

MUTACIONES DIGITALES DEL CINE DOCUMENTAL. ESPACIO NARRATIVO E INTERACCIÓN EN EL WEBDOCUMENTAL CONTEMPORÁNEO: PRISON VALLEY (UPIAN/ARTE, 2010)

DIGITAL MUTATIONS IN DOCUMENTARY FILM. NARRATIVE SPACE AND INTERACTION IN CONTEMPORARY WEBDOCUMENTARY: PRISON VALLEY (UPIAN / ARTE, 2010)

Roberto Arnau Roselló

Universitat Jaume I

rarnau@uji.es

Resumen:

El desarrollo actual de las narrativas no lineales multimedia ha propiciado un aumento exponencial de la producción de contenidos documentales interactivos que tratan de explorar las potencialidades expresivas de las herramientas digitales. De entre la avalancha de proyectos llevados a cabo, con resultados absolutamente divergentes, es necesario reparar en algunos artefactos comunicativos de compleja definición, más conocidos como webdocumentales en los que confluyen elementos procedentes tanto de las narrativas hipertextuales, por un lado, como del cine documental, por otro. La retórica interactiva de estos nuevos productos pretende relatar historias caracterizadas por una creciente y cada vez más desarrollada relación con el usuario, al que asigna un nuevo lugar en la construcción del sentido. La hibridación de formatos y medios inicia el camino para una reflexión metalingüística y política en esta nueva forma audiovisual, que se abre camino muchas veces al margen de la industria, se produce de modo independiente y se dirige a aquellos espectadores dispuestos a emprender una experiencia narrativa activa.

Palabras clave:

Documental; hipertexto; modos de representación; webdocumental; cultura digital.

Keywords:

Documentary, Hipertext, Representation Modes, Webdocumentary, Digital Culture.

Abstract:

The current development of multimedia nonlinear narratives has led to an exponential increase in content production interactive documentaries that try to explore the expressive potential of digital tools. Among the projects avalanche conducted with quite divergent results, it is necessary to notice some definition complex communicative artifacts, better known as webdocumentary or interactive multimedia documentary, which combines elements from both hypertext narratives, on the one hand such as documentary films, on the other. The rhetoric of these new products interactive storytelling intends characterized by a growing and increasingly developed relationship with the user, which assigns a new place in the construction of meaning. Hybridization of formats and media starts the way for a political metalinguistic consideration in this new audiovisual form, which often finds its way outside the industry, is produced independently and is for those viewers willing to undertake a narrative experience active.

1. Introducción: aproximación al objeto y su (posible) definición

Incurriríamos en un grave error si tratáramos de minusvalorar el papel desencadenante que está desempeñando la evolución de los dispositivos audiovisuales y los mecanismos tecnológicos en el desarrollo de nuevas subjetividades y modos de expresión a lo largo de la primera década del siglo XXI. Sin abandonar las herramientas retóricas heredadas de los medios precedentes, estas nuevas narrativas visuales han propiciado también nuevos usos, particularizando así sus capacidades expresivas y significantes. A pesar de que esta situación no se ha producido en todos los casos, no debemos obviar el hecho de que desde los inicios del cine el progreso de la tecnología ha permitido la introducción de nuevas técnicas y/o formatos que han llevado aparejados planteamientos estéticos diversos, a la sombra de las posibilidades experimentales asociadas a las evoluciones técnicas concretas de cada momento histórico.

Precisamente, en la actualidad, asistimos al desarrollo y cristalización de un contexto en el que estas transformaciones están generando verdaderas mutaciones en los modos de hacer, de ver, y, en consecuencia, de pensar la imagen. Y aún podríamos decir más, si actualmente hay un producto en el que convergen la mayoría de las cuestiones esenciales de la representación audiovisual digital, éste es, sin duda, el webdocumental. Pero vayamos por partes.

En primer lugar es necesario realizar una precisión terminológica acerca de la naturaleza de nuestro objeto de estudio antes de adentrarnos en un terreno por naturaleza resbaladizo. El análisis del cine documental requiere una posición clara con respecto a su tradicionalmente esencial capacidad de representación de la realidad, que no ofrezca dudas acerca del carácter ideológico de esta identificación del binomio documental/representación de lo real. Como hemos argumentado más profundamente en otro lugar (Gómez, Arnau, 2008, p. 19), nuestro punto de vista se fundamenta en el uso preferente de la expresión *método de trabajo documental*, siguiendo a Gauthier (1995), frente al desgastado y obsoleto concepto de cine

documental, que presenta profundas contradicciones y ya no puede responder a las derivas del género ni a los interrogantes y desafíos a los que se enfrenta. Por ello, en un intento de superar la rémora de la palabra “documental”, tal como expresa Català (2011, p. 45), hablaremos en adelante de “*cine de lo real*”, concepto más abierto que nos permite abarcar un mayor número de obras que implementan una estrategia enunciativa de carácter documental, apartándose de concepciones arcaicas del género, del corsé que impone el término documental en sí mismo y proponiendo nuevos modelos de significación y estructuración discursiva.

No obstante, no acaban aquí los obstáculos. Sumadas a las dificultades que supone el uso del concepto, las diversas acepciones que se han empleado para referirse al fenómeno del webdocumental han dispersado inicialmente el objeto, situándolo en un terreno por despejar en el que ha sido presa de su propia construcción conceptual. Así, el autor de este trabajo no sabía exactamente a qué atenerse cuando se planteó el estudio de dicha materia, dada la proliferación de expresiones que parecían referirse a lo mismo, de la novedad del formato y de la falta de traducción del concepto *webdoc* en España, donde apenas existen productos similares tal y como se conciben en otros países, sobre todo, Francia, EEUU y Canadá¹, con una arraigada tradición cinematográfica documental. Frente a un número creciente de acepciones como *i-docs*, *cross-docs*, *digi-docs*, *trans-docs*, *docs multimedia interactivos*, *docs no-lineales*, etc. el autor ha preferido identificar los objetos incluidos en este estudio con el término *webdocumental* que condensa de modo gráfico una de las potencialidades básicas del nuevo formato, a saber, la confluencia de la narrativa hipertextual propia de Internet (reticularidad, conectividad, interactividad, geolocalización, navegación, multimedialidad, etc.), con aquella específica del cine documental (modos de representación de la realidad, naturalización del discurso). De este modo, la comprensión del fenómeno se realiza desde un punto de vista que abarca todas las

¹ Organismos públicos como el CNC (Centre National de la Cinematographie) en Francia y la ONF (Office National du Film) en Canadá sustentan la producción de documentales interactivos y son, además, las principales plataformas de distribución del formato.

manifestaciones generadas por la fértil convergencia entre estos dos ámbitos, de genealogías tan diferentes.

Sin duda, podemos afirmar que los medios interactivos han resituado la experiencia documental del cine de lo real fuera del contexto tradicional de creación-recepción cinematográfica, ya que desplazan a otro terreno cuestiones tan trascendentales como el uso de las herramientas de producción y distribución, el control de la narración por parte del autor, o el papel generativo del nuevo espectador-interactor. La transformación que acarrea está en marcha y nadie sabe cuáles serán sus derivas en el ámbito comunicativo, aunque se intuya la magnitud de sus respectivas revoluciones.

Nuestro principal objetivo será, pues, en este aspecto, tratar de acercarnos a la discusión teórica acerca de su naturaleza conceptual y hacer aflorar sus principales herramientas significantes a través de un análisis adaptado a la forma hipertextual.

