transforman en un recurso para comunicar el sentido liberador del Krumping y legitimarlo como una forma de expresión artística.

El pictoralismo es una tendencia que puede observarse en diversos niveles en la mayoría de los documentales contemporáneos (2000- 2011), y que no puede correlacionarse con un solo software, ya que existen varias herramientas digitales con esta función, pero lo ejemplificaremos a partir de un programa que destaca por su extendido uso y sus intensos resultados: *Magic Bullet Looks*. (www.redgiantsoftware.com/products/all/magic-bullet-looks/).

Magic Bullet Looks es un software que trabaja en calidad de *plugin* asociado a otro software de edición y composición como *After Effects*, *Adobe Premiere*, *Avid Media Composer* o *Final Cut Pro*. Ofrece diversas soluciones para el tratamiento de color, contraste, iluminación, y texturas, simulando diversos efectos ópticos, de revelado químico, de agregado de viñetas, y casi cualquier transformación visual del video digital. Además, para los usuarios poco expertos, ofrece decenas de *looks* predeterminados que emulan la visualidad de filmes o programas de TV reconocidos por su tratamiento específico de la imagen, lo cual simplifica y extiende su uso.

La aplicación de este tipo de programas para la corrección de texturas y colores en el documental, le agrega propiedades formales antes reservadas a otros géneros y le aproximan a la estética gráfica que hoy caracteriza a casi cualquier producto visual contemporáneo, como comerciales, páginas web, videos musicales, cortinillas de televisión, etcétera, también creados a partir de programas con opciones similares, y en algunos casos, con el mismo software.

Como resultado, no sólo se mezcla la visualidad del cine documental con el del diseño gráfico y diversas técnicas de manipulación de la imagen digital, sino que se redefinen los modos de concebir el género, a partir de nuevos modos de creación y una mayor libertad para comunicar y representar la realidad.

Otros documentales que también han aplicado herramientas de corrección de color y que se adentran en la tendencia al pictoralismo son:

When the Leaves Broke (2006, Spike Lee). Documental sobre la devastación provocada por el huracán Katrina en New Orleans en 2005 y la responsabilidad del gobierno y el FEMA en la escala del desastre. Visualmente tan elaborado como los otros filmes del director. Tráiler en: <http://www.youtube.com/watch?v=32MxnMJRtgE>.

La fortaleza asediada (2006, Philippe Calderon). Documental sobre la vida de una comunidad de terminas en África. Muestra la interioridad de una colmena de terminas, a partir de una visualidad de impactante resultado. Tráiler en: <http://www.youtube.com/watch?v=flgnATLxDaM>.

El viaje del emperador (2005, Luc Jacques). Documental sobre la emigración de los pingüinos en la Antártida. Su

visualidad aproxima el filme a la ficción. Fragmento en: <http://www.youtube.com/watch?v=xb1Ri3yGgzo>

3. DOCUMENTAL COLLAGE

La tendencia que refiero como documental collage se refiere al filme documental compuesto por videos y gráficos no originalmente creados para el mismo, sino por fragmentos de filmes, fotos, y metraje de archivo, que se junta y reedita de modo que adquiere un nuevo significado. Aunque la técnica del collage audiovisual no es nueva, sí adquiere otro alcance en la actualidad al mezclar diversos formatos, pero sobre todo, al mezclar diversas técnicas de representación y lenguajes en una misma obra documental.

El documental collage reúne imágenes grabadas por diversas fuentes, en distintos tiempos y épocas, y lo articula de modo que presenta una nueva temática, un personaje, un contexto. La digitalización del contenido audiovisual en bases de datos permite que los creadores, desde un solo programa de edición no lineal, puedan acceder a metrajes grabados desde el inicio del cine, en casi cualquier lugar del planeta. Cientos de miles de horas de metrajes o fragmentos de metrajes pueden ser visualizados, seleccionados, y posteriormente mezclados en una nueva historia, con una eficiencia y rapidez nunca antes posible.



