

Resumen en español

La investigación es un estudio teórico práctico sobre el documental interactivo como un instrumento educativo para la difusión del patrimonio cultural colombiano. El estudio se compone de tres partes que van de lo teórico a lo aplicado.

La primera parte es el corpus teórico, una contextualización desde dos perspectivas: por un lado desde las connotaciones de la educación patrimonial, la digitalización y el empleo de las tecnologías de la información y la comunicación en la difusión digital del patrimonio cultural. Por otro lado, dentro del marco teórico se analiza la relación entre el conocimiento y las nuevas tecnologías en la cibercultura, se indaga sobre la función pedagógica de los multimedia y sobre la implicación didáctica del uso de las tecnologías, para esto se hace una breve clasificación y se establecen las tendencias y métodos diferenciados del material educativo y de los cursos MOOC (Massive Open Online Course) sobre patrimonio cultural.

La segunda parte del estudio se enfoca en el documental interactivo, señalando sus particularidades audiovisuales, narrativas y estilísticas: el replanteamiento de los roles del director y del espectador dentro de las narraciones no lineales y las herramientas técnicas que determinan su desarrollo; el uso de software exclusivos en este tipo de obras y la elaboración del guion como un mapa mental; se plantean las posibilidades de interacción y navegación del documental interactivo dentro de la educación multimodal; se analizan algunos referentes de documental interactivo y se establecen las propuestas que sobre este género se han realizado en Colombia entre 2012 al 2016, enfatizando en las propuestas relacionadas con patrimonio cultural; por último, se determinan los espacios de coproducción, promoción, difusión y discusión dirigidos

exclusivamente a audiovisuales interactivos en Colombia.

En la tercera parte de la investigación se presentan dos ejemplos prácticos de documental interactivo sobre patrimonio cultural colombiano, como resultado y consecuencia del proyecto teórico de estudio, del análisis de referentes y de los conceptos planteados. Uno de los documentales interactivos está más enfocado al multimedia y a la difusión del patrimonio material, mientras que el otro modelo, tiende más hacia el hipermedia y a la difusión del patrimonio inmaterial.

Como resultado se han obtenido dos modelos que contribuyen a difundir el patrimonio cultural, herramientas para la educación patrimonial dirigida sobre todo a nuevos públicos. Se demuestra que en el diseño y elaboración de los documentales no lineales en la Web se pueden emplear distintos recursos del arte digital, como video creación, documental expositivo, imágenes 360°, animaciones en 2 dimensiones, banco de fotografías multimedia e infografías. Las herramientas del arte digital contribuyen a enriquecer la experiencia estética, pedagógica y lúdica de las personas que se acercan al patrimonio cultural.