

**Documental per a Cinema i Televisió:**

**EL DOCUMENTAL INTERACTIU**

Carles Pérez i Martí

David Pregonas i Gil

## **ÍNDEX:**

1. INTENCIONALITATS
2. INTRODUCCIÓ
3. DEFINICIÓ DOCUMENTAL INTERACTIU
4. CARACTERÍSTIQUES BÀSIQUES DEL DOCUMENTAL INTERACTIU
5. TIPUS DE DOCUMENTALS INTERACTIUS
6. PRECURSORS I CONTINUADORS DEL DOCUMENTAL INTERACTIU
7. EXEMPLES DE DOCUMENTAL INTERACTIU
8. CONCLUSIONS
9. BIBLIOGRAFIA

## 1. INTENCIONALITATS

Hem escollit el tema del documental interactiu perquè de totes les modalitats per representar la realitat donades en l'assignatura no s'ha tractat cap tema específic a les noves tendències documentals nascudes de la xarxa. Les noves tecnologies digitals han transformat la lògica de creació en tots els àmbits, des de la forma de treballar en les oficines fins a la concepció, creació i promoció de les pel·lícules de cinema i programes de televisió tradicionals. Evidentment el documental audiovisual també s'ha vist immers dins d'aquesta transformació oferint una sèrie de possibilitats per representar la realitat inimaginables i amb molt de futur. El documental aporta la visió de mostrar la realitat de forma creativa i les eines digitals noves maneres de navegar i involucrar-se en el contingut.

Hem tingut la sort de compartir seminari amb el professor Arnau Gifreu, petita eminència en aquest tema, que ens ha obert els ulls a aquesta modalitat de documental. Amb ell em fet una breu introducció i hem vist alguns exemples. Aquest darrer treball de l'assignatura de "Documental per a cinema i televisió" ens serveix per aprofundir en aquest tipus de documental i completar de pas la visió global donada a les classes lectives de l'assignatura.

## 2. INTRODUCCIÓ

El documental tradicional presenta un criteri de linealitat narrativa on el discurs audiovisual va del punt A al punt B seguint una ruta preestablerta pel director del documental. Els límits de l'autoria i del control sobre el discurs es troben perfectament delimitats i en mans del director. En canvi, el documental interactiu, comença en un punt de partida proposat per l'autor on l'usuari va trobant bifurcacions i camins alternatius construint la seva pròpia ruta. La decisió final no

la té, com en el primer cas, el director de l'obra, sinó l'usuari.

Es pot afirmar que tant el documental lineal com l'interactiu pretenen representar i documentar la realitat, però el tipus de material relacionat amb els mitjans i les preferències dels seus autors i participants acaben creant un producte final molt diferent. El documental lineal només requereix del seu públic un tipus de participació cognitiva (mental), que es tradueix en una interpretació i una reflexió, mentre que, en el segon cas, el documental interactiu exigeix, a part de la interpretació cognitiva, una participació física relacionada amb la presa de decisions permeten un grau d'integració més elevat.

Els documentals multimèdia interactius pretenen representar i, alhora, interactuar amb la realitat, fet que implica la consideració i utilització d'un conjunt de tècniques o modes per fer-ho que es converteixen en l'elements claus per assolir els objectius del documental. L'estructura de l'interactiu pot partir d'una o diverses perspectives diferents i pot acabar en un punt determinat per a l'autor, però també admet una estructura multidesevolupament que contempla diferents recorreguts i desenllaços.

### **3. DEFINICIÓ DOCUMENTAL INTERACTIU**

Durant les primeres sessions de l'assignatura de Documental per a cinema i televisió es va estudiar la dificultat de definir el terme documental. En el cas del documental interactiu està en un estadi encara anterior. Diferents autors i estudiosos en la matèria han realitzat aproximacions i propostes de definició de documental interactiu. Les principals propostes són:

Sandra Gaudenzi, professora del Master de Mitjans Interactius de la University of the Arts London, pensa que quan ens referim als documentals interactius ens referim a documentals digitals interactius que no només utilitzen un suport digital que podria ser qualsevol suport existent, des de vídeo digital fins telèfons mòbils o la xarxa, sinó que també requereixen un tipus d'interacció física corporal de l'usuari-participant, una participació que va més enllà de l'acte mental de la interpretació, amb l'objectiu d'identificar diferents lògiques de documentació de la realitat i models nous de subjectivitat possibles.

