

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	13
PRIMERA PARTE. CONTEXTUALIZACIÓN TEÓRICA	26
1. EDUCACIÓN PATRIMONIAL	28
1.1. CONJUNCIÓN ENTRE EL PATRIMONIO CULTURAL Y LO TECNOLÓGICO	29
1.1.1. Patrimonio cultural como huella que perdura.....	29
1.1.2. Tradición como construcción simbólica.....	33
1.1.3. Imagen como símbolo de una memoria inmemorial.....	35
1.2. LA DIFUSIÓN DIGITAL DEL PATRIMONIO CULTURAL	38
1.2.1. Digitalización del patrimonio.....	39
1.2.2. Acceso a nuevos públicos.....	41
1.2.3. Mediación cultural.....	42
1.2.4. TIC en la difusión del patrimonio.....	44
2. MULTIMEDIA EDUCATIVO	48
2.1. RELACIÓN CON EL CONOCIMIENTO EN LA CIBER- CULTURA	49
2.1.1. Desplazamiento de soportes en el saber digitalizado.....	52
2.1.2. Brecha entre nativos e inmigrantes digitales.....	56
2.1.3. Uso creativo de las tecnologías en su aplicación didáctica.....	59
2.2. MULTIMEDIA EN EL ÁMBITO PEDAGÓGICO UNIVERSITARIO	62
2.2.1. Referentes material multimedia en educación universitaria.....	65

2.2.2. Clasificación y métodos diferenciados de los multimedia educativos.....	72
2.2.3. Tendencias diferenciadas de material educativo.....	78
2.2.4. Cursos MOOC sobre patrimonio cultural.....	84
2.3. CONTENIDOS TEÓRICOS EN CLASES MAGISTRALES.....	86
2.3.1. Representación y significación desde el video creación.....	87
2.3.2. Ensayo visual.....	91
2.3.3. El guion como mapa en video creación.....	94
2.4. CONTENIDOS TEÓRICO PRÁCTICOS	95
2.4.1. Lo lúdico de la instalación interactiva y la simplicidad del arte sonoro.....	95
2.4.2. Simulación sonora como recurso didáctico.....	96
2.4.3. Laboratorio virtual de simulación gráfica tridimensional.....	97
SEGUNDA PARTE. EL DOCUMENTAL INTERACTIVO.....	100
3. CARACTERÍSTICAS DEL DOCUMENTAL INTERACTIVO.....	102
3.1. APROXIMACIONES Y DEFINICIONES.....	104
3.1.1. El género documental.....	104
3.1.2. El término documental interactivo.....	106
3.2. PLATAFORMA Y POSIBILIDADES.....	113
3.2.1. Internet como plataforma.....	114
3.2.2. Recursos del arte digital.....	116
3.3. RESIGNIFICACIÓN ROLES DEL USUARIO Y DEL DIRECTOR.....	118
3.3.1. El usuario-espectador es el centro.....	118

3.3.2. El director es el guía.....	120
3.3.3. Construcción del punto de vista.....	122
3.4. NARRACIÓN NO LINEAL, INTERACTIVIDAD y EDUCACIÓN MULTIMODAL.....	124
3.4.1. El guion como mapa mental.....	125
3.4.2. Interfaz, interacción y navegación.....	127
3.4.3. El documental interactivo y la educación multimodal.....	130
3.5. ESTUDIO DE REFERENTES.....	131
3.5.1. Documentales interactivos que abordan temas vinculados al patrimonio cultural.....	132
3.5.2. Software específico para documental interactivo.....	138
3.5.3. Producción de documental interactivo.....	140
4. DOCUMENTAL INTERACTIVO EN COLOMBIA.....	144
4.1. ANTECEDENTES.....	145
4.1.1. Multimedia educativo universitario.....	146
4.1.2. Reportajes 360°.....	147
4.2 DOCUMENTALES INTERACTIVOS COLOMBIANOS DE 2012 A 2016.....	149
4.2.1 Análisis de proyectos vinculados al patrimonio cultural.....	150
4.2.2 Otras iniciativas sobre la memoria.....	158
4.3 ESPACIOS DE COPRODUCCIÓN, DIFUSIÓN Y FORMACIÓN EN COLOMBIA.....	166
4.3.1 Espacios de coproducción.....	168
4.3.2 Espacios de difusión y formación.....	171

TERCERA PARTE. EJEMPLOS PRÁCTICOS.....	176
5. EJEMPLOS PRÁCTICOS DE DOCUMENTAL INTERACTIVO PARA LA DIFUSIÓN DEL PATRIMONIO CULTURAL COLOMBIANO....	178
5.1. MNEMEA PATRIMONIO MATERIAL.....	181
5.1.1. COLECCIÓN CERÁMICA INDÍGENA.....	184
5.1.1.1. Animación y documental: realidades dibujadas..	185
5.1.1.2. Imágenes 360°: la posibilidad de ver el reverso...	186
5.1.2. COLECCIÓN FOTOGRÁFICA.....	187
5.1.2.1. Taxonomía fotográfica: retratos y lugares.....	188
5.1.2.2. Documental Found footage.....	189
5.1.3. COLECCIÓN MUSICAL.....	190
5.1.3.1. Entrevistas como recurso del documental histórico.....	191
5.1.3.2. Digitalización: partituras y archivo fotográfico....	192
5.1.4. PROGRAMACIÓN E INTERACTIVIDAD.....	193
5.1.4.1. Programación.....	193
5.1.4.2. Interactividad.....	195
5.2. PAISAJE CULTURAL PATRIMONIO INMATERIAL.....	195
5.2.1 PATRIMONIO ARQUEOLÓGICO.....	203
5.2.1.1. Documental, una clase teledirigida.....	204
5.2.1.2. Reseñas pictogramas indígenas.....	205
5.2.2. PATRIMONIO ARQUITECTÓNICO.....	206
5.2.2.1. Movimientos de cámara – Drone.....	207
5.2.2.2. El sitio de interés arquitectónico.....	210

5.2.3. PATRIMONIO GASTRONÓMICO	211
5.2.3.1. Documental directo.....	211
5.2.3.2. Recetas gastronómicas.....	212
5.2.4. OTROS CONTENIDOS E HIPERVÍNCULOS	212
5.2.4.1. Banco multimedia e hipervínculos.....	213
5.2.4.2. Geo-localización.....	213
5.2.5. PROGRAMACIÓN, MULTIPLATAFORMA, USABILIDAD E INTERACTIVIDAD	214
5.2.5.1. Multiplataforma.....	215
5.2.5.2. Usabilidad e interactividad.....	215
6. CONCLUSIONES	218
6.1. Conclusiones en español.....	219
6.2. Conclusions in english.....	229
7. RESUMEN	238
7.1. Resumen en español.....	239
7.2. Abstract in english.....	241
7.3. Resum en valencià.....	243
8. BIBLIOGRAFÍA	246
8.1. Tesis doctorales consultadas.....	259
8.2. Leyes- Decretos- Políticas.....	260
8.3. Filmografía.....	261
8.4. Enlaces.....	266
ÍNDICE DE FIGURAS	273
ÍNDICE DE TABLAS	276
ANEXOS	278