

SEMINARIO EL DOCUMENTAL MULTIMEDIA INTERACTIVO

Actualmente se está produciendo un proceso de convergencia entre dos campos de la comunicación aparentemente muy distintos, como son, por un lado, el género documental, y por otro, el medio digital. Si bien la historia del documental se inicia medio siglo antes que la del medio digital, los dos procesos han ido avanzando hasta llegar a un punto muy interesante de convergencia en el momento actual. Hacia finales del siglo XX, y sobre todo a principios del XXI, las dos historias ya han recorrido parte de su camino de modo separado, han pasado sus pruebas, han sobrevivido en un entorno cambiante y han llegado a un grado de maduración notable.

Como consecuencia de este primer contacto, cada género adopta un conjunto de propiedades y características propias del otro. En cierto modo, se produce un principio de fusión a partir de una atracción mutua: el género documental aporta sus variadas modalidades de representación de la realidad y el medio digital, las nuevas modalidades de navegación e interacción. Estas modalidades se encuentran ubicadas dentro de las aplicaciones interactivas, las cuales utilizan diferentes soportes para su exhibición y navegación: por un lado, los soportes fuera de línea y, por el otro, el soporte por excelencia en línea, la red o Internet.

Este escenario ha propiciado la emergencia de diferentes formatos y la constitución de nuevos géneros, como es el caso del documental multimedia interactivo. Se trata de un novedoso género fruto de una doble hibridación: entre audiovisual - género documental - e interacción - medio digital interactivo - y entre información - contenidos - y entretenimiento - interfaz navegable - .

En lugar del “yo te muestro” - que ha caracterizado el discurso divulgativo en los medios tradicionales -, en esta nueva generación de interactivos el autor le sugiere al espectador, le “ayuda a descubrir”. Por lo tanto, se trata de una construcción narrativa a dos bandas: por un lado, la visión y el material subjetivo del autor; pero por otro la importancia de la toma de decisiones del usuario que se construye él mismo un itinerario y, por extensión, su propio documental.

METODOLOGÍA

El seminario consta de 12 horas lectivas divididas en 4 sesiones de 3 horas de duración cada una. La metodología principal parte del estudio comparado de la evolución de los dos ámbitos audiovisuales objetos del trabajo, el documental convencional y el medio digital interactivo, para llegar a identificar y examinar las grandes líneas teóricas y aplicadas de confluencia entre los dos ámbitos.

La primera y segunda sesión tienen como finalidad situar el contexto del seminario a partir de un repaso y una enumeración tanto de las diferentes épocas que han marcado el documental como género, como de los diferentes ámbitos que han influido y/o originado la cultura multimedia actual. El objetivo fundamental de estas dos primeras sesiones es la ordenación de autores, de estudios, de trabajos y aplicaciones para llegar a plantear dos sistemas omnicomprendivos de la evolución paralela experimentada por el género documental y la comunicación digital interactiva hasta hoy en día.

En la tercera y cuarta sesión se delimita el contexto en el que se circunscribe este nuevo formato interactivo, la red, se propone una definición y caracterización del nuevo género y se analizan un conjunto significativo de proyectos con el fin de detectar distintas categorías y diferenciar las principales modalidades de navegación e interacción. La focalización del seminario recae en el terreno novedoso del documental multimedia interactivo, caracterizado por los conceptos clave de interacción y autoría. Esta tarea subjetiva de autor dibuja un escenario ideal para la profundización en el estudio de la narrativa interactiva de no ficción centrada en el género documental.

PROGRAMA

SESIÓN 1

Presentación del seminario y entrega de documentación

HISTORIA DEL DOCUMENTAL

1. El género documental: cuestiones preliminares
2. El género cinematográfico documental
 - 2.1 – Aproximación histórica
 - 2.2 – Aproximación teórica
3. Propuestas de tipologías del documental
 - 3.1 – Barnow y los modos históricos
 - 3.2 – Renov y los modos de deseo
 - 3.3 – Nichols y los modos de representación
 - 3.4 – Otros autores
4. Repaso breve de las distintas épocas y movimientos de la historia del género documental

