

“Creo que el derecho de propiedad intelectual crea una barrera para la imaginación”

Entrevista con Rosario González

Entrevista realizada por Carolina Gainza¹

Rosario González es comunicadora audiovisual. De su obra destacan; el nanometraje urbano ‘Transitar por la Vereda del Frente’ (2005), el largometraje documental de música ‘Al Unísono’ (2008) y el documental interactivo ‘V.O.S.E.’ el cual tuvo su premier mundial en DocLab 2014 y el ensayo documental “Hablaré de la Patria” en desarrollo. La entrevista se enmarca en el trabajo de investigación vinculado al proyecto Fondecyt “Cultura digital en Chile: literatura, música y cine”.

¿Cómo llegas a hacer un documental interactivo como V.O.S.E?

V.O.S.E. se gestó como parte del proyecto final del Máster de Teoría y Práctica de Documental Creativo de la UAB. Inicialmente, el proyecto era un documental lineal que se basaba en el registro de imágenes documentales y su resignificación utilizando subtítulos cinematográficos. Presenté una especie de corto de tres minutos con imágenes de un barrio de la ciudad de Barcelona con subtítulos del “Angel Exterminador” de Luis Buñuel. A partir de ese ejercicio fuimos desarrollando el proyecto con dos compañeras en el taller práctico de realización.

Luego, en el taller de documental interactivo, también presenté un proyecto similar a V.O.S.E. que se llamaba SRT. Ahí, mi profesor me dijo; *“este proyecto es muy interactivo”*. Él lo veía así desde la idea original, yo no sabía muy bien por qué. Después, presenté los dos proyectos en un Pitch, uno lineal y otro no lineal, y quedó el no lineal. Con el tiempo, me he dado cuenta que, a lo mejor, el mismo formato de ensayo del proyecto, permitió que se adaptara mejor a la narración interactiva. También, el mismo juego con los subtítulos, con el doblaje, la resignificación de imágenes, eso mismo que era un juego dentro de un documental lineal, tenía posibilidades de expandirse dándole la posibilidad de interactuar al espectador, de que jugará él mismo.

¹ Académica de la Escuela de Literatura Creativa de la Universidad Diego Portales y directora del proyecto Fondecyt iniciación N°11140247, “Cultura digital en Chile: literatura, música y cine”. Entrevista realizada en mayo de 2017.

A partir de tu experiencia, lo que has visto, lo que estudiaste, tu trabajo ¿cuáles crees que son los principales impactos que ha tenido lo digital en el campo audiovisual?, ¿crees que hay un impacto en lo narrativo, en el lenguaje?, ¿ves alguna transformación ahí, más allá de un cambio de una plataforma a otra?

Claro, sí. Pienso en los proyectos audiovisuales en los que he trabajado y, finalmente, todos han terminado en internet. Ha tenido un fuerte impacto en el desarrollo y la difusión de los trabajos. También ha permitido ver más cosas, conseguir películas que antes no se podían ver.

Mi generación es parte de esa transición de lo analógico a lo digital y esa transformación, me permitió, en su momento, tomar una cámara y poder grabar sin necesidad de tener un gran presupuesto o asumir que podías hacer una película con una cámara Mini DV y que eso estaba bien. Ahora es mucho más “fácil”, que hace 10 años; ya no hace falta digitalizar a tiempo real, por ejemplo. Eso mismo trae un cambio narrativo, el flujo de trabajo se vuelve mucho más rápido, puedes probar más cosas y finalmente el proceso de hacer una película cambia y eso incide en lo narrativo de forma inevitable.

Y, aparte de V.O.S.E., ¿tienes otros proyectos digitales que hayas realizado?

Documentales interactivos, propiamente tales, no. Proyectos digitales, todos. Creo que en la antesala de V.O.S.E. está mi relación con lo digital y con internet. Yo hago hartos videoclips, hice el documental ‘Al Unísono’ (sobre Javiera Mena y Gepe) que finalmente se difundió en internet a través de Cinépatra y youtube. Entonces, finalmente siempre está ahí el componente digital, está ayudando, de una u otra manera, a que la película se difunda.

También participé de la Hackathon de WebDocs del DocsBarcelona Valparaíso, ahí trabajé en el prototipo de un documental aleatorio llamado ‘Alimapu’. El documental se trata sobre Valparaíso y sus incendios. Tomamos materiales de la web y a partir de una base de datos orgánica y una solución tecnológica a cargo del programador, creamos un documental aleatorio cuyo montaje cambia en cada reproducción. Esto a partir de categorías de montaje que definimos previamente con el programador.