Xavier Berenguer, professor a l'Universitat Pompeu Fabra, argumenta que el documental multimèdia interactiu és un gènere emergent que es troba pròxim a experimentar una certa "singularitat tecnològica", ja que l'autor perd el control absolut de l'obra i del seu flux lineal i es veu condicionat per uns paràmetres que permeten que l'interactor (i alhora participant) formi part del sistema i fins i tot el modifiqui, com si fos un sistema viu. Quan la narrativa passa a ser interactiva mitjançant l'ús dels mitjans digitals, es pot propagar en tres direccions principals: narrativa interactiva, documental interactiu i jocs.

Carolin Handler, escriptora del llibre "Digital Storytelling", considera el documental interactiu un tipus de pel·lícula interactiva de no-ficció on els espectadors tenen l'oportunitat de triar el material que desitgen veure i en quin ordre, i fins i tot podrien arribar a triar entre diverses pistes d'àudio.

Els portuguesos André V. Almeida i Heitor Alvelos, autors de "An Interactive Documentary Manifesto"<sup>1</sup>, desconfien de la tendència actual a denominar documental interactiu a qualsevol peça de no ficció que es pugui veure a internet. Adverteixen d'un cert abús semàntic del terme, que crea unes expectatives falses al barrejar dues paraules de moda com són interactiu i documental, i que aquests

---

<sup>1</sup> <http://www.springerlink.com/content/978-3-642-16637-2/#section=802477&page=1&locus=0>  
[Consulta: Abril 2012]

conceptes s'ensorrin en veure que moltes vegades es tracta de peces multimèdia més pròximes al Powerpoint que al cinema.

Arnau Gifreu, el nostre professor de seminari, defineix els documentals multimèdia interactius, en la seva tesi doctoral<sup>2</sup>, com aplicacions interactives en línia o fora línia amb la intenció de representar la realitat amb uns mecanismes propis anomenats modalitats de navegació i interacció, en funció del grau de participació que contemplin. Els documentals multimèdia interactius pretenen representar i, al mateix temps, interactuar amb la realitat, fet que implica la consideració i utilització d'un conjunt de tècniques i modes per fer-ho, les quals es converteixen en elements claus per aconseguir els objectius del documental. L'estructura del documental interactiu pot partir de diverses perspectives diferents i pot acabar en un punt determinat per l'autor o bé, admet una estructura multidesenvolupament que contempla diferents recorreguts i desenllaços.

Per tant, després de veure totes aquestes definicions i aportacions, es pot dir que el documental interactiu té un caràcter complex i obert, preparat per canvis i variacions, vinculat a una transmissió de coneixement i a la representació de la realitat mitjançant la participació (integració o navegació) dels receptors o usuaris i no ha de ser necessàriament en línia.

#### **4. CARACTERÍSTIQUES BÀSIQUES DEL DOCUMENTAL INTERACTIU**

El professor Arnau Gifreu elabora un llistat de trets bàsics del documental interactiu, basada en la proposta pel Bill Nichols (director, text i espectador), que són autor, narració i interactor. Aquest llistat solventa la problemàtica derivada del

---

<sup>2</sup>[http://www.recercat.cat/bitstream/handle/2072/97353/TFM\\_Gifreu.pdf;jsessionid=192F87F8524DF628F7FC98C5A040746C.recercat1?sequence=1](http://www.recercat.cat/bitstream/handle/2072/97353/TFM_Gifreu.pdf;jsessionid=192F87F8524DF628F7FC98C5A040746C.recercat1?sequence=1) [Consulta: Abril 2012]

documental interactiu sobre l'autoria per part del l'emissor i la capacitat de modificació per part del receptor, els diferents discursos que pot adoptar la narrativa i la posició activa i d'immersió del receptor en l'interactivitat. Els trets propis del documental interactiu són:

- Autor: Des del punt de vista de l'autor hi ha:
  1. Una pèrdua de control per part del director i una regeneració del sistema.
  2. L'autor passa a tenir un rol assistencial.
- Narració: les característiques de la narració passen a ser:
  1. Terminologia variada per a referir-se a projectes similars.
  2. Aplicacions interactives multimèdia divulgatives i documentals.
  3. Tipus de format vinculats als gèneres de no ficció.
  4. Documentació d'una realitat concreta.
  5. Hipertext, nodes i vincles.
  6. Esquema nodal i bifurcat del discurs narratiu.
  7. Narració no lineal.
- Interactor: Els trets propis des del punt de vista de l'interactor són:
  1. Recepció en línia o fora de línia.
  2. Interacció basada en la presa de decisions per a avançar.
  3. Nous receptors que configuren un nou tipus d'audiència.
  4. Sistema obert i generatiu: sistema viu que s'adapta a un entorn.
  5. L'espectador canvia d'estatus: és un usuari – interactor – participant - col·laborador actiu.