En este sentido, el webdocumental, como manifestación del género interactivo general, se configura como un objeto de compleja definición, que escapa a clasificaciones y taxonomías, al que conviene acercarse desde una perspectiva que contemple el fenómeno como producto del intercambio entre tecnologías hipertextuales y narraciones documentales en un contexto accesible como es la web. Sin embargo, tal y como sostiene el *Interactive Documentary Manifesto*, siempre que tratemos de internet hay que tener sumo cuidado con lo que allí se considera no ficción, ya que existe un cierto abuso semántico del término que hace que podamos encontrar bajo esta denominación cierto tipo de productos, de calidad cuestionable, más cercanos en ocasiones a la presentación powerpoint que a la narración documental interactiva (Almeida, Alvelos, 2011, p. 125).

Siguiendo algunas de las propuestas que presenta Gifreu², ciertos autores han tratado de definir básicamente el webdoc como un tipo de narrativa con raíces en los videojuegos e hipertextos (Berenguer), que ofrece sus propias

² Sus aportaciones sobre el documental multimedia interactivo se concretan en la publicación de un buen número de artículos e investigaciones específicas, así como en la dirección de documentales multimedia interactivos (consultar bibliografía).

formas o recursos para representar la realidad (Whitelaw), requiere la aportación física del espectador para navegar por el material existente (Goodnow), y al permitir tal interacción proporciona al usuario una vía de composición abierta para descubrir su propio recorrido a través de su navegación (Gaudenzi), entendiéndolas en definitiva como aplicaciones interactivas realizadas con la intención de representar la realidad, documentarla e interactuar con esa representación a través del esquema hipertextual de navegación e interacción (Gifreu: 2011, p. 238).

Su estructura, pues, responde básicamente a un esqueleto hipertextual compuesto por nodos (unidades semánticas que vehiculan un contenido o un concepto), vínculos (elementos que conectan los nodos entre ellos permitiendo la navegación del usuario de uno a otro) y anclas (pequeña parte del nodo a la que se conecta el vínculo), a través del que se manipulan los distintos medios (audio, video, foto, dibujo, etc.).

Este marco funciona como una red de piezas interconectadas de información textual en la que la mayor carga de significado recae en la elección del modo de vincular los elementos de la información (Ribas, 2000, p. 36). De este modo, la estructura del hipertexto rompe con la linealidad y adopta diversas formas en función de la elección, la potenciación del papel del lector, la intervención, la inclusión de hipermedia, su propia complejidad estructural y los grados de variación de la trama, lo que supone un planteamiento situado en las antípodas de la teoría literaria aristotélica (Landow, 2005, p. 271). De alguna manera, el hipertexto hace visible su propia condición discursiva a través de elementos que no están organizados según un orden lógico ni responden a una guía preestablecida de lectura, restringiendo el acto enunciativo a la interacción del usuario, desencadenante de la generación de sentido. Se fuerzan así los límites de la representación documental clásica para construir el sentido en otro lugar, con otros medios.

Por otra parte, este esquema nodal y bifurcado del discurso narrativo permite alterar el orden discursivo, modificarlo hasta tal punto que pueda adoptar una forma contrapuesta a la que inicialmente había plasmado el autor en un guión. Puede invertir la lectura o simplemente interrumpirla, por lo que se

produce una pérdida del control del autor sobre el flujo y el significado de su obra que transforma en cierto modo la autoría en compartida (Gifreu, 2011, p. 244) o descentralizada, convirtiendo lo que antes eran dos polos (autor-lector) en un eje autoral que se construye a sí mismo. Este cambio en estatus del espectador supone el tránsito de un espectador pasivo a un interactor activo que gana en presencia, identificación y nivel de intervención en el marco de la obra.

Además, como afirma Gaudenzi (2009, p. 1) estas aplicaciones online, como mecanismos abiertos y generativos que se relacionan con su entorno a través de los modos de interacción y navegación, exigen una participación por parte del espectador-usuario que excede el acto hermenéutico con el fin de identificar distintas lógicas de documentación de la realidad y nuevos modelos de subjetividad posibles. De ahí precisamente surgen las enormes diferencias con el documental clásico, que establece un vínculo con la realidad basado en la apariencia de lo real (la imagen) sin reparar en que desde esa perspectiva, su opinión sobre lo real se encuentra encerrada en la ontología que esa misma realidad propone como única posible³. Por su parte, el webdocumental, como vanguardia del nuevo cine de lo real, privilegia la crítica epistemológica de la realidad y su representación desplazando a un segundo término la voluntad mimética o testimonial (Català, 2011: , p. 46).

Como nueva articulación de la forma documental, el webdoc es el resultado de la acumulación de varias capas heredadas de los medios anteriores, pero no una “reducción” de esos mismos medios. Sus manifestaciones se sustentan sobre los pilares de la dialéctica permanente entre movimiento (cine) e inmovilidad (foto), que se convierte de ese modo en forma retórica y dispositivo hermenéutico. Al mismo tiempo, se configura como un acto de conocimiento e implicación del espectador-internauta, cuya interacción actualiza, amplifica o completa una creación previa (Kerfa, 2011, p. 692). Dada su inherente multimedialidad, el uso de soportes gráficos como la ilustración o el dibujo que no tienen un vínculo fotográfico con lo real hace

³ Para profundizar sobre esta cuestión particular remitimos al lector a las lúcidas reflexiones que en este sentido aportan los textos de Josep María Català (consultar bibliografía).

que el carácter ficticio de tales representaciones parezca aumentar⁴, pero la huella dejada por la realidad sobre un soporte determinado ya no es la base de este “documentalismo expandido”, que persigue el objetivo de moldear imaginativamente algo que fue concebido como real en algún momento (Català, 2011, p. 48).

Por todo ello, en línea con lo que propone Gifreu (2010, p. 50), se afirma como una herramienta con capacidades particulares para articular el sentido de una obra audiovisual, tratando de estructurar la trama no como una secuencia única de acontecimientos sino como un argumento multiforme abierto a la participación de los usuarios, apoyándose en la no linealidad como estrategia discursiva más cercana a la actual configuración de la cultura en la era digital. Dichas capacidades implican cambios radicales sobre las de los medios tradicionales y todavía se potencian más si se trata de aplicaciones para dispositivos móviles, en las que el aligeramiento de los equipos o la conectividad generan un tipo de comunicación diferente, táctil, más semántica que sintáctica, geolocalizada, ubicua y asistida. De todos modos, en muchas ocasiones, el cambio de soporte no implica necesariamente una organización revolucionaria del contenido, ni la apuesta por la web significa experimentación narrativa, las mismas herramientas que pueden hacer de un webdoc una experiencia inmersiva, rigurosa y atractiva pueden convertirlo en una propuesta vacía y anquilosada, a pesar de su “pirotecnia” tecnológica.

Una vez compuesto este sucinto panorama teórico sobre algunas de las propuestas que contribuyen al estudio, definición y análisis del fenómeno webdocumental, convendría detenernos, siquiera brevemente, sobre la génesis y el progreso en la producción de este formato, prácticamente desconocido en España. De igual modo que encontramos propuestas y autores interesantes en el horizonte del documental multimedia interactivo, hemos de destacar el esquematismo inicial del formato, más vinculado a CD Rom interactivos o DVD Rom, tanto fuera de línea como online, que

⁴ Se pueden consultar diferentes trabajos webdocumentales que responden a este esquema en: <http://www.lemonde.fr/webdocumentaires/>

proponen, vistas desde las posibilidades actuales, experiencias muy limitadas desde el punto de vista de la interacción y la navegación⁵.