Y, ¿Qué crees que sucede en términos narrativos? ¿Podrías decir que lo que hiciste en VO.S.E lo podrías haber hecho en otro formato?

Se podría contar de manera lineal pero no sería lo mismo porque el espectador no podría intervenir. La película ya no sólo se trata de esta narración lineal, porque tienes una temporalidad que es variable, y eso no podría ser de otra manera. Esa es un poco la interactividad, que el espectador puede explorar la película, decidir si ver cinco minutos, verla completa, saltarse pasos, jugar o no jugar, apretar los botones o simplemente dejar de verla para ver su facebook. Incluso, existen películas que se construyen desde las aportaciones que hacen los espectadores. Entonces, es súper importante saber quién es tu espectador, para saber cómo va a ser la actividad, qué herramientas interactivas vas a

ocupar. Es un universo más complejo porque estás sumando más variables, la tradición documental, con todas las herramientas que ofrece la red y eso aplicado a los distintos dispositivos de visualización. Desde el diseño de la página, la programación, hasta la difusión que puede tener estando online. La narración interactiva se vincula, para a bien o para mal, a la manera en que estamos relacionándonos con las pantallas, con la tecnología y con el mundo. Narrativamente se expanden las posibilidades; el cómo se expanden es lo que uno trata de entender. La película se puede ver de más de una manera y eso se relaciona con una cultura vinculada al video clip, a las series, a las historias de instagram, a discursos que son más fragmentados.

Claro, en V.O.S.E hay una narrativa fragmentada, a partir de la cual el usuario explora la película.

El documental se compone de secuencias lineales y juegos interactivos, puedes ver todos los juegos, puedes ver uno, saltarte secuencias, partir del final, ir al inicio, etc. También, lo relaciono mucho con la proyección en vivo, como el VJ. Cuando presenté V.O.S.E, el día del estreno, era como estar en la sala de proyecciones haciendo visuales. Tenía un procedimiento similar a estar proyectando en vivo.

¿Tuviste problemas con las clasificaciones del documental?

Si claro! El documental fue seleccionado en el Idfadoc lab y cuando quise postular a una ventanilla abierta para poder ir al festival me dijeron que ese tipo de trabajos no era considerado una pieza audiovisual según el fondo audiovisual y sus leyes, que sería para la próxima! Y pensaba esto no se va a repetir. Ahora esto cambió, porque ya existe un ítem otros formatos para audiovisual interactivo.

Hasta antes de V.O.S.E, no tenía mucha idea de qué se trataba el documental interactivo. Pensaba que estaba relacionado con películas que están en internet, no tanto con películas con la que tú puedes interactuar, era diferente. Y hablar de documental interactivo es súper amplio porque metes muchas cosas en un mismo saco. En el caso de V.O.S.E. se mezcla el ensayo audiovisual con el juego, lo definimos como un docu-game.

El documental interactivo plantea desafíos al usuario, pero también hay cosas que se mantienen. ¿Qué cambia y qué permanece?

Sí, lo que se mantiene es la necesidad del espectador a seguir un hilo que te cuenten una historia, aunque sea fragmentada o gire en torno a una sola idea. Por otro lado, lo digital te permite tener un acceso a una cantidad enorme de archivos. En V.O.S.E. están los subtítulos. En ese sentido, probablemente es mucho más fácil hacer esa película hoy día porque puedes descargar todos los subtítulos. Hay una base de datos de subtítulos de diálogos de películas disponibles para descarga. Esas son cosas que permiten lo digital, internet y los mismos usuarios de internet.

¿Crees que hay diferencia entre un documental lineal y un documental interactivo?

Sí, son distintos, En el caso de V.O.S.E., tiene partes que son lineales. Uno intenta unirlos, se relacionan pero son cosas diferentes y tienen su autonomía. Cada uno tiene su especificidad. Depende de la idea que tengas y si es interactiva.

Y, ¿cuáles dirías tú que son esas especificidades?

La especificidad del Docuweb es que se aloja en la red y puedes trabajar con las herramientas que te da la red, puedes mezclar distintas tradiciones, el cine, el video arte, la instalación, la fotografía, el diseño gráfico, la programación, la visualización de data, la geolocalización y la realidad virtual. Es un escenario super vasto y ahí es donde puedes perderte. Lo importante es que, cual sea la herramienta que ocupes, esté justificada por la idea. En el caso de V.O.S.E., tiene partes que son lineales que se mezclan con juegos interactivos. En el caso de 'Alimapu' es pura programación, porque la película se monta en la red; pero, pese a eso, el resultado sigue siendo un documental lineal.