## 5. TIPUS DE DOCUMENTALS INTERACTIUS

Es poden diferenciar dos tipus de documentals interactius:

1. El documental col·laboratiu:
2. El documental experiencial:

### 1. El documental col·laboratiu:

Aquest tipus de documental requereix de la participació dels usuaris. La col·laboració es pot demanar de dues maneres: demanant a l'interlocutor que envii les seves obres audiovisuals, de manera que l'autor després les post-produirà com vol o que l'interlocutor sigui l'autor d'aquest remix.

Un exemple d'això el podem trobar en l'obra de *RIP! A Remix Manifesto* de Brett Gaylor, on aquest ofereix als espectadors l'oportunitat de fer remescles de la pel·lícula i fer créixer amb ells el projecte sota el concepte de codi obert en el cinema. El següent pas va ser convidar els usuaris a que enviessin imatges pel que seria la seqüela de la pel·lícula, "Remix 2.0".

En aquests casos, els realitzadors d'aquest tipus de documentals han de ser molt hàbils en integrar qualsevol procés de co-creació en el propi discurs narratiu del documental, perquè tingui sentit més enllà de l'experiment del remix i els espectadors-usuaris sentin realment la necessitat de col·laborar per completar l'experiència documental proposada per l'autor.

Un altre exemple d'aquest tipus de documental és *Man With A Movie Camera: Global Remake de Dziga Vertov*. En aquest es reversiona contínuament la pel·lícula de 1929, amb imatges enviades per persones de tot el món en les que



interpreten el guió original de Vertov en el segle XXI. Els plans canvien cada dia, de manera que el muntatge mai és el mateix. L'autoria de cada pla s'atribueix, però els continguts estan alliberats amb llicència de domini públic.

## 2. El documental experiencial:

Actualment la tecnologia ha avançat tant que ens permet experimentar amb la realitat de manera cada vegada més sorprenent. És per això que s'experimenta a simular la realitat en un espai físic. Hi ha diversos projectes documentals a la xarxa que juguen amb aquest tipus d'interacció, com David Lynch amb "*The Interview Project*"<sup>3</sup>, un projecte en el qual situa en un mapa una sèrie documental, que era alhora una road movie.

Aquest tipus de projectes es fa, sobretot, en les noves simfonies de ciutats d'aquest segle, com "*Les Communes de Paris*", un sofisticat retrat a petita escala de París. L'estudi britànic Blast Theory porta diversos anys amb projectes que barregen realitat, narrativa, joc i accions en l'espai físic, un exemple es troba en l'obra "*Rider Spoke*" en què es podia recorre Londres amb bicicleta. Aquesta bici només tenia instal·lat un dispositiu que era alhora pantalla, GPS i gravador d'àudio, a través del qual se'ns convidava a arribar fins a un lloc amagat i un cop allà contestar en veu alta una pregunta, alhora que escoltàvem les respostes dels altres participants. L'única forma d'accedir al contingut resultant era des de la bicicleta, participant en l'obra de forma física i en temps real.

Un altre exemple d'aquest tipus d'experiència la podem trobar en l'últim treball de Matt Adams, "*Ulrike And Eamon Compliant*", en aquest es convidava els participants a assumir el rol d'Ulrike Meinhof, fundadora de la Fracció de l'Exèrcit Roig, morta el 1976, o el del membre de l'IRA Eamon Collins, mort el 1999. Usant diversos espais reals i un telèfon mòbil, el propòsit era posar el participant a

---

<sup>3</sup> <http://interviewproject.davidlynch.com/www/> [Consulta: Abril 2012]

recrear fets reals en la pell dels seus protagonistes i haver de prendre decisions moralment incòmodes, fent-li preguntes que li portaven a reflexionar sobre quin tipus de persona era.