Es en el año 2002 cuando se nombra por primera vez el término *webdoc* en la sesión acertadamente titulada “Cinemas de demain”⁶, en el marco del Festival Internacional de cine documental “Cinéma du Réel”, que se celebra en el Centro Georges Pompidou de la capital francesa cada año desde 1978. Todavía se trata de una nueva forma por definir, que apenas ha vislumbrado sus capacidades comunicativas y arrojado ejemplos prácticos de cierto rigor como para construir un corpus visual propio, que requiera la atención de los académicos para generar también un corpus analítico.

Poco a poco, en estos últimos cinco años, con las innovaciones en el campo de la programación informática que inauguran el lenguaje HTML5 y el aumento de la velocidad de conexión de las redes web domésticas, el objeto webdoc empieza a perfilar su carácter actual. A partir de la producción de algunos productos interesantes, en los que el resultado de la combinación y organización de los diferentes elementos textuales consigue aportar un elemento más (quizás el primordial) de significación, su espacio se consolida y se muestra solvente, como la primera producción destacada de la visionaria empresa Upian⁷, en colaboración con el CNC francés: *La Cité des mortes: Ciudad Juárez* (Bourgeois, Gonsálvez: 2005)⁸, en la que la calidad global del proyecto y la atmósfera única que se genera durante la interacción con la obra dan cuenta de las posibilidades creativas del formato. Poco después la propuesta de *Thanatorama*, (Guintard, Jesus, Biallais: 2007)⁹ aporta un nuevo elemento fundamental que consiste en la asignación al usuario del papel protagonista de la experiencia. Si de alguna manera el usuario es, por definición, co-propietario del sentido en el hipertexto, la focalización del relato audiovisual en el plano subjetivo del protagonista de la historia, en

⁵ Como ejemplos de estos “proto-webdocs” cabe citar, entre otros: *Joan Miró. El color dels somnis*. Fundació Joan Miró/Universitat Pompeu Fabra, Barcelona, 1998; o *Becoming Human*. Institute of Human Origins, Tempe (AZ), 2000.

⁶ Cines de mañana (traducción del autor)

⁷ <http://www.upian.com/>

⁸ <http://www.lacitedesmortes.net/>

⁹ <http://www.thanatorama.com/>

este caso la muerte, facilita la identificación del espectador y promueve una actitud casi exclusiva hasta este momento del ámbito de los videojuegos.

A partir de estas obras la producción de webdocs experimenta un crecimiento exponencial, oscilando entre dos polos de excelencia encarnados por Upian/CNC/Arte, de un lado, y la ONF, de otro. Destacan las propuestas de *Gaza/Sderot: La vie malgré tout* (Arte: 2008), *Voyage au bout du charbon* (Bollendorf/Ségretin, Honkytonk Films: 2008), *Brève des trottoirs* (Lambert/Salva, France 3/Darjeeling productions: 2009), *Portraits d'un nouveau monde* (Bagot/Gros, France 3: 2010), *Le corps incarcéré* (Salow/Ridet, Le Monde Interactif: 2009), *Wellcome to Pine point* (Shoebridge/Simmons, 2010), *Highrise: Out my window* (Cizek, 2010), *Les Communes de Paris* (Buisson, FÉMIS: 2010)¹⁰ o *Prison Valley* (Dufresne/Brault, Upian/Arte: 2010) objeto de análisis en este trabajo.

Es necesario resaltar desde el punto de vista industrial que, a pesar de existir proyectos webdoc de bajo presupuesto, desarrollados por pequeños grupos de trabajo, como *La Maraude: à l'écoute de sans-abris* (France/Gorisse-Mondoloni, 2010)¹¹, el formato se construye en base al apoyo institucional de algunas empresas televisivas públicas –nunca privadas– (Arte, BBC, NFB, France 3, etc.) cuyo papel es fundamental en la consecución del formato tal y como se presenta hoy en día. Sólo es necesario comprobar por ejemplo el 28% del presupuesto de producción de programas que dedica Arte a la creación documental, o la inclusión de una pestaña específica en su web para este tipo de proyectos transmediáticos. Dicha vinculación se puede detectar también en el hecho de que como género, el webdoc se constituye en heredero del gran reportaje televisivo y otros productos audiovisuales propios de la televisión, como el reportaje o la crónica, sin embargo, sus capacidades significantes le han permitido exceder el ámbito estrictamente televisivo y penetrar en un terreno más próximo al del cine ensayo (en algunos casos), más propenso a las digresiones, a la apertura del sentido y a la subjetividad del autor que, a diferencia de lo que se podría pensar a priori

¹⁰<http://www.lescommunesdeparis.fr/>

¹¹<http://www.dna.fr/maraude/>

dada su procedencia, lo convierte en un magnífico ejemplo de este nuevo cine de lo real.

2. El análisis específico del objeto webdoc: una propuesta metodológica

Desde un punto de vista metodológico, el análisis de *Prison Valley* (Dufresne/Brault, Upian/Arte: 2010)¹² debe conducirnos a corroborar (o no) si algunas de las características del webdoc referidas en el epígrafe anterior se pueden identificar en este proyecto y cómo se organizan para producir sentido. Es evidente que el análisis de un producto hipermedia requiere una herramientas específicas que trasciendan las limitaciones de las empleadas para el film tradicional. Pero no es menos cierto que sin estas herramientas clásicas, imprescindibles, dicho análisis no tendría sentido, ni oportunidad de hacer aflorar ciertos planteamientos ideológicos que se esconden tras la forma del contenido. La metodología de análisis que vamos a aplicar en nuestra aproximación a *Prison Valley*, se asienta en desarrollos analíticos anteriores derivados esencialmente de dos propuestas complementaria (Marzal, 2007; Gifreu, 2010), de cuyas respectivas aproximaciones tomaremos los elementos que consideramos necesarios para llevar a cabo nuestra tarea. De esta suma de elementos y su aplicación al objeto webdoc se desprende un método particular, propio, ajustado a lo que Català denomina el “carácter paratáxico del formato” (Català, 2011, p. 60), basado en la yuxtaposición de diferentes fragmentos textuales como principal estrategia discursiva.

Para formular con claridad los distintos aspectos sobre los que vamos a fijar nuestra atención, resumiremos en el siguiente cuadro las fases y procesos de nuestro método de análisis específico para el webdocumental, resultado de la combinación de elementos procedentes de los anteriormente citados:

¹²<http://prisonvalley.arte.tv/?lang=en>

Fase	Proceso	Elementos/Criterios
1	Estudio del nivel contextual	Condiciones contextuales de producción, distribución y exhibición del film, recepción desde el estreno, determinación de un principio ordenador, inscripción en un modelo de representación determinado, o reconocimiento de estilemas de autor. Découpage. Definición de los objetivos del análisis. Segmentación, ficha técnica y artística.
2	Análisis de los recursos expresivos y narrativos	Organización y estructura del relato: relación entre el contenido (unidades de información), la estructura (vinculaciones semánticas y estructurales), la presentación (interface, intermediario) y la dialéctica local/global (diseño de los nodos individuales y planificación de la red completa, para unir nodos con vínculos).
		Recursos expresivos (composición, fotografía, profilmico, relación imagen/sonido, composición musical, interpretación). Recursos narrativos (guión, relato, diégesis, narrador, punto de vista y de escucha, enunciación fílmica o modos de representación).
		Integración del contenido y la navegación: Eje autor/lector (grado de control de la narración y la experiencia en manos del lector), Eje control/descubierta (autoría cerrada vs. elección de opciones por el usuario), Eje goce/dificultad (equilibrio para hallar soluciones que activen a la vez mecanismos de implicación y estímulo del usuario). Tipologías de interactor (Extrínseca, intrínseca). Tipo de interacción (fuerte, media, débil).
		Modalidades de navegación e interacción (partida, temporal, espacial, testimonial, ramificada, hipertextual, preferencial, sonora, simulada-inmersiva)
3	Interpretación global del texto fílmico	Parámetros contextuales de la recepción del film e interpretaciones ajenas, interpretación del analista. Otras cuestiones de interés. Anexos.