O sea, hay niveles de interacción. En V.O.S.E., yo puedo elegir si sigo el camino lineal o si empiezo a explorar en un distinto orden.

Claro! Esos niveles de interacción permiten que el espectador esté activo, y no porque sea interactivo es que tengas que estar todo el tiempo tomando decisiones o apretando botones. En el caso de V.O.S.E. el espectador suele verlo secuencialmente, un poco por cómo está diseñada la página. Tienes secuencias lineales y luego niveles de interacción dependiendo de cada juego.

En el fondo, la materialidad digital potencia ciertos procedimientos en el cine y en lo audiovisual, ¿cómo ves tú que ha entrado eso en el cine chileno?, ¿cómo lo ves en el mundo de los realizadores? ¿Se interesan o más bien tienen una posición resistente?

Supongo que hay un interés de los realizadores por expandir las posibilidades narrativas a través de las tecnologías con las que nos relacionamos diariamente. Pienso que si existiera resistencia, es por un desconocimiento y porque no tendría porque interesarle a todos. Lo mismo pasa con los espectadores, uno mismo se mete a ver documentales interactivos y, si a los tres minutos no entendiste cómo funciona la página, te sales. También está el tema del idioma, los docweb están en su mayoría en inglés, la barrera del idioma también genera una distancia.

Por otra parte, la web permite una mayor difusión y nuevas maneras de financiar los trabajos, esto creo que puede ser una herramienta para los realizadores, llegar a un público más amplio y específico, nuevas formas de financiamiento y darle vida por más tiempo al proyecto.

También en el caso del documental suele existir mucho material que queda fuera de la película, el hecho de expandir los medios abre otras posibilidades. Puedes tener tu documental lineal y su versión

interactiva. También de ese mismo proyecto puede nacer una aplicación que permita financiar todo lo demás... Lo que se entiende por *transmedialidad*.

No te sabría decir el estado de las cosas en Chile, pero creo que llegó para quedarse, hay que tomar en cuenta que hay tres proyectos chilenos que han estado en Idfa doc Lab (Mafi, V.O.S.E y Quipu). En el caso de V.O.S.E. se gestó en un ambiente universitario, eso soluciona las dificultades relacionadas con la ampliación del equipo, ahora ya no sólo necesitas a tu equipo realizador sino que también a un programador y un diseñador.

¿Crees que esta experimentación está todavía en un ambiente de academia?

Creo que se ha ampliado, que exista la Hackathon del DocsBarcelona de Valparaíso donde puedes crear un prototipo y que los Fondos de Cultura abrieran alternativas de financiamiento desde el Fondo Audiovisual y Nuevos Medios, hará que el desarrollo de proyectos interactivos crezca. Creo que probablemente hay varias cosas creándose, pero la explosión todavía no llega, por una cosa de proximidad y presupuesto.

En el análisis de datos de nuestro proyecto fondecyt, descubrimos que donde más se experimenta con las tecnologías digitales es en el género documental, ¿por qué crees que ocurre? ¿por qué el documental podría ser más proclive a usar esos lenguajes más interactivos o una narrativa no lineal, a diferencia, por ejemplo, del cine de ficción?

Puede ser porque el documental o mejor dicho la no ficción, tiene límites formales más difusos dejando un espacio más amplio para la experimentación. Especialmente estructuras que no necesitan de la linealidad de una historia para desarrollarse. En el caso de *V.O.S.E.* cada secuencia desarrolla un tema en específico, esa cualidad de mosaico de su estructura hace posible explorar el documental en distinto orden sin sacrificar la idea.

Desde tu experiencia creativa, ¿cuál crees que es el potencial de las narrativas no lineales?

Lo interesante de la interactividad es que finalmente el espectador pasa a ser parte de la experiencia, esto siempre ha sido así, porque estás ahí, pero finalmente, el hecho de que tengas que apretar un botón o moverte en el caso de la realidad virtual, hace que la experiencia sea mucho más física. Y sí, las posibilidades son infinitas, este es el caso de 'Alimapu' donde en cada reproducción ves una película diferente. También hay docuwebs en los que puedes escoger al narrador teniendo distintos puntos de vista de un mismo hecho.

Y tienes cierto control, como usuario, sobre cómo se desarrollan los hechos.