BodySong (2003), de Simon Pummell

El ejemplo en particular que presento dentro de esta tendencia es **BodySong** (2003, Simon Pummell). Este documental articula fragmentos audiovisuales de diversos lugares y épocas, y lo organiza en una sucesión que representa varios aspectos de la condición humana: nacimiento, reproducción, sueños, muerte. El documental fue elaborado a partir de imágenes de archivo de filmotecas de todo el mundo, utilizando registros médicos, de corresponsales de guerra, agencias de noticias, registros de amateurs, etc. Su objetivo fue capturar la esencia del ser humano y su desarrollo desde tiempos remotos hasta nuestros días.

Para ello, el realizador trascendió los límites entre los géneros y las intenciones para las cuales se habían

concebido originalmente estas grabaciones. El documental provoca la sensación de estar en todas partes, como un observador omnisciente, que recorre el tiempo y el espacio a la velocidad de la edición por cortes. Fragmento disponible en: <http://www.youtube.com/watch?v=SNwiqx0SH6E>.

Hoy en día los realizadores de documentales tienen a su alcance bases de metadatos que clasifican millones de videos, escenas, planos, sin importar el formato original de grabación. A estas bases de datos se puede acceder desde programas como *Avid Media Composer*, que permite capturar y manipular todo tipo de metraje, que convierte en un formato digital propio- MXF (Material eXchange Format). Tanto sonidos, fotos, o videos de cualquier tipo y resolución son transformados en un formato único que permite que el programa los organice, edite y visiones en tiempo real.

Este tipo de software permite que distintos metrajes puedan usarse libremente, incluyendo o desechando clips en cualquier momento sin que esto afecte la organización del producto total. Para seleccionar y editar las imágenes del documental *BodySong* se utilizaron tres estudios con *Avid Media Composer*, que simultáneamente accedían a diversas bases de datos, seleccionaban y pre editaban el material disponible. Esta herramienta permitió organizar un flujo de trabajo que en otro momento hubiera llevado años de selección y edición, y que en este caso se realizó en seis meses.

El metraje con el cual trabaja *Avid* puede estar alojado en diversos servidores, lo que permite la edición a partir de una red online que conecta distintos bases de datos y estaciones que acceden simultáneamente al mismo contenido audiovisual. *BodySong* es un documental basado completamente en esta técnica del documental collage, aunque la inclusión de metraje de archivo ha estado presente en muchos documentales, en su mayoría de tipo histórico, científico y de temas naturales.

Es de esperar que la tendencia hacia el documental collage se acentúe, ya que en años recientes se han creado varias compañías especializadas en realizar bases de datos audiovisuales, que clasifican cada plano del metraje disponible a partir de etiquetas de contenido (meta tags), que incluyen los formatos originales de grabación, el tiempo y lugar geográfico del rodaje- recientemente se incluyen coordenadas exactas de GPS-, los diversos temas presentados, entre otras etiquetas que facilitan la búsqueda de metrajes específicos.

Otros ejemplos de documental collage que han sido editados en *Avid Media Composer* u otro software similar:

Panorama efímero (2004, Rick Prelinger). Creado a partir de fragmentos de videos industriales, comerciales, videos educativos y amateurs, registros que tienen la calidad de lo efímero, pero que vistos en su totalidad permiten comprender parte de la historia que hemos vivido desde la existencia del cine. Fragmento disponible en: <http://www.youtube.com/watch?v=vy6KlxyxibM>.

Perro negro (2005, Péter Forgács). Collage de películas caseras, registradas por artistas amateurs en la España de los años 30 y 40, revelando detalles de la guerra civil española. Tráiler disponible en: <http://www.youtube.com/watch?v=L4YXQKqdvic>.

Life in a Day (2011, Kevin Macdonald). Experimento en realización, donde cualquiera podía filmar su vida el día 24 de julio de 2010 y subir sus videos a Youtube. El resultado será un filme que agrupará fragmentos de los videos filmados en diversos lugares del mundo. Se enviaron más de cien mil videos de varias horas de duración y se están procesando actualmente en *Final Cut Pro*, un editor no lineal con propiedades muy similares a *Avid Media Composer*. En: <http://www.youtube.com/user/lifeinaday>.

