

# Proyecto COME/IN/DOC

## 1 Introducción

COME/IN/DOC - Collaborative Meta Interactive Documentary - es un meta-documental transmedia que tiene como objetivo reflexionar sobre el género documental interactivo. Cada día hay más producción en el área de la no ficción interactiva y este es uno de sus formatos principales que ha explotado en los últimos años, pero se necesita todavía una exploración más teórica y práctica. Este proyecto tiene como objetivo lograr una comprensión más profunda de este nuevo formato documental al encontrarnos en el período histórico adecuado para reflexionar más profundamente sobre él.

Esta iniciativa se basa en la hipótesis de que el documental interactivo es un nuevo formato audiovisual con características específicas. El proyecto se inició con una extensa investigación llevada a cabo desde 2007 a 2013. La tesis doctoral incluyó seis estudios interactivos de casos de no ficción, que constituyen la segunda etapa del proyecto.

En la tercera fase, la actual, la información teórica obtenida durante el período de investigación - el contenido - y la experiencia adquirida en el diseño de las interfaces - la forma - se combinaron para formar este proyecto final, que tiene como objetivo describir y explicar el género utilizando la forma del propio género.

## 2 Equipo

### **Arnau Gifreu / Director**

Doctor en Comunicación y Máster en Artes Digitales por la Universidad Pompeu Fabra (UPF). Investigador afiliado del Open Documentary Lab del MIT (Massachusetts Institute of Technology) y miembro de la organización i-docs (University of the West of England). Profesor de la Universidad de Vic (UVic), donde ejerce la Dirección de los

Trabajos Finales de Grado (TFG) en la especialidad de Multimedia y como fundador y director del UVIC\_Lab, el laboratorio de contenidos digitales. Ha sido profesor investigador en la Universidad de Harvard (Harvard Metalab) y en la Universidad de York (Future Cine Lab).

### **Bernat Torras / Diseño y Programación**

Bernat Torras Font es un experimentado desarrollador web, creativo multimedia y un apasionado del mundo digital. Licenciado en Comunicación Audiovisual por la Universidad de Vic, se ha especializado en la creación de entornos interactivos web y en soluciones aplicadas a nuevos dispositivos.

### **Catalina Acelas / Diseño e implementación web**

Catalina Acelas es diseñadora gráfica, multimedia e ilustradora. Estudió diseño gráfico en la Universidad Jorge Tadeo Lozano (Bogotá) y cursó el Máster en Artes Digitales de la Universidad Pompeu Fabra. Ha ilustrado libros para prestigiosas editoriales como Alfaguara, McGraw Hill o Panamericana, y diseñado webs y portales para clientes como Ema media o el grupo UNICA (Formats - OPA) de la Universidad Pompeu Fabra.

### **Entidades Colaboradoras**

Open Documentary Lab (MIT)

i-docs

### **Comité consultivo**

Sandra Gaudenzi

William Uricchio

Sarah Wolozin

### **3 Partes que conforman el proyecto transmedia**

#### **a) Plataforma web**

La primera parte del proyecto consiste en una plataforma web que contiene un documental interactivo que complementa y enriquece la versión lineal. La plataforma se divide en cuatro partes interconectadas pero con autonomía propia:

1. **Iníciate** (en la temática del documental interactivo)
2. **Aprende** (la evolución y su historia)
3. **Escucha** (la voz de los expertos)
4. **Produce** (tu propio proyecto)

#### **INITIATE / INÍCIATE - Documental interactivo**

La primera parte es un documental interactivo de una duración entre 10 y 20 minutos con contenido expandido, complementario y enriquecido de las otras partes de la plataforma, de tal modo que las otras secciones alimenten y se conecten con la pieza inicial introductoria. Es el primer paso para sumergirse en esta temática, utilizando el propio formato para explicar en qué consiste.

#### **LEARN / APRENDE - Videos y esquemas**

La segunda parte consiste en un conjunto de materiales originales e inéditos que muestran la evolución comparada del cine y los medios interactivos hasta llegar a la confluencia y emergencia del documental interactivo.

En la primera parte de esta sección, se ofrece toda la evolución paralela experimentada por los dos progenitores básicos del documental interactivo - el género documental y el medio digital - a través de cuadros esquemáticos conectados con la web y diez videos que muestran los inventos, personajes y aportación.

La segunda parte de esta sección divide la breve historia del documental interactivo en cuatro etapas, ofreciendo una selección justificada de ejemplos y videos con imágenes a modo de resumen sobre la tecnología y las obras representativas hasta el momento actual.

## **LISTEN / ESCUCHA - Base de datos**

La tercera parte ofrece una base de datos que se irá completando progresivamente y que cuenta con más de 40 entrevistas de larga duración con la mayoría de expertos mundiales en este formato concreto. A los expertos se les planteó un cuestionario básico de 20 preguntas clave que responden a las hipótesis planteadas durante la investigación doctoral previa. La base de datos es dinámica y se puede buscar a través de un buscador o por filtros de autor, palabra o área, pues se diferencian tres áreas clave: producción (de obras), academia (investigación teórica) y organización (de eventos). La idea es que se pueda generar una lista con la selección de entrevistados que el usuario elija (playlist)

## **DO/ PRODUCE - Directrices para producir**

La cuarta parte de la plataforma se centra en el resultado de la suma de las otras tres, la síntesis final: generar un proyecto de documental interactivo propio. Se divide en dos partes: una sección de recursos para encontrar convocatorias de financiación, información, empresas, etc. y una publicación escrita muy visual con los principios para producir de manera exitosa a partir de los consejos elaborados fruto de más de seis años de investigación.

### **b) Instalación interactiva**

Otra parte del proyecto incluye la instalación del documental interactivo, que puede ser utilizada en eventos donde pantallas táctiles se utilizan para seguir un recorrido que consta de diez preguntas principales y las respuestas de diez expertos en esta área específica. Esta instalación ya ha sido utilizada parcialmente en varios eventos y exposiciones, como InterDocsBarcelona 2013, parte del Festival DocsBarcelona en su 16 edición (28 de mayo – 2 de junio 2013).

### **c) Formación**

Como COME/IN/DOC se configura como un proyecto híbrido, a medio camino entre el audiovisual interactivo y la vertiente educativa, se espera poder utilizar los materiales del proyecto con fines académicos y de formación, es decir, para ofrecer talleres, seminarios, cursos para empresas que necesitan producir, laboratorios de investigación, etc.