Y, al mismo tiempo, hay varios documentales que se arman a partir de lo que el espectador le entrega a la película. Eso lo encuentro súper interesante. El hecho que se puede hacer una película que sea

colaborativa o, por ejemplo, te metes a ver una película, te conecta a tu Facebook y en algún momento de la película aparece una foto tuya. El espectador pasa a ser parte de los contenidos. Igual tú como realizador controlas el espacio que tendrá el espectador dentro de la narración. El espectador puede intervenir pero el control lo pone el autor. El potencial es que existe un deseo y una necesidad de espacios de expresión, de visibilizar conflictos sociales, políticos, culturales, medioambientales... Tiene el potencial de ser un espacio más colaborativo que puede retroalimentarse y que puede ir más allá de la pantalla.

Claro. En el fondo, cambia la experiencia estética. Aquí, pareciera ser que estamos ante una experiencia estética interactiva, no solo a nivel de la interpretación, sino que a nivel de la materialidad.

Claro, hay una vivencia concreta, tienes que moverte. Eso está relacionado con el juego, con esta idea de jugar, de hacerte parte de algo y esa motivación hace que el espectador suba sus materiales, opine y comparta

Y, en ese sentido, ¿tú crees que lo digital abre un proceso de democratización en el hacer cine?

Depende. En el caso del Docuweb, tienes que diseñar los contenidos con un diseñador gráfico que se suma a la película. Entonces, cambia el equipo con el que estás trabajando. Si bien, puedes hacer tu película en tu casa, editarla tú, igual tienes que considerar un equipo mayor. Hay que tener un diseñador y un programador web y eso es caro, ahí puede haber una dificultad. Yo puedo tener una idea, pero si no tengo a un programador que me comprenda, tengo una dificultad.

Sin embargo, pienso que eso corresponde a un periodo de transición. Creo que, en algún momento, los mismos creadores van a aprender a manejar esos programas.

Sí. Igual ahora hay plataformas donde puedes programar una página web, puedes hacer un documental interactivo perfectamente. Pero sí, es más difícil. Imagina, estás trabajando solo, con suerte tienes un productor, no hay presupuesto, como suele ser en mi caso, porque uno también quiere trabajar así, hacer tu película a tus tiempos. Ahora, más encima, nos enfrentamos al problema de conseguir al programador, que es caro o que simplemente no se maneja con lo audiovisual. Entonces, eso tiene su complejidad. Por eso los proyectos se hacen en el ambiente universitario, porque es más caro hacerlo por fuera, ahí están todas las redes ya conectadas, todo se hace más factible. La tecnología puede ser una brecha separadora de contenido, de acceso para trabajar esos contenidos digitalmente.

Considerando que hay una facilidad de tomar cosas de todas partes y mezclarlas, ¿qué opinas del tema de la originalidad?, ¿qué pasa con la autoría?

Creo que vivimos en un momento donde la experimentalidad esta en todas partes y es casi inevitable no hacerse parte de eso. Uno esta compartiendo fotos, videos y música todo el tiempo, puedes grabar con las pantallas con tu celular y compartir imágenes en distintas plataformas. Tomar cosas y mezclarlas creo que ya es parte de cómo nos relacionamos. Hoy la originalidad tiene más que ver con las elecciones que haces y su recontextualización. La originalidad en este caso se genera a partir de la apropiación de materiales que no son propios. En el caso de V.O.S.E., de pronto estás citando obras, que es una manera de mostrar un pedazo de la obra. En ese sentido, creo que el derecho de propiedad intelectual crea una barrera para la imaginación. Uno puede resignificar una imagen, no es tomar la escena de una película, ponerla tal cual y decir que es tuya, las ocupas para decir otra cosa.

En V.O.S.E nos preguntamos; ¿tienen los subtítulos derechos de autor? Hay gente que dice que sí. Al final, para no tener problemas, empezamos a usar películas que estuvieran en el dominio público y eso, de alguna manera, también influye en la estética que tenemos en V.O.S.E., porque eran películas estadounidenses de terror de los años treinta y cuarenta, que no habían renovado sus derechos. Con el pasar del tiempo, del trabajo, dijimos; *“Ya, filo, quiero usar el subtítulo de –por ejemplo- la película ‘La Pasión’”*. Usamos los subtítulos que descargamos pero no están en el idioma original, ya fueron traducidos, o sea, probablemente las palabras ni siquiera son las que escribió el autor. Al final, era una pregunta difícil de responder, unos dicen que sí, otros dicen que no.