## 6. PRECURSORS I CONTINUADORS DEL DOCUMENTAL INTERACTIU

L'estudi dels precursors ens porta fins a Chris Marker i els seus experiments digitals com "*Inmemory*"<sup>4</sup>, o Lev Manovich<sup>5</sup> i el seu cinema de base de dades, del qual el mateix Manovich diu que ja ho va inventar Dziga Vertov el 1929 amb "*L'home de la càmera*". També podem mencionar Jean Vigo i Walter Ruttmann amb les seves simfonies de ciutats, com subgènere del qual el documental interactiu actual beu directament, encara que ara amb mapes, GPS i totes les noves formes d'explorar / experimentar els llocs. No podem oblidar, com a origen de tot això, tot l'hipermèdia desenvolupat en les últimes dècades, començant pel "*Aspen Movie Map*" (1978) del MIT<sup>6</sup>, precursor de molt del locative media, que marcarà bona part del futur del documental interactiu.

A l'estat espanyol s'ha de mencionar l'experiència multimèdia del documental "*La pilota basca*", de Julio Medem. És una llàstima que el web que allotjava tot el volum d'entrevistes originals que componien el material de la pel·lícula i que no cabien en el metratge de les sales ja no estigui en línia, però la filosofia no era molt diferent de la que alberga, per exemple, el web d'una altra producció documental molt recent, "*Copiad, malditos!*"<sup>7</sup>, de Stéphane M. Gruix. A Catalunya podem destacar la webdocumental "*Guernika, pintura de guerra*"<sup>8</sup>, una producció

---

<sup>4</sup> <http://www.chrismarker.org/immemory/> [Consulta: Abril 2012]

<sup>5</sup> [http://en.wikipedia.org/wiki/Database\\_cinema](http://en.wikipedia.org/wiki/Database_cinema) [Consulta: Abril 2012]

<sup>6</sup> Peça audiovisual que mostra l'aplicació "Aspen Movie Map": <http://youtu.be/Hf6LkqgXPMU> [Consulta: Abril 2012]

<sup>7</sup> <http://www.rtve.es/television/documentales/copiad-malditos/> [Consulta: Abril 2012]

<sup>8</sup> <http://www.tv3.cat/30minuts/reportatges/1149/Guernica-pintura-de- guerra> [Consulta: Abril 2012]

interactiva de TV3 feta el 2007, però que no ha tingut continuïtat a la televisió pública catalana.

Actualment, els agents o productors que estan promovent la creació de documental interactiu en el món, apareixen en primer lloc les televisions i filмотeques públiques. Aquest agents continuen sent la punta de llança de la innovació i laboratori de noves formes audiovisuals. Destacarem ARTE<sup>9</sup> i la seva forta aposta pel webdocumental, de vegades com a complement als documentals que s'emeten per televisió, i altres vegades com a obra independent. La BBC<sup>10</sup> també porta a la web les seves obres televisives, però no es dedica exclusivament al mitjà internet, només es presenta com a complement de la peça televisiva. La National Film Board del Canadà<sup>11</sup>, entitat dedicada al cinema i al documental, aposta pels mitjans digitals en l'experimentació amb nous formats interactius.

Al costat dels operadors clàssics, s'està configurant un nou ecosistema, cada vegada és més freqüent veure com institucions, fundacions, ONGs i col·lectius d'activistes de diferents àmbits promouen aquests tipus de productes, atrets per les potencialitats del digital storytelling i la viralitat. La publicitat i el màrqueting estan utilitzant molts d'aquests formats per involucrar audiències i potencials consumidors, amb l'anomenat contingut de marca, que podria recordar al documental esponsoritzat. MediaStorm<sup>12</sup> és una de les productores més expertes en la creació de productes multimèdia per a tercers.