3. Exposición y Conclusiones: El carácter del webdoc a través del análisis de Prison Valley (David Dufresne, Phillipe Brault, 2010)

El webdocumental que nos proponemos analizar aquí es un objeto audiovisual atípico. Su producción ha supuesto un punto de inflexión en las posibilidades y aspiraciones estéticas del formato, que han experimentado una sólida consolidación de la aplicabilidad de sus herramientas y una confirmación de las capacidades particulares de las que dispone para dotar

de forma a ciertos contenidos visuales. Se trata de un producto pionero que mantiene la narración como pilar básico de la obra pero rompe a la vez con la linealidad, oponiendo una construcción arborescente (o rizomática), en función del tipo de interacción buscada y los mecanismos empleados para generarla, como veremos.

Prison Valley, es un proyecto dirigido por David Dufresne (periodista) y Michel Brault (fotógrafo), producido por Alexandre Brachet de Upian y Arte.tv en colaboración con el CNC, que vio la luz en abril del año 2010¹³. Se trata de un trabajo documental que nos acerca a la situación penitenciaria en EEUU a través de un viaje al corazón de un área desértica del país que subsiste y se organiza en torno a la industria de la prisión, en la que se encuentra situado el mayor complejo penitenciario del país. Una zona que aglutina 36.000 habitantes y 13 complejos penitenciarios que son el sustento económico en todo el condado de Frémont (Colorado). Para alcanzar su objetivo lleva el juego de la inmersión un paso más adelante, convirtiendo al usuario en el agente generador/protagonista de la historia con un amplio abanico de recursos tecnológico-retóricos, una fotografía y un trabajo de diseño del interface coherente con la articulación discursiva del film.

Las condiciones de producción del documental fueron buenas, el apoyo de Arte.tv y la experiencia de Upian permitieron aumentar la envergadura de la obra y llevar la interactividad del proyecto mucho más lejos, ofreciendo no simplemente una serie de elementos navegables, sino unas pautas de interacción que sirvieran para colocar al usuario en un punto de vista de partida determinado que condicionara todo el relato y su posterior interpretación. Así, el equipo de producción se organizaría entorno a una idea básica de diseño del sitio y un tratamiento filmico específico de los realizadores, que funcionara como vehículo de un retrato en el fondo ideológico. Los contrastes generados por el uso del sonido ambiente, el color naranja dominante y los claroscuros del interface contribuyen a reforzar dicho punto de vista. Tanto es así, que el espectador puede sentir la pesadez

¹³ Para obtener informaciones complementarias acerca de cuestiones de diversa índole en relación al proyecto se puede consultar el blog creado específicamente como complemento del webdoc y herramienta de discusión social en: <http://prisonvalley.arte.tv/blog/>.

del ambiente penitenciario que domina el lugar desde el inicio mismo de la narración, algo nada inocente.

A pesar de la calidad y aspecto profesional del trabajo, un factor destacable es, sin duda, que los realizadores no pertenezcan al entorno profesional cinematográfico, sino a ámbitos adyacentes como el periodismo y la fotografía. El formato webdoc, como ámbito inexplorado, ha estado más cercano en principio al periodismo y la televisión que al cine (aunque se hayan producido proyectos de ficción interactiva), y no por ello ha dejado de construir su espacio con herramientas, también (y hasta podríamos decir esencialmente), cinematográficas. Pero la libertad que otorga un espacio, o un medio por explorar es tan intensa que las ideas valen por sí mismas, sin necesidad de escuelas o experiencia (a pesar de que este trabajo destila experiencia acumulada en los campos respectivos del periodismo y la fotografía cuya presencia se advierte en el resultado final) y lo que es más importante, el trabajo de un equipo de personas cuyas ideas determinan la orientación y aspecto final del proyecto. Revisaremos a continuación la ficha técnica de la película para desgranar posteriormente a través del análisis los mecanismos narrativos que la sustentan y la naturaleza del discurso que la impulsa. Hemos descrito en un cuadro sinóptico las fases de nuestra aproximación con el fin de ilustrar el proceso, pero preferimos una redacción de dicho análisis más libre, que se estructure discursivamente como corresponda para transmitir el espíritu del análisis, no para repetir un esquema determinado.

Desde su concepción y las primeras fases de la preproducción, se trabaja sobre el film como un proyecto multiformato que se despliega en diversos soportes y adopta un carácter polimórfico, en forma de webdoc, de documental tradicional para su exhibición en televisión, de libro y finalmente, de app para teléfonos móviles Iphone de Apple. Esta estrategia cross-media, sin duda arriesgada, aunque muy en boga, supone la existencia de un equipo todavía mayor de profesionales encargados del desarrollo de las múltiples facetas del producto, al tiempo que una imprescindible precisión y homogeneidad en el aspecto global de los distintos objetos en los que se

materializa el proyecto. Por ello, es primordial que en el equipo de producción se integren diseñadores web y animadores Flash, cuyo trabajo resulta capital en la concepción inicial de la forma del film, el diseño global y los elementos de navegación; pero también programadores de lenguajes esenciales para la viabilidad del producto como php, html, etc.; un equipo webhosting, que se ocupe de la administración y mantenimiento del sitio de la contratación de servidores y dominios; además del equipo que se le supone a una producción audiovisual tradicional: productor y realizadores, equipo técnico y de producción, montador, etc..

Decíamos al inicio de este epígrafe que Prison Valley era un webdoc atípico y el éxito cosechado desde su estreno así lo demuestra. Los datos de audiencia son abrumadores para este tipo de obras experimentales, aunque cuenten con el apoyo financiero y logístico de una televisión como Arte. El día del estreno en la web la notoriedad es instantánea, la plataforma recibe más de 1.000.000 visitas. Los días posteriores el número se reduce a 400.000, con millones de videos visionados por los internautas. Además, se cuentan unos 100.000 accesos a través otras plataformas web colaboradoras, como el periódico Libération o la cadena televisiva Arte (que ya ha aportado, a su vez, 500.000 espectadores más por la difusión del documental de 59 minutos en la tv francesa), a lo que finalmente hay que sumar unas 15000 visitas al mes sostenidas durante el año 2011, hasta principios de 2012. Hoy, tres años después de su estreno, sigue en línea. El éxito sin precedentes de una obra de este tipo y su innegable calidad abonan el terreno para que reciba el prestigioso galardón 1er Premio World Press Photo 2011, en la categoría de Interactivo Multimedia, lo que desborda las previsiones iniciales del proyecto y le dota de una proyección internacional al nivel de las producciones cinematográficas de cariz documental más exhibidas de todos los tiempos (como por ejemplo *Bowling for Columbine*, Michael Moore, 1999).

Proceder a un *découpage* en este tipo de proyectos tiene una utilidad limitada al análisis de la enunciación fílmica de los fragmentos de video. Para nosotros resulta mucho más adecuado, en este caso, dada la yuxtaposición significativa de imágenes animadas o estáticas, realizar una segmentación

secuencial de la aplicación para poder señalar las relaciones estructurales que se establecen entre las diversas materialidades de la obra y de ese modo, identificar las lógicas narrativas que subyacen, así como sus motivaciones, con el fin de encontrar las claves responsables de la forma que finalmente cobra el relato. Así, a partir de la disección de la estructura del relato se mostrarán las diferentes capas de sentido que revisten la superficie de lo que nos muestra como visible o audible.

