



## SEMINARIO EL DOCUMENTAL MULTIMEDIA INTERACTIVO

### RESUMEN Y OBJETIVOS DEL CURSO

El nuevo planteamiento actual de los medios de comunicación propone un abandono progresivo de las historias lineales y se desplaza hacia un esquema más nodal y bifurcado, donde el clásico espectador pasivo se convierte en un usuario-interactor activo. Su énfasis radica en que debe tomar decisiones y eso le permite elegir su propio camino y construir una obra diferente cada vez.

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 aportado por el autor; por otro, la importancia de la toma de decisiones del usuario que se construye él mismo un itinerario y, por extensión, su propio documental (establece un recorrido lineal - a través del tiempo - o no lineal - por temas, personajes, espacios,...- )

### A QUIÉN SE DIRIGE

El curso va dirigido a todas aquellas personas *amateurs*, profesionales, estudiantes, etc., que tengan ciertas inquietudes por conocer o manejar los elementos que habitan en el universo experimental, con el que poder complementar y/o aplicar a su trabajo profesional, de investigación, etc., y abrir un nuevo abanico de conocimientos sobre el medio audiovisual. El nivel será tanto para iniciados como para no iniciados en el audiovisual experimental, buscando el equilibrio del grupo, siendo por lo tanto flexible.

### CALENDARIO Y MATRÍCULA

**Fechas:** próximamente

**Horario:**

**Precio:** 250€

**Plazo fin inscripción:**

**Descuento:** 20% con el carnet joven, desempleados y exalumnos

## METODOLOGÍA

El seminario consta de 12 horas lectivas divididas en 4 sesiones de 3 horas de duración cada una. 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.

Se realizará un análisis de una serie de ejemplos significativos de distintos documentales situados en la red y se establecerán vínculos con las distintas modalidades clásicas de representación documental. El lenguaje interactivo extiende estas posibilidades del género documental: permite describir realidades más complejas, haciéndolo a distintos niveles de profundidad y bajo una multiplicidad de puntos de vista. Ubicado en la red y a partir de una creación plural, se trata de un medio en clara expansión.

Se aportarán materiales didácticos que servirán como complemento a las clases magistrales: en cada sesión se entregará un dossier con información sobre el tema expuesto y recursos bibliográficos y web. También se visualizarán algunos fragmentos significativos de películas documentales y analizarán un conjunto de proyectos web de Internet.

## PROGRAMA

### SESIÓN 1

#### Breve historia del documental

- Introducción. Concepto. Modalidades de representación. Exponentes.
- El documentalista profeta.
- El documentalista explorador.
- El documentalista reportero.
- El documentalista pintor.
- El documentalista abogado.
- El documentalista toque de clarín.
- El documentalista fiscal acusador.
- El documentalista poeta.
- El documentalista cronista.
- El documentalista promotor.
- El documentalista observador.
- El documentalista agente catalizador.
- El documentalista guerrillero.
- Últimas tendencias.

### SESIÓN 2

#### Breve historia del medio interactivo

- Pioneros del medio digital.
- Inicios del hipertexto y principios de la simulación en el s.XX.
- Orígenes de los programas interactivos.
- Hipermedia, Multimedia, S.O. y la creación de la WWW.
- Los libros y la narrativa interactiva.
- Modelos de narraciones interactivas.

- El caso del videojuego.
- Interactivos divulgativos fuera de línea (CD-ROMS/DVD-ROMS/Productoras).
- Interactivos divulgativos en línea:
  - Educación en línea.
  - Recursos en línea.
  - Navegaciones virtuales.
  - Web y televisión.
  - Comunidades en red.
  - Mobile Web 2.0.

### SESIÓN 3

- El nacimiento del documental multimedia interactivo. Breve historia. Ejemplos.
- Modalidades de representación VS Modos de interacción.
- Análisis de la situación actual.
- Combinación de modalidades.
- Tipologías de DMI. Clasificación.
- Planteamiento del análisis grupal (*práctica final*) en base a un juego.

### SESIÓN 4

Práctica grupal (juego) para establecer una clasificación de un conjunto de proyectos interactivos en base a las modalidades clásicas de representación previamente estudiadas (según *Bill Nichols, Erik Barnouw* i *Michael Renov*)

- Reflexiones finales sobre el seminario.
- Recursos bibliográficos y web/Datos contacto profesor.

## DOCENTES

**Arnau Gifreu Castells** es Licenciado en Comunicación Audiovisual por la *Universitat Autònoma de Barcelona*. Ha realizado distintos posgrados en el ámbito de la comunicación interactiva de la *Universitat Pompeu Fabra* -destacando el Master en Artes Digitales edición 2004 - y actualmente prepara su tesis doctoral centrada en el medio digital y el caso del documental interactivo. Es realizador audiovisual y profesor en el área de Comunicación Audiovisual de la *Universitat de Vic*, donde dirige los Proyectos Finales en la especialidad de Comunicación Interactiva.

En el ámbito de la realización, ha trabajado en prácticas a la TVC (TV3 y C33), y profesionalmente como realizador y técnico en 25TV, productoras como Tasmania Films y Alexandre Productions y ha colaborado como guionista en proyectos de MediaPro (Parc Barcelona Media 22@). Ha trabajado como desarrollador de distintos productos multimedia para la *Universitat Pompeu Fabra*, destacando la OPA (Observatori de la Producció Audiovisual), la revista digital *Formats* y el CD Presentación del grupo de investigación en Comunicación Audiovisual (UNICA).

En el ámbito de la empresa, forma parte del equipo de la consultoria en temas de comunicación móvil e Internet *Funky Mobile Ideas*, cuyo producto estrella es el lanzamiento de CampusMóvil, un campus virtual via dispositivos móviles para la comunidad iberoamericana. Ha participado en varios eventos y festivales relacionados con la realización audiovisual y la alta definición. Destacando el Musiclip Festival, el Festival de Videoclip de Calldetens y el Congreso sobre educación ICERI, todos ellos en el año 2009.