Hi ha una sèrie de festivals de cinema documental que presten una atenció especial a la vessant interactiva del documental. Per exemple, el IDFA d'Amsterdam comença a prestar molta atenció a tota la producció documental de

---

<sup>9</sup> <http://www.arte.tv/fr/6560776.htm> [Consulta: Abril 2012]

<sup>10</sup> <http://www.bbc.co.uk/tv/> [Consulta: Abril 2012]

<sup>11</sup> <http://www.nfb.ca/interactive/> [Consulta: Abril 2012]

<sup>12</sup> <http://mediastorm.com/> [Consulta: Abril 2012]

l'àmbit dels nous mitjans a través del seu DocLab<sup>13</sup>, o el SXSW<sup>14</sup>, o el MIPTV<sup>15</sup> de Cannes. Aquest darrer es lliuren des de fa uns anys els Emmy Digital que, juntament amb els Webby, són el més semblant a uns possibles Oscars del contingut web. Altres importants festivals de cinema com Sundance<sup>16</sup> o Tribeca<sup>17</sup> estan també començant a estimular la producció d'obres interactives mitjançant nous certàmens i subvencions.

## 7. EXEMPLES DE DOCUMENTAL INTERACTIU

**"Highrise: Out My Window"** (<http://highrise.nfb.ca/> [Consulta: Abril 2012])

És un documental hipertextual i immersiu que busca submergir l'espectador en la història i els llocs mitjançant una interfície que imita els entorns 360 ° d'alguns videojocs. La interacció es basa en un dispositiu de mosaic hipermèdia que combina vídeo, fotografies, veus en off i música, i en una navegació intuïtiva que ens permet triar què volem veure i en quin ordre, sense prioritzar cap relat. "Highrise: Out My Window" té una autoria molt clara però també està obert a les col·laboracions dels usuaris, que estan convidats a pujar a Flickr les seves fotografies preses des de torres d'aquestes característiques, en una mena de càsting de localitzacions per a futures gravacions i incorporacions al mosaic global.

**"Welcome To Pine Point"** ([http://pinpoint.nfb.ca](http://pinpoint.nfb.ca/) [Consulta: Abril 2012])

Retrat molt personal d'una petita ciutat canadenca creada als anys 60 a la calor d'assentament miner, que va desaparèixer literalment del mapa quan el zinc i el plom es van acabar. En aquest cas els autors tracen l'itinerari de la història, i la

---

<sup>13</sup> <http://www.doclab.org/> [Consulta: Abril 2012]

<sup>14</sup> <http://sxsw.com/interactive> [Consulta: Abril 2012]

<sup>15</sup> <http://www.mipworld.com/en/mipcube/> [Consulta: Abril 2012]

<sup>16</sup> <http://www.sundance.org/festival/> [Consulta: Abril 2012]

<sup>17</sup> <http://www.tribecafilm.com/tribecaonline/future-of-film/> [Consulta: Abril 2012]

nostra interacció es limita a fer clic en els diferents elements del collage multimèdia que ens proposen.

**"Prison Valley"** (<http://prisonvalley.arte.tv/?lang=en>) [Consulta: Abril 2012]

"Prison Valley" retrata la vida d'una ciutat de Colorado que viu de les 14 presons que hi ha al seu voltant, i està explicada directament com un videojoc, situant a l'usuari en el paper d'un foraster que ve a visitar algú a la presó . Després d'una seqüència lineal narrativa d'arribada al poble, el nostre punt de partida per a la interacció és l'habitació del motel on ens allotgem, amb claus recolzades en objectes que ens portaran a diferents punts de la història. A poc a poc, en funció de les nostres decisions d'exploració, anirem avançant per un itinerari narratiu que no ens deixarà arribar al final si no hem passat per les fases anteriors.

**"Life In A Day"** (<http://www.youtube.com/user/lifeinaday/>) [Consulta: Abril 2012]

produït per Ridley Scott per Youtube

És una pel·lícula documental projecte de YouTube (2010) on els usuaris de youtube enviaven un vídeo gravat el 24 de juliol, perquè posteriorment s'editessin els vídeos dels contribuents per fer el film. El llargmetratge complet va ser estrenat al Festival de Cinema de Sundance el 2011 i mostrat en directe per YouTube.

**"Man With A Movie Camera: The Global Remake"** (<http://dziga.perrybard.net/>)

[Consulta: Abril 2012]

Projecte inspirat en Dziga Vertov, que tracta d'anar re-versionant contínuament la pel·lícula de 1929, amb imatges enviades per persones de tot el món en les que interpreten el guió original de Vertov al segle XXI. Els diferents plans van rotant cada dia, de manera que el muntatge mai és el mateix. També hi ha plans que romanen en negre perquè encara no els ha filmat ningú, i es convida als usuaris a completar-los. Els continguts estan alliberats amb llicència de domini públic.