SESIÓN 2

EL MEDIO DIGITAL INTERACTIVO

1. Los pioneros del medio digital i la tecnología digital

2. Consolidación del programa interactivo. El hipermedia, el multimedia y el caso de Internet
3. El hipertexto: orígenes, conceptos y desarrollo
4. Aproximación al hipertexto según George Landow
5. La narrativa interactiva según Xavier Berenguer

SESIÓN 3

INTERNET Y LAS APLICACIONES INTERACTIVAS. ANÁLISIS PRÁCTICO DE EJEMPLOS

1. Contexto y evolución de la red Internet
2. Las tecnologías de la interactividad
3. Interactivos divulgativos fuera de línea
4. Interactivos divulgativos en línea
5. Ejemplos de experiencias en línea
6. Convergencia tecnológica i movilidad digital
7. Visionado y análisis práctico de un conjunto significativo de documentales multimedia interactivos (interacción grupal)

SESIÓN 4

EL DOCUMENTAL MULTIMEDIA INTERACTIVO. ANÁLISIS PRÁCTICO DE EJEMPLOS

1. Aproximación a una definición
2. Características básicas del documental multimedia interactivo
 - 2.1 – Des del punto de vista del autor (emisor)
 - 2.2 – Des del punto de vista del discurso o narración (texto)
 - 2.3 – Des del punto de vista del interactor (receptor)
3. Distinción básica entre las modalidades de representación, de navegación e interacción
 - 3.1 – Modalidades de navegación
 - 3.2 – Modalidades de interacción
4. Visionado y análisis práctico de un conjunto significativo de documentales multimedia interactivos (interacción grupal)
5. Evolución previsible del documental multimedia interactivo
6. Reflexiones personales sobre el estado del documental multimedia interactivo

FECHAS E INSCRIPCIÓN

Duración:

Horario: de 10.30h-13.30h

Precio: 200 €

Reserva de plaza: 40€

Plazo fin inscripción: 30 de enero de 2010

Pronto pago: 150€ para todos aquellos que se inscriban antes del 15 de diciembre.

DOCENTE

Arnau Gifreu Castells

Profesor, investigador y realizador en el ámbito del audiovisual y el multimedia. Licenciado en Comunicación Audiovisual por la Universitat Autònoma de Barcelona, Master en Artes Digitales y Diploma de Estudios Avanzados por la Universitat Pompeu Fabra (UPF, Barcelona).

Actualmente está realizando la tesis doctoral centrada en la Comunicación Digital Interactiva en la Universitat Pompeu Fabra desde 2006, año en que empieza a ejercer la docencia en la Facultat d'Empresa i Comunicació de la Universitat de Vic (UVIC, Barcelona). Ha impartido asignaturas de Lenguaje Televisivo, Documental y Videoclip y dirige los proyectos de Fin de Carrera en la especialidad de Comunicación Interactiva en esta Universidad.

Miembro del *GRID* (Grup de recerca en interaccions digitals) de la UVIC y colaborador del *Digidoc* (Grupo de investigación de la UPF). Es jefe de redacción de la revista *Ictineus* - revista centrada en la comunicación, difusión y didáctica de la ciencia - que se publica con el diario *El Periódico de Catalunya*. Colabora habitualmente con la productora *Activa Films* - también en su Musiclip Festival -, la *E-week* (semana digital de Vic), y la Casa del Cine, entre otros eventos.

Ha trabajado en tareas de realización en televisiones como *25TV* o *TVC* y en productoras como *Tasmania Films* o *MediaPro*. Actualmente produce reportajes y documentales para la televisión y la red. Por lo que se refiere al ámbito de los interactivos, ha diseñado y creado la navegación de distintos portales, destacando la producción para el grupo de investigación *UNICA*, el portal del *Observatori de la Producció Audiovisual* (OPA) y la revista digital *Formats*, todos ellos vinculados a la Universitat Pompeu Fabra.

Forma parte de la empresa *Funky Mobile Ideas*, dedicada a la consultoría en temas de Internet y *Mobile Web 2.0*. Es socio minoritario y miembro del departamento de Comunicación y Desarrollo del proyecto *CampusMovelnet*, un campus virtual vía dispositivos móviles para la comunidad universitaria. También ha participado en la proyección de visuales en distintos eventos y performances (VJ).