Yo también trabajo con metraje encontrado. Esas imágenes son súper problemáticas porque, de alguna forma, no tienen copyright, nunca fueron exhibidas en público y, por otro lado, las ocupas y las resignificas, no las ocupas como representación de la realidad sino que como imagen de algo. Su uso debería definir los derechos. Creo que en V.O.S.E. intrínsecamente se hacen esas preguntas sobre la autoría, a través de sus personajes/subtítulos: *“¿De dónde sacaste estas super 8?”* se preguntan entre ellos.

Lo que pasa es que son prácticas que no se ha hecho evidentes hasta hoy en día, con lo digital.

Claro. Y son prácticas antiguas que incentiva lo digital. De todas formas creo que el cine de apropiación, el collage, el metraje encontrado son prácticas que ya están super aceptadas.

Y respecto a la cuestión de la autoría, cuando pones tú película o documental en internet, sabes que existe esta posibilidad de que pueda venir alguien, la tome y ocupe ciertas partes de tu producción.

Sí, yo estaría totalmente de acuerdo. Uno tiene que acreditar de dónde sacó el material, pero, en realidad, yo no podría exigirlo. De hecho, en V.O.S.E., usamos imágenes de ‘La dama de Shanghai’. Esto, apelando al derecho a cita, ya que sólo teníamos ese ejemplo en VHS para poder mostrar la censura a través del doblaje y porque es una película que esta en internet.

Claro, utilizan distintas imágenes. Además, también hay una cuestión colectiva, porque ustedes invitan a las personas a intervenir y generar sus propios subtítulos.

Siempre ha estado presente esto de compartir en V.O.S.E. Siempre hay un momento en que decimos; *“¿Quieres compartir la película en Facebook?”*.

De hecho, ustedes dicen en los créditos que esta película está disponible gratuitamente para ser vista en internet. En ese sentido no hay una prohibición respecto a compartirla.

En V.O.S.E. ocupamos distintas películas que son parte del dominio público, también otras que están online. En ese sentido nos parecía justo que se mantuviera bajo esa ley. Creo que si uno acredita de donde tomó los materiales y no es un trabajo con fines de lucro, puede compartir, reutilizar y reciclar.

¿Cómo ha sido la recepción de V.O.S.E?, ¿qué es lo que han visto ustedes?

Los comentarios directos los he tenido cuando hemos hecho proyecciones en vivo. En general, es súper buena la recepción, suele gustar. También tiene un público, lo vemos en el google analytics. Es todo o nada, muchas personas la ven completa y muchas otras no duraron más de 5 minutos. Va en un tema de gustos. De todas formas ya lleva más de 10 mil sesiones y hasta el día de hoy siguen entrando a la página, eso está bueno.

Y, ¿qué te dicen?, ¿se les ha hecho difícil?

Hay mucha gente que dice: *“Sí, V.O.S.E es súper interesante”*, pero, de alguna forma, algo no entendieron, porque esa ambigüedad es parte de la idea, te tienes que entregar un poco al formato ensayo y jugar. Otros definitivamente no les gusta tener que interactuar y para eso está la proyección en vivo. Lo que más rescato de los comentarios, es que se valora que el documental tenga una cuota de humor. Fue algo que, en un momento, no nos dimos cuenta, pero al proyectarlo, la gente se ríe.

Claro. Me gustó mucho la parte donde Vila-Matas trata de imaginar cosas a partir de los subtítulos. Eso es súper interesante para el espectador.

Sí, y él es un muy buen personaje. Probablemente, él no se hubiera dejado entrevistar si le hubiéramos hecho una entrevista tradicional. El hecho de que participara de un juego, era más atractivo para él. Vila-Matas nos dio una hora para hacer esta entrevista-juego. La idea de ponerte en distintas fases de la lectura de subtítulos, que era un poco lo que nos pasaba a nosotros cuando estábamos desarrollando el ensayo, que, a partir de la lectura, tú te imaginabas una película, pero no siempre tenía relación con la película que después veías y no siempre vimos las películas.

Que es la relación palabra-imagen que ustedes trataban de establecer en el comienzo...

Claro. Y, por otra parte, cuando finalizamos la entrevista, nosotros le mostramos una secuencia en super 8mm para que él la subtitule o la interprete, y ahí es cuando él inventa esa situación de estos personajes que están en el futuro. Fue genial contar con su participación, un honor.

En V.O.S.E., una de las cosas que me gustaron mucho, en términos de interacción, fue el hecho de poder participar mandando subtítulos para los GIF. Eso lo encontré súper entretenido.

Para nosotros eso era el premio final del juego. Le entregamos distintos GIF de secuencias de películas con sus subtítulos. El espectador puede cambiar los textos y compartir en redes sociales.