**"RIP! A Remix Manifesto" (<http://ripremix.com/>) [Consulta: Abril 2012]**

Aquest documental interactiu oferia als espectadors l'oportunitat de fer remescles de la pel·lícula i fer créixer amb ells el projecte sota el concepte de codi obert cinema . El següent pas va ser convidar els usuaris a que enviessin imatges pel que seria la seqüela de la pel·lícula, "Remix 2.0", en fase encara molt primitiva.

**"Thanatorama" (<http://www.thanatorama.com/>) [Consulta: Abril 2012]**

Es planteja què ens passa quan morim. No es tracta de metafísica sinó d'una cosa tan física com són els processos als quals sotmeten, en qualsevol funerària, a qualsevol cos que acaba de morir, abans d'enterrar-lo o incinerar-lo. Els textos ens va guiant com si nosaltres mateixos ens acabéssim de morir, de forma que és immediatament immersiva. Amb l'ajuda d'unes imatges ens endinsen en l'interior d'una funerària. Les eleccions són binàries i el documental es completa amb testimonis de persones que treballen en la indústria funerària, que ens expliquen en què consisteix cada part del procés barrejant fotografia i vídeo amb animació en Flash.

**We feel fine (<http://www.wefeelfine.org/>) [Consulta: Abril 2012]**

Un projecte programat perquè el buscador Google rastregi en temps real les frases escrites en blocs que comencin per "I feel" ..., classificant els resultats per data, per país, per genere o per edat, de manera que puguem visualitzar un mosaic de sentiments de moltes persones, sense veure la seva cara ni sentir la seva veu. Només processant dades i obtenint la informació es crea una mapa d'estats d'ànim, les il·lusions i frustracions d'un gran grup de gent.

**Love-Lines (<http://love-lines.org/>) [Consulta: Abril 2012]**

En base al projecte We feel fine es rastregen totes aquelles frases que comencen amb I love ... o I hate ... i es va traçant la línia que separa l'amor de l'odi. El disseny de la interfície està especialment cuidada, i és un element imprescindible

per implicar i emocionar l'espectador / usuari. A través d'anàlisi a gran escala de blocs, Lovelines il·lumina la topografia del paisatge emocional entre l'amor i l'odi, experimentades per un sense fi d'éssers humans.

**Les communes de Paris** (<http://www.lescommunesdeparis.fr/>) [Consulta: Abril 2012])

El documental experiencial es practica especialment a les noves simfonies de ciutats d'aquest segle, com Les Communes de Paris, on es retrata París.

**Rider spoke** ([http://www.blasttheory.co.uk/bt/work\\_rider\\_spoke.html](http://www.blasttheory.co.uk/bt/work_rider_spoke.html)) [Consulta: Abril 2012])

És una experiència consistent en pujar a una bicicleta i recórrer-hi la ciutat de Londres a la nit. La bicicleta tenia instal·lat un dispositiu que era al mateix temps pantalla, GPS i gravador d'àudio, a través del qual se'ns convidava a arribar fins a un lloc amagat i un cop allà contestar en veu alta una pregunta, alhora que escoltàvem les respostes dels altres participants. L'única forma d'accedir al contingut resultant era des de la bicicleta, participant en l'obra de forma física i en temps real.

**Ulrike and Eamon compliant**

([http://www.blasttheory.co.uk/bt/work\\_ulrikeandeamoncompliant.html](http://www.blasttheory.co.uk/bt/work_ulrikeandeamoncompliant.html))

[Consulta: Abril 2012])

Projecte que convidava als participants a assumir el rol d'Ulrike Meinhof, fundadora de la Fracció de l'Exèrcit Roig, morta el 1976, o el del membre de l'IRA Eamon Collins, mort el 1999. Usant diversos espais reals i un telèfon mòbil, el propòsit era posar el participant a recrear fets reals en la pell dels seus protagonistes i haver de prendre decisions moralment incòmodes, fent-li preguntes que li portaven a reflexionar sobre quin tipus de persona era.