4. DOCUMENTAL ANIMADO

El documental tradicionalmente ha mostrado la intención de representar objetivamente la realidad, mientras que la animación ha sido un género asociado a la fantasía y la subjetividad. La tendencia del documental animado junta dos géneros a primera vista excluyentes, creando un híbrido que es una característica que se repite en cada una de las tendencias aquí mostradas. En el caso del documental animado se integran técnicas y lenguajes de dos géneros tradicionalmente distintos, con lo cual se obtiene una nueva forma de representación audiovisual, que articula la

intención de testimoniar algún aspecto real, pero a partir de una visualidad que no indica directamente a esa realidad, sino que la muestra a través de la subjetiva del creador.

Las herramientas digitales permiten integrar con facilidad metraje real y elementos gráficos animados en computadora, con lo cual los creadores audiovisuales empiezan a moverse entre ambas técnicas y lenguajes. Esto ha estimulado a cineastas que generalmente habían creado filmes de metraje real a experimentar con la animación- como es el caso del primer ejemplo **Waltz with Bashir** (2008, Ari Folman) - y a animadores a utilizar metraje real como base para sus modelos- como es el caso de **Ryan** (2004, Chris Landreth).



Waltz with Bashir (2008), de Ari Folman

El primer ejemplo que presento dentro de la tendencia al documental animado es **Waltz with Bashir** creado a partir de una técnica de animación 2D. Durante cuatro años que duró el proceso de preproducción de este documental animado, su director desarrolló una investigación sobre la guerra del Líbano de 1982, y realizó docenas de entrevistas que fueron recogidas en cámaras de video, que grabaron tanto al director como a sus entrevistados desde diferentes ángulos, como puede apreciarse en el filme. El tráiler puede ser visto en: <http://www.youtube.com/watch?v=yIzO9vbEpPg>.

A partir de estas entrevistas se editó un filme de 90 minutos compuesto con metraje real, que luego se transformó en un *storyboard* de dos mil ilustraciones. El metraje real sirvió de referencia pero no fue reproducido directamente, sino que se recreó a partir del software de animación 2D, *Flash* (www.adobe.com/products/flash/). El estilo visual del documental se logró con la combinación de varias herramientas de este programa, que transformó cada dibujo en cientos de pequeñas capas que fueron animadas en relación una con la otra, creando la ilusión de una ilustración en movimiento.

Adobe Flash es ampliamente utilizado para la animación bidimensional por su simplicidad. Posee una línea de tiempo que permite que se copien contenidos y se hagan ligeras modificaciones de precisión en cada fotograma, lo que produce un movimiento fluido a partir de puntos de animación. Esta herramienta supera- en eficiencia y capacidades- al trabajo manual de la animación analógica, con lo que abre nuevas opciones de representación visual.

No es sencillo definir el impacto que tiene el uso de un software en la estética de un documental, y qué parte pertenece a las intenciones creativas y conceptuales de quien lo aplica. En el caso del documental animado es evidente que hay en juego mucho más que el uso de una herramienta digital o técnica específica, ya que el mismo concepto da origen a una reflexión más amplia, y es el cuestionamiento de la objetividad en el género documental. El resultado no es el fin de la objetividad sino la búsqueda de nuevas formas para expresarla y definirla. El documental digital deja de ser entendido entonces como un filme que se compone de metraje grabado en la realidad, para ser

definido como un filme que de algún modo se refiere o se basa en material de no ficción.

En el caso de *Waltz with Bashir*, el uso de la animación permite recrear una mezcla entre hechos reales junto a escenas oníricas. La pregunta de qué es cierto y qué es representación subjetiva subyace a todo lo largo del documental, el cual reserva hasta el final la verdad histórica escondida en el olvido, que se presenta a partir de metraje real, con lo cual se completa el sentido de testimonio de lo narrado.