Secuencia	Contenido Narrativo	Navegación / Interacción
1	Llegada al valle Título. Créditos iniciales.	No
2	Llegada al hotel Helena Dabrowski	Si (Registro)
Raíz	<i>Interface Cinemático</i> : núcleo de la navegación Habitación 12 del motel Riviera	Si (Navegación, exploración, interacción)
3	Chris Donner: militante por la reforma penal	No
4	Erin Rosa: periodista	No
5	Homenaje guardianes muertos en acto de servicio (Colorado springs)	Si
6	Hacia Supermax	No
7	El Alcatraz de las rocosas Allen Rexford	Si
8	La cámara de gas	No
9	Un, dos, tres, cuatro	No
10	El vendedor de uniformes	No
11	El Sheriff de la ciudad Cementerio presos	No
12	Interior prisión: El shock	Si
13	La fábrica-prisión Buffy Wates	Si
14	Una noche con Brenda	Si
15	Ayuntamiento de Florence (Colorado) Dori Williams	No
16	El tiempo de los pioneros	No
17	Good Thyme Café	No
18	La "Correction fatigue"	No
19	El miedo	Si
20	La cárcel fantasma	No
21	El desfile	No
22	Una industria estable Ed Norden	No
23	Presos que fabrican celdas Katherine Sanguinetti	Si
23	Las cárceles privadas	Si
24	Adiós al valle	No

La segmentación de las secuencias ha de ser coherente en relación al diseño del interface, las potenciales interacciones del usuario y a la configuración gráfica de la historia, que se concreta en el modo en el que se organizan plásticamente los diversos elementos en el núcleo de la aplicación: el denominado interface cinemático, resultado de la combinación y copresencia de las diferentes piezas textuales que, a pesar de su heterogeneidad, transmite una apariencia de fluidez y homogeneidad.

La navegación que prescribe como principal *Prison Valley*, por ser la más directa y la que menos elaboración requiere, tiene una cierta tendencia lineal derivada probablemente de su organicidad como documental de 59 minutos emitible/distribuible en tal formato. La construcción hipertextual del itinerario narrativo descansa, paradójicamente, sobre una estructura uniforme que permite retomar la narración documental en cualquier momento en el punto en el que se dejó antes de ejecutar los elementos interactivos. La linealidad de la narración principal contrasta con las líneas de fuga que ofrece el trayecto a partir de enlaces y anclas en las escenas.

La puesta en escena gira en torno al carácter de road-movie que preside todo el webdocumental, cuya evolución corre paralela a la presencia de los realizadores y sus encuentros con los distintos entrevistados. Los planos en movimiento desde el coche en marcha y el sonido ambiente son una constante, una referencia permanente a una búsqueda incansable y un territorio inhóspito que es un personaje más (quizás el protagonista) y al que la voz over apela repetidamente en busca de respuestas que no acaban de llegar o aún peor, generan más preguntas. Como historia coral está sostenida por la presencia y valor de los testimonios, pero su validez no se da por sentada sino que supone un punto de partida para ulteriores cuestionamientos de la realidad y la forma en que ésta se (re)presenta. La “verdad” de los personajes no es dogma, sino materia de escrutinio y contextualización.

Por otra parte, es muy destacable el papel que se le otorga al sonido en las diferentes partes de la aplicación. La construcción de la banda sonora denota

un trabajo concienzudo y creativo que genera sentido por sí mismo, promueve un colchón sonoro mezclado a base de sonidos ambiente procedentes de las distintas localizaciones con los que el relato extiende su significación. El tratamiento sonoro recalca sobre todo el aspecto opresivo del territorio y las prisiones, el ambiente sordo de los espacios penitenciarios, los sonidos metálicos y reverberados propios de las galerías de las prisiones, el zumbido de una maquinaria que permanece funcionando a pesar de sus “chirridos” ético-políticos. El uso de la música, la mayor parte de las veces diegético, es muy puntual, restringiéndose exclusivamente a transiciones entre secuencias y, al final del film, sirviendo de contrapunto a la sordidez del relato.

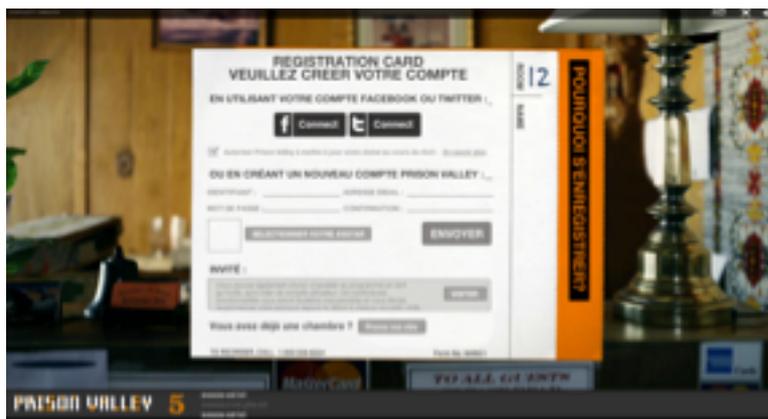
La página de acogida (home), que no es la página central del proyecto, a diferencia de lo que ocurre en una página web al uso, nos sitúa frente a un mosaico de imágenes de perímetros de seguridad vallados al que se superpone un cuadro de diálogo que nos permite iniciar la interacción con el programa (este punto de vista inicial puede identificarse con el plano subjetivo de la mirada de un preso desde el interior del cercado, que deja ver entre sus alambres un exterior yermo y sin oportunidades. En esta misma página ya se puede seleccionar el idioma de la voz del narrador y la subtitulación (Inglés, Francés, Alemán) y abrir una pestaña de contacto que nos permite mantener correspondencia electrónica con el equipo de producción.

Una vez hemos accedido, aunque aún no nos hemos registrado, la secuencia introductoria es verdaderamente demoledora. Mientras un plano general en movimiento desde dentro de un coche nos adentra lentamente en el valle a través de una carretera serpenteante en pronunciada pendiente, incrustada en un paisaje semidesértico sobre el que pesa un cielo plomizo, y el sonido de un fragmento de una de las entrevistas (de momento sabemos que es una mujer y, por tanto, no es la voz del narrador) nos revela la procedencia del título del documental, la inmersión del espectador es este inframundo es inmediata, y toma forma, literalmente, de un auténtico descenso a los infiernos. Es como si penetrase en las entrañas de un negocio (el de las

prisiones) putrefacto que sólo puede cristalizar en un territorio sórdido, alejado de todo, en el que la supervivencia y la ignorancia impiden el pensamiento y bloquean los principios éticos de la población.

Tras este primer shock, que desencadena (y condiciona, obviamente) el resto de la historia, el punto de vista subjetivo desde el coche como motivo de avance en la progresión del interactivo se convierte en un estilema, en un motivo recurrente que articula en cierto modo el relato convirtiéndose en otro elemento más que contribuye a la identificación del espectador como protagonista de esta particular investigación.

Llegados al motel en medio de la lluvia, lo que refuerza la sensación de incomodidad que hasta el momento presentan la cámara y el narrador, se nos requiere el registro en la aplicación. A partir de una lenta panorámica vertical frente al mostrador del motel se nos presenta en pantalla un formulario de registro en una habitación para el que se nos pide un alias y un e-mail de contacto (F. 1).