### **A machine to see with**

([http://www.blasttheory.co.uk/bt/work\\_amachinetoseewith.html](http://www.blasttheory.co.uk/bt/work_amachinetoseewith.html) [Consulta: Abril 2012])

Pel·lícula sense imatges que ens situa com a protagonistes d'una pel·lícula sobre un atracament, en la qual som guiats, a través del nostre mòbil, pels nostres companys de robatori, que ens donaran instruccions sobre com escapar amb els diners. Apareixen diverses situacions com amagar els diners dins d'un bany públic, assistir a la reunió amb un soci en el crim, etc.. fins a la fuga. La pel·lícula és visionada pel receptor que veu amb els seus propis ulls mentre la veu a l'altre costat del telèfon el fa protagonista i espectador alhora. Aquest projecte es podria considerar un "Web made movies", on es crea una pel·lícula on l'espectador és 100% protagonista.

## **8. CONCLUSIONS**

El documental interactiu és un fenomen que col·loca un punt i a banda en el concepte tradicional de documental. Passar d'un discurs amb un fil conductor a un collage de camins i rutes a triar amb nusos i finals diferents gràcies a l'hipertextualitat. Ha trencat la forma de concebre i produir llargmetratges de no ficció i ja no es pot concebre una idea seminal amb principi i fi sinó que afloren noves concepcions de realització, les mateixes temàtiques però amb execucions radicalment diferents.

El documental interactiu va molt més enllà del simple joc o espectacle amb la imatge (fixa o en moviment), de la creació (individual o col·lectiva) amb la implicació o no d'agents secundaris o terciaris, es tracta de l'explotació d'una sèrie de recursos en constant investigació, experimentació i actualització a fi d'explorar noves formes de comunicació, especialment a la xarxa.



El gènere de la no ficció ja no és el resultat d'un procés creatiu en mans d'un expert en el món cinematogràfic, és la col·laboració i l'intercanvi de material entre disciplines tan allunyades aparentment entre sí com la informàtica, les belles arts, la literatura, la teoria dels llenguatges, etc.

La producció documental interactiva avança a bon ritme tot i que malauradament restringida a festivals independents, webs específiques o altres mitjans de caràcter poc massiu. El futur determinarà si sorgiran sales especialitzades, exposicions en relació i per a la projecció-interactuació dels productes, presència als festivals de més ressonància global o, fins i tot, a cadenes televisives dedicades a aquest gènere de no-ficció.

El documental interactiu és una eina d'expressió que continuarà sent un món per descobrir i poc a poc està fent-se un lloc a la cultura audiovisual general.

## 9. BIBLIOGRAFIA

3WDOC. <http://3wdoc.com/es/> [Consulta: Abril 2012]

ADAMS, Matt. *Ulrike And Eamon Compliant*.  
[http://www.blasttheory.co.uk/bt/work\\_ulrikeandeamoncompliant.html](http://www.blasttheory.co.uk/bt/work_ulrikeandeamoncompliant.html) [Consulta: Abril 2012]

ALMEIDA, André V. i ALVELOS, Heitor. Tercera conferència Interactive Digital Storytelling, Edinburg 2010. Article *An Interactive Documentary Manifesto*.  
<http://www.springerlink.com/content/978-3-642-16637-2/#section=802477&page=1&locus=0> [Consulta: Abril 2012]