Esta nueva forma de concebir este género permite no sólo la documentación de eventos o hechos reales, sino también la recreación del mundo emocional de quienes experimentan los mismos. O sea, la representación del mundo subjetivo humano se convierte de algún modo en otra forma de objetividad. Dentro de esta lógica se sitúa el siguiente ejemplo que presento, *Ryan*, creado a partir de la técnica de animación tridimensional.



Ryan (2004), de Chris Landreth

Este cortometraje documental narra parte de la vida de Ryan Larkin, el más famoso animador canadiense de la década del 1960 y 1970, que posteriormente se volvió adicto a las drogas. El documental integra fragmentos de los filmes animados de Ryan con la animación 3D que recrea una entrevista entre el realizador y Ryan, en un albergue para desamparados. A partir del metraje grabado con una videocámara casera, el director decidió no sólo testimoniar la entrevista, sino el mundo subjetivo de Ryan, quien se presenta como fragmentos de un cuerpo, haciendo alusión a su pérdida de conexión con la realidad y a la adicción que lo alejó de su labor creativa. (Fragmento disponible en: <http://www.youtube.com/watch?v=8awBv0W-rrg>).

El mundo interno de los personajes se manifiesta en la forma de animación de sus cuerpos, algo que no hubiera podido representarse con el lenguaje documental tradicional. Por otro lado, a pesar que la historia nos habla de la autodestrucción de su protagonista, el modo en que se explora el universo creativo del mismo, lo convierte en un testimonio lleno de energía, con una visualidad que nos refiere al trabajo previo del animador y al mundo onírico en el cual existe. La tendencia del documental animado permite explorar algo que las videocámaras no logran registrar: las representaciones subjetivas de la realidad.

El director del filme, Chris Landreth, proviene de la animación y es un amplio conocedor del software que utiliza para crear este documental animado, *Autodesk Maya*, el programa más utilizado profesionalmente en la creación de contenido tridimensional. *Autodesk Maya* (<http://usa.autodesk.com/maya/>) no es el único programa disponible para la generación de contenido 3D, pero es el que posee las herramientas para generar contenido orgánico del modo más realista hasta ahora alcanzado. Puede simular formas, texturas y fluidos reales, así como generar cualquier tipo de partícula -arena, agua, fuego- a un nivel muy realista.

El hecho de que estas herramientas permitan crear un contenido virtual hiperrealista, que incluso puede confundirse

con el metraje grabado en la realidad, replantea la cuestión acerca de qué debe considerarse como testimonio objetivo de la realidad. La tendencia del documental animado lleva al extremo esta duda, ya que su verdad es siempre subjetiva e íntima.

Las herramientas de animación 3D ofrecen un horizonte muy amplio para la creatividad de los realizadores del documental. A pesar de ser un género muy híbrido, no libre de controversias, en esta primera década del siglo XXI pueden encontrarse muchos otros ejemplos del documental animado:

Snak & drinks (2000, Bob Sabiston). Disponible en: <http://www.youtube.com/watch?v=SrXj4CMC2yk>.

Grasshopper (2003, Bob Sabiston). Fragmento disponible en: <http://www.youtube.com/watch?v=Clu0NMDjtCI>.

McLaren's Negatives (2006, Marie-Josée Saint Pierre). Fragmento disponible en: <http://www.youtube.com/watch?v=6P9h-Op8Opg>.

Backseat Bingo (2003, Liz Blazer). Fragmento disponible en: <http://www.youtube.com/watch?v=6vErM3OZQzA>.

CONCLUSIONES

El cine documental digital no sólo incorpora elementos visuales que antes formaban parte de otros géneros, sino que crea un lenguaje nuevo basado en la hibridación. Se apropia de efectos y visualidades existentes, y genera otro nuevo modo de documentar y representar la realidad. Ya no se trata de testimoniar la realidad del modo más objetivo posible, sino comunicar un aspecto de la misma del modo más efectivo posible, a través de diversas técnicas y estéticas audiovisuales.