F. 1

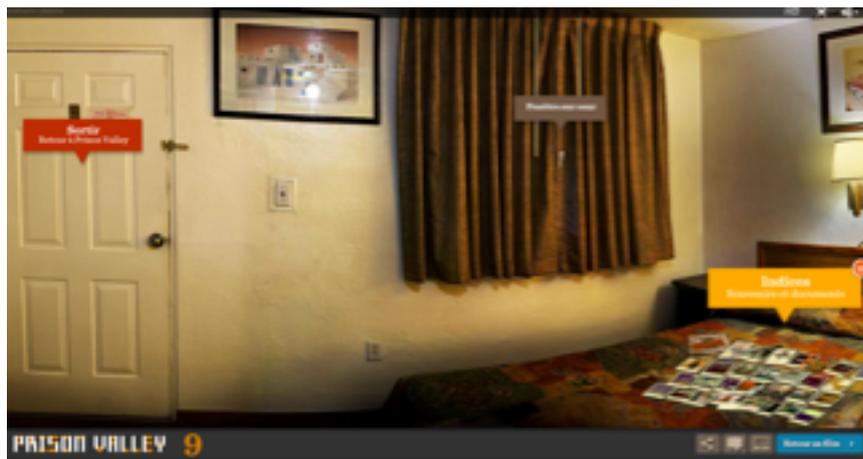
Esto puede ser considerado como algo demasiado arriesgado de cara a las visitas masivas de internautas que frente a tal requerimiento prefirieran abandonar la aplicación, pero se trata de un elemento indispensable en la estrategia retórica del interactivo. El registro se redefine aquí como una criba positiva, ya que vuelve a colocar al usuario en el centro de la experiencia a vario niveles: como alter ego del realizador que se propone tomar una habitación en el motel, por un lado, y como protagonista único de la

experiencia interactiva, que cobra así un cierto carácter lúdico. Además se le ofrece la posibilidad de compartir cada pieza en distintas redes sociales como Facebook, Twiter, etc. y en foros específicamente creados para ello. El éxito de estos foros es un hecho remarcado especialmente por los realizadores, es paradójico comprobar como en este universo esencialmente visual, se produce este predominio de lo escrito, de la palabra, pero hay que señalar que la dedicación absoluta de los directores en la moderación y dinamización de los foros ha resultado un elemento fundamental para el éxito de estos espacios de intercambio. Este contraste entre goce y dificultad sirve como ejemplo del eje al que nos hemos referido como criterio de análisis.

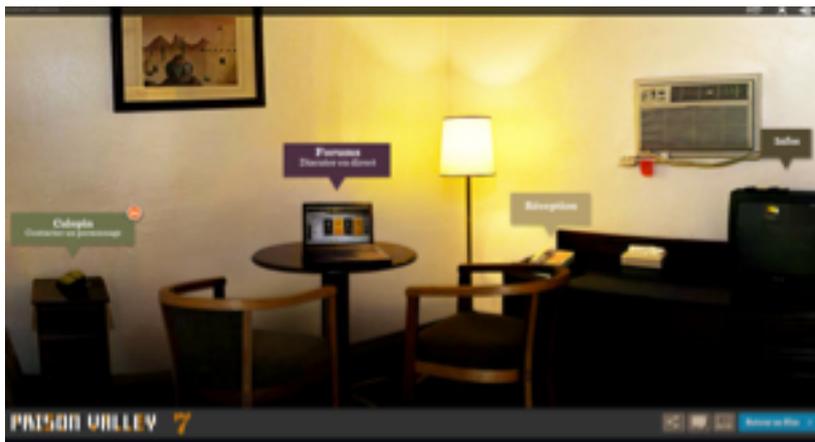
De momento el interactivo transcurre en una sospechosa linealidad, pero a partir del registro la narración se despliega como una caja de muñecas rusas a partir del espacio de navegación esencial del webdoc, que se sitúa en la habitación del motel en el que se hospedan los realizadores durante el rodaje. Desde este espacio, para el que también se ha construido un espacio sonoro específico basado en sonidos mecánicos y ambiente repetitivos, y que recuerda al “escenario del crimen” propio de los videojuegos de investigación en las que la disposición espacial de los componentes de la escena determina el aspecto formal de la misma, el usuario controla absolutamente la evolución, la profundidad y el ritmo de la experiencia. En el interior de la habitación, representada por una fotografía de gran formato panorámico desplazable (ya que no podemos ver la habitación completa sin mover nuestro punto de vista) aparecen identificados aquellos elementos interactivos típicos de un motel y de una investigación que despliegan otros contenidos visuales cuya presencia secundaria con respecto al cuerpo central de la aplicación (el documental de 59 minutos) no implica un papel menor en la construcción del sentido (F.2 y F.3).

Encontramos un teléfono (Recepción) interactivo cuya ejecución despliega automáticamente la fotografía a tamaño casi natural del aparato, un televisor (Infos) interactivo cuya ejecución activa la aparición de un mando a distancia que nos permite cambiar de canal, un ordenador portátil encima de una mesita cuyo click nos lleva directamente a la participación en los foros de la

aplicación, un cuaderno de notas (cuaderno) que contiene información hipertextual de los personajes del film, una colección interactiva de indicios y recuerdos (indicios) esparcida por encima de la cama cuyo contenido aumenta a medida que se avanza en el visionado de secuencias, pudiendo llegar a albergar hasta 30 elementos diferentes relativos a personajes o cuestiones centrales de la historia, una ventana sobre el patio (Ventana) que ofrece la vista real desde la ventana de la habitación al patio exterior del motel y, finalmente, una puerta para salir que nos devuelve al punto de la aplicación desde el que hubiésemos accedido a la habitación del hotel. La calidad de la fotografía y el realismo del espacio de este interface cinematográfico fomentan la identificación del usuario con el papel de inquilino, al tiempo que su presencia plástica hace fluida su usabilidad, despierta la curiosidad del interactor para explorar y lo sorprende, una vez inmerso en la obra. Del mismo modo, desde el punto de vista enunciativo, la elección hace patente la existencia de un dispositivo mediador y una representación que ya no está “transcurriendo”, sino que modelamos y hacemos “transcurrir” a nuestro antojo.



F. 2



F. 3

A partir de este núcleo de navegación el usuario puede acceder a diversas partes de la historia o a contenidos extra que no aparecen en el documental a pesar de la relación directa que establecen con la trama del film. De ese modo, la aplicación os ofrece material gráfico y visual complementario que se asienta sobre la narración como elemento de anclaje y establece vínculos semánticos con los demás componentes icónicos del relato. Por si esto no fuera suficiente, la puerta de la habitación que nos devuelve a nuestro recorrido, abre un tercer espacio que nos sitúa en un mapa, en el que podemos rastrear el recorrido que hemos realizado hasta el momento y en el que podemos navegar por los distintos personajes o secuencias del film para detenernos en el punto que deseemos y acceder sin el corsé de la linealidad al entrevistado que nos apetezca. Dicha navegación por mapas es un recurso muy utilizado en la estructura de los webdocs que citamos en este trabajo, sin embargo el uso coherente y justificado que propone Prison Valley del mapa es muy diferente al resto. Tratándose de un viaje iniciático que sirve de pretexto para llevar a cabo una investigación sobre la industria de la prisión y sus consecuencias prácticas, el uso del mapa como factor de localización, ubicación y consecución de un itinerario exploratorio es un elemento que insiste en el motivo principal del documental, la itinerancia, la búsqueda, el movimiento como parte de una estrategia que se enfrenta a la inmovilidad del pensamiento, el rastreo de respuestas a las preguntas que el propio espacio genera. La cartografía cobra aquí, pues, un sentido trascendental.