- ARTE TV. <http://www.arte.tv/fr/6560776.html> [Consulta: Abril 2012]
- BERENGER, Xavier. <http://www.xavierberenguer.net/> [Consulta: Abril 2012]
- BLAST THEORY: <http://www.blasttheory.co.uk/bt/index.php> [Consulta: Abril 2012]
- BLAST THEORY. *A machine to see with.* 2010. [http://www.blasttheory.co.uk/bt/work\\_amachinetoseewith.html](http://www.blasttheory.co.uk/bt/work_amachinetoseewith.html) [Consulta: Abril 2012]
- BLAST THEORY. *Rider Spoke.* 2007. [http://www.blasttheory.co.uk/bt/work\\_rider\\_spoke.html](http://www.blasttheory.co.uk/bt/work_rider_spoke.html) [Consulta: Abril 2012]
- BOUISSON, Simon. *Les communes de París.* 2012. <http://www.lescommunesdeparis.fr/> [Consulta: Abril 2012]
- BRAULT, Philippe. *Prison Valley.* 2010. <http://prisonvalley.arte.tv/?lang=en> [Consulta: Abril 2012]
- BRITISH BROADCASTING CORPORATION (BBC). <http://www.bbc.co.uk/tv/> [Consulta: Abril 2012]
- CORNERHOUSE. *Man With A Movie Camera: Global Remake de Dziga Vertov.* 2007. <http://dziga.perrybard.net/>. [Consulta: Abril 2012]
- DOCUEMNTALES ONLINE TV-ON, <http://documentales.tv-on.es/> [Consulta: Abril 2012]
- GAUDENZI, Sandra. <http://www.interactivedocumentary.net/>. [Consulta: Abril 2012]
- GRUIX, Stéphane M. *Copiad, malditos!,* de <http://www.rtve.es/television/documentales/copiad-malditos/> . 2011. [Consulta: Abril 2012]
- GUINTARD, Julien, JESUS, Ana Maria i BAILLAIS, Vincent *Thanatorama* <http://www.thanatorama.com/> [Consulta: Abril 2012]
- GAYLOR, Brett. *RIP! A Remix Manifest.* 2008. [http://www.nfb.ca/film/rip\\_a\\_remix\\_manifesto](http://www.nfb.ca/film/rip_a_remix_manifesto) [Consulta: Abril 2012]
- GIFREU, Arnau. <http://www.agifreu.com/> [Consulta: Abril 2012] i [http://www.recercat.cat/bitstream/handle/2072/97353/TFM\\_Gifreu.pdf;jsessionid=192F87F8524DF628F7FC98C5A040746C.recercat1?sequence=1](http://www.recercat.cat/bitstream/handle/2072/97353/TFM_Gifreu.pdf;jsessionid=192F87F8524DF628F7FC98C5A040746C.recercat1?sequence=1) [Consulta: Abril 2012]
- HANDLER, Carolin. *Digital Storytelling:: A Creator's Guide to Interactive Entertainment.* Focal Press, 2004
- HARRIS, Jonathan i Kamvar, Sep. *We feel fine.* 2010. <http://www.wefeelfine.org/> [Consulta: Abril 2012]
- HARRIS, Jonathan i Kamvar, Sep. *Love-Lines.* 2010. <http://love-lines.org/> [Consulta: Abril 2012]

INTERNATIONAL DOCUMENTARY ASSOCIATION. <http://www.documentary.org/>  
[Consulta: Abril 2012]

LYNCH, David. *The Interview Project*. <http://interviewproject.davidlynch.com/www/>

MANOVICH, Lev. [http://en.wikipedia.org/wiki/Database\\_cinema](http://en.wikipedia.org/wiki/Database_cinema) [Consulta: Abril 2012]

MARKER, Chris. *Inmemory*. 2008. <http://www.chrismarker.org/2008/10/inmemory-re-released-by-exact-change/> [Consulta: Abril 2012]

MEDIA STORM. <http://mediastorm.com/> [Consulta: Abril 2012]

NATIONAL FILM BOARD. <http://www.nfb.ca/interactive/> [Consulta: Abril 2012]

NATIONAL FILM BOARD. *Highrise: Out My Window*. 2011. <http://highrise.nfb.ca/>  
[Consulta: Abril 2012]

NATIONAL FILM BOARD. *Welcome To Pine Point*. 2011. <http://pinepoint.nfb.ca> [Consulta: Abril 2012]

NICHOLS, Bill. *Introduction to Documentary*. Bloomington: Indiana University, 2001

MARTORELL, Joan Carles. Article: *La pelota Basca*. 06/02/2010.  
<http://embed.at/article14.html> [Consulta: Abril 2012]

SELLÉS, Magdalena. *El documental*. Barcelona: Editorial UOC, 2008.

SCOTT, Ridley. *Life In A Day*. 2010. <http://www.youtube.com/user/lifeinaday/> [Consulta: Abril 2012]

TV3. *Gernika, pintura de guerra*. 2007.  
[http://www.tv3.cat/30minuts/guernica/historia/historia\\_intro.htm](http://www.tv3.cat/30minuts/guernica/historia/historia_intro.htm). [Consulta: Abril 2012]

XARXA D'INTERCANVI D'IDEES. publicació col·lectiva sobre audiovisual integrat,  
<http://embed.at/>. [Consulta: Abril 2012]

YÁÑEZ, María. *Informe: documental interactio: Con la realidad si se puede jugar*.  
2/05/2011. <http://embed.at/article43.html>. [Consulta: Abril 2012]