Este análisis remarca la correlación entre un grupo de tendencias formales del género documental contemporáneo y el uso de diversas herramientas digitales que intervienen en su producción, aunque no pretendo concluir que es la única variable que incide en la reconfiguración actual de este género. Por ejemplo, en *La pantalla global* (Lipotevsky)², también se analiza la reconfiguración del género documental a partir de la ruptura entre los límites del cine de la realidad y el cine de ficción, a partir de la búsqueda de nuevos modos de expresión más espectaculares, dramáticos, subjetivos. Lo que Lipovetsky conceptualiza como *neodocumental* coincide en diversas características con lo nombrado documental digital, aunque en el caso de su estudio no hay una correlación con las herramientas digitales, sino con aspectos de lo que al autor define como sociedad hypermoderna.

Lo que sí queda claro a partir de la observación de las obras documentales contemporáneas y diversos estudios acerca de las mismas es que estamos en presencia de una nueva forma de concebir este género, el cual ha desbordado sus tradicionales límites para aproximarse a recursos visuales convencionalmente reservados a otros géneros audiovisuales, como el cine de ficción, los comerciales o el videoarte. Desde mi perspectiva no se puede excluir la influencia de las nuevas tecnologías digitales en el análisis de este fenómeno, aunque tampoco se trata de obviar la existencia de otros factores productivos, artísticos, sociales, etc.

En este estudio enfatizo las cuatro tendencias formales que considero esenciales en el documental contemporáneo, pero es importante comprender que las mismas se entremezclan y no se correlacionan de modo exacto con un solo software, sino que son el resultado de la aplicación de varias herramientas digitales en la producción audiovisual. Es de esperar que esta revolución tecnológica continúe, con lo cual el género documental seguirá transformándose y evolucionando hacia otras formas de representación audiovisual, hasta el punto que clamará ser redefinido en un concepto más adecuado a sus nuevas tendencias formales y los recursos con los que hoy nos comunica *una realidad*.

ANEXOS

TABLA 1: NUEVAS TENDENCIAS FORMALES DEL CINE DOCUMENTAL DIGITAL

TENDENCIA FORMAL	PROGRAMA (SOFTWARE)	EJEMPLOS
Documental de Hypermontaje	Adobe After Effects	<p><i>No Maps for these Territories</i> (2000, Mark Neale). Fragmento en: http://www.youtube.com/watch?v=4EUD-xIP1Js</p> <p><i>Existen</i> (2004, Esteban Insausti). Fragmento disponible en: http://www.youtube.com/watch?v=NtW_TO2Dxpo</p> <p><i>Surplus</i> (2003, Erik Gandini). Fragmento disponible en: http://www.youtube.com/watch?v=SnnAUJINwyU</p> <p><i>The Corporation</i> (2003, Mark Achbar). Fragmento en: http://www.youtube.com/watch?v=Pin8fbdGV9Y&feature=related</p>
Documental Pictoralista	Magic Bullet Looks	<p><i>Rize</i> (2003, David LaChapelle). Fragmento en: http://www.youtube.com/watch?v=jSq09Z7TBt0</p> <p><i>When the Leaves Broke</i> (2006, Spike Lee). Fragmento en: http://www.youtube.com/watch?v=32MxnMJRtgE</p> <p><i>El viaje del emperador</i> (2005, Luc Jacquet). Fragmento en: http://www.youtube.com/watch?v=xb1Ri3yGgzo</p> <p><i>La fortaleza asediada</i> (2006, Philippe Calderon). Tráiler en: http://www.youtube.com/watch?v=flgnATLxDaM</p>
Documental Collage	Avid Media Composer	<p><i>Bodysong</i> (2003, Simon Pummell). Fragmento disponible en: http://www.youtube.com/watch?v=SNwiqx0SH6E</p> <p><i>Panorama efímero</i>. (2004, Rick Prelinger). Fragmento disponible en: http://www.youtube.com/watch?v=vy6K1xyibM</p> <p><i>Perro negro</i> (2005, Péter Forgács). Tráiler disponible en: http://www.youtube.com/watch?v=L4YXQKqdvic</p> <p><i>Life in a Day</i> (2011, Kevin Macdonald). (En producción) Proyecto presentado en: http://www.youtube.com/user/lifeinaday</p>
Documental Animado	<p>Adobe Flash</p> <p>Autodesk Maya</p>	<p><i>Waltz with Bashir</i> (2008, Ari Folman). Tráiler del filme: http://www.youtube.com/watch?v=ylzO9vbEpPg</p> <p><i>Snak & drinks</i> (2000, Bob Sabiston). Disponible en: http://www.youtube.com/watch?v=SrXj4CMC2yk</p> <p><i>Grasshopper</i> (2003, Bob Sabiston). Fragmento disponible en: http://www.youtube.com/watch?v=CIu0NMDjtCI</p> <p><i>McLaren's Negatives</i> (2006, Marie-Josée Saint Pierre). Fragmento disponible en: http://www.youtube.com/watch?v=6P9h-Op8Opg</p> <p><i>Backseat Bingo</i> (2003, Liz Blazer). Disponible en: http://www.youtube.com/watch?v=6vErM3OZQZA</p> <p><i>Ryan</i> (2004, Chris Landreth). Fragmento disponible en:</p>