A nivel de la relación entre el contenido (unidades de información), la estructura (vinculaciones semánticas y estructurales), la presentación (interface, intermediario) y la dialéctica local/global (diseño de los nodos individuales y planificación de la red completa, para unir nodos con vínculos), podemos afirmar que la obra presenta un nivel de coherencia y navegabilidad envidiable. Como hemos repetido, el diseño y rigor plástico del interface no deja lugar a dudas, al tiempo que las vinculaciones semánticas que establece con los demás elementos de la aplicación facilitan el flujo de interacciones y decisiones de navegación por parte del usuario. El diseño de la estructura del hipertexto guarda una estrecha relación con el diseño de los nodos individuales, de manera que la navegación a través de esta estructura es una extensión de la que se realiza en aquellos. La organización y el tipo de interacción de dichos nodos converge con la propia de la estructura, con lo cual, la identificación y homogeneidad entre ambos es absoluta. Cabe señalar que los vectores de unión de los nodos con los vínculos indican una voluntad de apertura por parte del programador, que deja en manos del usuario la elección del trayecto a recorrer, sin embargo, no podremos acceder al final del film si antes no hemos recorrido algunos puntos determinados de la narración.

La integración del contenido narrativo y la navegación se manifiesta a través de la existencia, mas o menos presente, del eje autoral (autor/lector) y del grado de control que él mismo se adjudica. En este sentido, el webdoc presenta los tres tipos de interacción según la trascendencia de las decisiones a tomar. La interacción débil (reactiva) es la menos frecuente y se concreta por ejemplo en la selección del idioma en la página de acogida y en el acceso a determinados lugares de la aplicación que no ofrecen salida ni elementos navegables. La interacción media (interactivo-configurativa) está presente en buena parte del film, y se manifiesta permanentemente en forma de opción interactiva al final de algunas secuencias (2, 5, 7, 12, 13, 14, etc.) que permite o bien ampliar la experiencia con distintos objetos: foros, videos, fotografías, gráficos, etc., o bien continuar el camino, avanzando a la siguiente secuencia del documental.

Por su parte, la presencia de interacción fuerte (generativa) aporta al webdoc un carácter distintivo. Esta se manifiesta en los momentos de mayor condensación narrativa, en los que la acción generativa del usuario adquiere pleno sentido. Así ocurre en el *interface cinemático* representado por la fotografía panorámica móvil de la habitación que permite el acceso al corpus de los contenidos hipertextuales, pero también en la secuencia 19, titulada “El miedo”, en la que tras las declaraciones de algunos personajes ya entrevistados en las secuencias anteriores, un par de cuadros de diálogo (motivo repetido frecuentemente al final de buena parte de las secuencias) abren un nuevo espacio de interacción. En él se nos muestra la pantalla partida horizontalmente y se nos ofrece la posibilidad de dar permiso al programa para que acceda a la conexión de nuestra propia webcam para grabar nuestro testimonio: En la parte superior, una línea navegable de videos individuales en los que el resto de personajes responden a la misma pregunta (¿Qué es para ti el miedo?), en la parte inferior otra línea de videos con las opiniones grabadas a través de la webcam de algunos internautas. Esta opción generativa del usuario, que puede incorporar su concepción del miedo al catálogo de opiniones que pasa a formar parte del relato, condensa la esencia de la obra y el formato, transformando el texto documental clásico y cerrado en un espacio abierto a la participación real del espectador (aunque ésta sea ciertamente restringida). La opción de la profundización sobre cualquiera de los personajes o temáticas adyacentes que presenta el webdoc es siempre posible, ya sea desde la opción interactiva situada al final de las secuencias, ya sea a través de los extras de información contextual que permiten, por ejemplo, contactar con los personajes del film a través del correo electrónico.

El uso de la modalidad de navegación ramificada es también una constante que articula la estructura de todo el aplicativo, aunque también encontramos pequeños módulos de navegación partida o simulada-inmersiva. Muy frecuentemente, las secuencias dan paso a otros elementos, en principio ocultos antes de la navegación, que a su vez se relacionan con los demás en una red de significados concomitantes derivada de la yuxtaposición de dichos

componentes en el interface. Todos estos aspectos, configuran una estructura de videojuego en el que el usuario desempeña el rol de forastero que penetra por primera vez en la zona para obtener una impresión acerca de la vida en ese remoto lugar, lo que una vez más facilita la inmersión del usuario en el universo que propone el webdoc.

Desde un punto de vista hermenéutico Prison Valley se nos presenta como una pesquisa salpicada de ironía sobre el opaco negocio de las industria penitenciaria en EEUU, en la que se privilegia el punto de vista crítico del investigador-periodista-fotógrafo como primer elemento de inmersión, para construir con el resto de fragmentos un envoltorio gráfico e hipertextual que induce esa identificación. El sucio negocio de la prisión escapa al control administrativo, el estado es el único proveedor y el único cliente (si exceptuamos las prisiones privadas muy extendidas en algunos estados de los EEUU), no hay competencia y se producen situaciones tan inhumanas y surrealistas como que los propios presos fabriquen celdas con salarios irrisorios. Como la industria armamentística, el beneficio descomunal que produce, auspiciado por gobernadores republicanos y otros grupos de presión poderosos, se basa en la explotación del hombre por el hombre que fomenta el miedo que se esconde tras las ideologías ultraconservadoras. La construcción formal del espacio web, las relaciones entre los distintos elementos, el espacio sonoro opresivo y el ritmo fílmico refuerzan narrativamente estos aspectos (F. 4).



F. 4

Los silencios y el ambiente sonoro, propio de espacios de aislamiento y privación sensorial como los que describe el guardián Allen Rexford (sec. 7), refuerzan esa impresión mohosa de encarcelamiento, situando una vez más al espectador en el mismo universo sonoro que los presos. Los mecanismos que fomentan esta identificación se desprenden de los modos de interacción, en un juego de responsabilidades en el que el usuario es el único implicado, la profundidad de su interacción con el programa dependerá en todo caso de sus propias decisiones, y el sentido caminará de la mano de éstas. La actitud de los realizadores con respecto a la materia del webdoc se evidencia tanto en la construcción del interactivo y la apertura del eje autoral, como en la planificación, ritmo y comentario de los fragmentos pertenecientes al documental de 59 minutos. Por ello, a pesar de mostrar un claro interés por desmarcarse de la ecuación internet-videos breves construyendo un largometraje como base de una experiencia inmersiva compleja y extensa, los microrrelatos a los que el espectador tiene acceso y que conforman la aplicación se constituyen como el eje central en torno al que se organizan los demás elementos multimedia, y determinan los patrones de relación con el resto del contenido visual de la producción.

Además de la presencia dialéctica de los testimonios de las entrevistas, determinadas secuencias se organizan en torno a un ritmo específico de montaje, el uso del sonido, de la fotografía y una escala variable de planificación. Es el caso del homenaje a los guardias penitenciarios fallecidos en acto de servicio que se celebra en Colorado Springs (sec. 5), mientras se nos muestran como en un pase de diapositivas imágenes fotográficas del acto y escuchamos el audio de algún speech no traducido, el sonido de la carretera cercana ensordece la inteligibilidad del acto. Esta suma de factores y el retrato de una ceremonia casi ridícula construye un enunciado que hace confluir las inclemencias de esa tierra con las liturgias beatíficas propias de una sociedad cerrada, extremista y ultra conservadora.