		http://www.youtube.com/watch?v=8awBv0W-rrg
--	--	---

TABLA 2: FREEWARE CON OPCIONES SIMILARES A LOS SOFTWARE ANALIZADOS

PROGRAMA ANALIZADO	FREEWARE CON OPCIONES SIMILARES
After Effect	CineFX: http://www.cinefx.org/
Magic Bullet Look	CinePaint: http://www.cinepaint.org/more/
Avid Media Composer	Lightworks: http://www.lightworksbeta.com/
Adobe Flash	Synfig Studio: http://synfig.org/
Autodesk Maya	Blender: http://www.blender.org/

CITAS Y NOTAS

1 Lev Manovich, "Softwares takes command", en: <http://www.manovich.net/2010>.

2 Gilles Lipotevsky, *La pantalla global*, Madrid, Anagrama. 2009.

BIBLIOGRAFÍA

- BORDWELL, David, *Film Art: An Introduction*, New York, McGraw-Hill, 2010.
- HANSON, Matt, *The End of Celluloid*, New York, Rotovision, 2004.
- LIPOVETSKY, Pilles, *La pantalla global*, Madrid, Anagrama, 2009.
- MANOVICH, Lev:
The language of new media, California, Common Knowledge, 2003
"After Effects or Velvet Revolution", en: www.manovich.net/DOCS/motion_graphics_part1.doc
"Software takes command", en: <http://www.manovich.net/>, 2010.
- SCOLARI, Carlos, *Hipermediaciones*, Madrid, Gedisa, 2008.

INTERNET

- Adobe After Effects: <http://www.adobe.com/la/products/aftereffects/>
- Adobe Flash: <http://www.adobe.com/products/flash/>
- Autodesk Maya: <http://usa.autodesk.com/adsk/servlet/pc/index?siteID=123112&id=13577897>
- Avid Media Composer: www.avid.com
- **Body song**: www.bodysong.com
- Magic Bullet Looks: <http://www.redgiantsoftware.com/products/all/magic-bullet-looks/>

- **No maps for these territories:** <http://www.nomaps.com/>
- **Rize:** <http://www.lachapellestudio.com/film/rize/>
- **Ryan:** <http://www.onf-nfb.gc.ca/eng/collection/film/?id=51259>
- **Waltz with Bashir:** <http://waltzwithbashir.com/>

Aram Vidal Alejandro. De nacionalidad cubana. Es Licenciado en Comunicación y cursa la Maestría en Ciencias de la Comunicación en la Universidad Nacional Autónoma de México. Áreas de interés: Impacto de las nuevas tecnologías en el cine. Publicación más reciente: "La animación, sello del cine en el siglo XXI". En la Revista Mexicana de Comunicación en línea (México, mayo 2010), en coautoría con el Mtro. Edgar Meritano. aramvidal@gmail.com