Como es obvio, el análisis de un webdocumental podría no tener fin, aún más si se trata de un proyecto multimodal en el que la yuxtaposición de fragmentos es una estrategia discursiva (que recupera del fotomontaje y el

montaje cinematográfico de las vanguardias) específica que puede llegar a desbordar cualquier tarea interpretativa. Para finalizar no podemos dejar de resaltar el papel fundamental del *interface cinemático* como centro organizador de la navegación y por añadidura, del sentido. Una última particularidad de Prison Valley consiste en la existencia de otro interface cinemático, secundario y limitado al contenido relativo al cine de la ciudad (El Skyline Theatre), cuya presencia introduce en el discurso de Prison Valley un componente metalingüístico. Se trata de la interacción que permite el acceso a uno de los indicios que se sitúan encima de la cama en la habitación del motel, en la que podemos encontrar fotografías tipo Polaroid con un título a través de las que podemos acceder a un contenido adicional. Al penetrar en la correspondiente a “Canyon City: Hollywood”, se nos abre un nuevo espacio interactivo en el que podemos entrar en el cine, pedir palomitas, entrar en la sala para contemplar carteles de films rodados en la zona décadas atrás o subir a la sala de proyección, organizada en forma de fotografía panorámica navegable tal y como ocurre en el caso de la habitación del hotel. En este caso, el discurso metacinematográfico, que nos permite acercarnos al cine desde el propio cine y con sus herramientas (actualizadas), introduce una reflexión y un espacio de distanciamiento en el que el usuario se interroga sobre las mismas representaciones y su papel como parte del eje autoral de las mismas.

A pesar de las múltiples variables exploratorias que permite el sitio web su esquema estructural es bastante escueto, revestido de un cierto minimalismo formal parte de la estrategia discursiva a través de la que se trata de incitar al internauta a explorar las diferentes vías posibles de profundización, complemento o análisis. En este aspecto, el webdocumental se perfila como una herramienta por naturaleza hermenéutica, dialéctica, abierta en lugar de cerrada, que necesita de la interacción física del usuario para desplegar su discurso, arborescente en lugar de lineal, dialógica en lugar de omnisciente, nueva y de proyección futura, sólo habrá que estar atento a la emergencia de estas piezas que nos ofrece actualmente la red.

Referencias bibliográficas

- Almeida, A., Alvelos, H. (2010). "An Interactive Documentary Manifesto". En *Interactive Storytelling*. ICIDS, Edinburgh: LNCS, vol. 6432, Springer, Berlin / Heidelberg, pp. 123-128.
- Català, J. M. (2011). "Reflujos de lo visible. La expansión post-fotográfica del documental". En *Adcomunica Revista de estrategias de Comunicación*, nº2, Castellón de la Plana: Asociación para el desarrollo de la comunicación Adcomunica, Universidad Complutense de Madrid, Universitat Jaume I, 43-62.
- Dufresne, D., Brault, Ph. (2010). *Prison Valley*. Paris: Democratic Books/Arte Editions.
- Gaudenzi, S. (2009). *Digital interactive documentary: from representing reality to cocreating reality* [Trabajo de investigación] London: University of London, Center for Cultural Studies.
- Gauthier, G. (1995). *Le documentaire: un autre cinema*. Paris: Nathan.
- Gifreu, A. (2010): *El documental multimedia interactiu. Una proposta de model d'anàlisi*. [Trabajo de investigación] Barcelona: Universitat Pompeu Fabra.
- Gifreu, A. (2011). "El Nuevo discurso de la no ficción interactiva y su aplicación para dispositivos móviles. El caso del documental multimedia interactivo". En *Revista Geminis*, Año 2, nº 1, Junio 2011, <http://www.revistageminis.ufscar.br> [Recuperado el 10 de Enero de 2013].
- Gómez Tarín, J.; Arnau Roselló, R. (2008). "Aproximació historiogràfica". En GIL, L.; MARZAL, J. (2008). *Eines per la producció del video documental*. Benicarló: Onada Edicions.
- Kerfa, S. (2011). "El documental interactivo o la realidad arborescente como forma de investigar el mundo contemporáneo. El caso de la cadena Arte: una televisión comprometida con la red". En BORT, I., GARCIA, S., MARTÍN, M. (2011). *Actas del IV Congreso Internacional sobre Análisis Fílmico, Nuevas tendencias e hibridaciones de los discursos audiovisuales en la cultura digital contemporánea*. Castellón: Universidad Jaume I.
- Landow, G. (2005). *Hipertexto 3.0: teoría crítica y nuevos medios en la era de la globalización*. Barcelona: Paidós.
- Marzal, J.; Gómez Tarín, F.J. (2007). *Metodologías de análisis del film*. Madrid: Edipo.
- Marzal, J. (2008). "L'anàlisi del film documental". En GIL, L.; MARZAL, J. (2008): *Eines per la producció del video documental*. Benicarló: Onada Edicions.
- Ribas, J. I. (2000). *Caracterització dels interactius multimedia de difusió cultural. Aproximació a un tractament específic, els "assaigos*

Interactius". [Trabajo de investigación] Barcelona: Universitat Pompeu Fabra, Facultat de Comunicació.

Ficha técnica y artística: Prison Valley (Upian/Arte, 2010)

Título: Prison Valley

Dirección: Philippe Brault y David Dufresne

Producción: Alexandre Brachet y Gregory Trowbridge

Ayudante de producción: Margaux Missika

Diseño Web e Interface: Sébastien Brothier

Edición: Cédric Delpont

Música Original: Bertrand Toty

Programación Flash: David Després

Desarrollo Flash: Bertrand Tronsson

Programadores Flash: Jerome Goncalvès and Mathieu Chapuis

Desarrollo Web: Maxime Quintard and Hans Lemuet

Consultor de producción: Eric Drier

Desarrollo iPhone: Pierre Bertoux y Guillaume Doutriaux (Kamaji Multimédia)

Unidad documental Arte France: Pierrette Ominette, Marianne Levy-LeBlond,

Departamento de Desarrollo Arte France: Marie-Laure Lesage, Anne Pradel, Audrey Mettoudi.

Departamento Web: Joël Ronez, Heidelinde Blumers, Marie Chevalier, David Carzon

Prensa: Agnes Buiche, Celine Chevalier

Traducción Inglés: Simon Pare

Traducción Alemán: Ulrich Forderer y Astrid Forstbauer

Interprete: Elizabeth Ragland

Voz-over: David Dufresne (Francés), Gary Granville (Inglés), Christian Stonner (Alemán).

Mezcla de Sonido: Benoît Hery - YAP

Músicas adicionales: "Cañon City" (Wilbert Harrison) by Richard E. Good; "Fell In Love With A Girl" (Jack White/White Stripes) by The Flumps; "Polly" (Kurt Cobain) by The Flumps; "Woodpecker Waltz" (Tom Garcia) by 2 Wheels Turning Florence High School Husky Band.

Grading: Frédéric Fleureau

Post producción: Jean Laurent Feurra

Librerías de Imágenes: 'Cañon City' by Crane Wilbur (1948), Crowley County Correctional Facility riots - anonymous photos (2004), Supermax inmates (photos AFP / Sipa Press).

Una Producción de: Upian, Arte. Con la participación del CNC.

<p>Cómo citar: Arnau Roselló, R. (2014). "Mutaciones digitales del cine documental. Espacio narrativo e interacción en el webdocumental contemporáneo: Prison Valley (Upian/Arte, 2010)". <i>Fotocinema. Revista científica de cine y fotografía</i>, 9, pp. 7-34. Disponible: http://www.revistafotocinema.com/index.php?journal=fotocinema</p>

*El presente estudio ha sido financiado con la ayuda del Proyecto de Investigación de la convocatoria Universitat Jaume I-Bancaja, con el título "Análisis de los flujos de transferencia de conocimiento entre los sistemas educativos superiores y la industria del videojuego", código 11I301.01/1, para el periodo 2012-14, bajo la dirección del Dr. Javier Marzal Felici.