



Universidad Central de Venezuela
Facultad de Humanidades y Educación
Escuela de Comunicación Social

“Jorge y la hermandad de los sangre blanca”

**Construcción de una historia multimedia interactiva para
dispositivos móviles (tablet)**

Trabajo especial de grado para optar al título de Licenciado en Comunicación
Social

Autor:

Clemente Víctor José Castro Rodríguez

Tutor:

Alejandro Terenzani

Mayo. 2010

CARTA DE APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi carácter de Tutor del Trabajo Especial de Grado, titulado JORGE Y LA HERMANDAD DE LOS SANGRE BLANCA, presentado por el participante Clemente Víctor José Castro Rodríguez, titular de la C.I. n° 18.365.082, para optar por el título de *Licenciado en Comunicación Social*, considero que dicho trabajo reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación, por parte del jurado examinador que se designe.

En la ciudad de Caracas, a los 17 días del mes de Mayo de 2012

Alejandro Terenzani

C.I. 10.633.964

DEDICATORIA

*A mi mamá,
y a ti Adri...*

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a Dios por darme paciencia y fortaleza, con èl todo es posible.

A mis padres: Miguel Castro y Rosario Rodríguez por su apoyo e insistencia, no dejándome flaquear en la realización de este trabajo.

A mi hermana mayor Adriana, sin ella y su apoyo no me habría pasado por la cabeza si quiera hacer un trabajo de grado sobre cuentos multimedia.

A mi hermano Miguel, que siempre me estuvo subiendo el ánimo con sus chistes.

A mi hermanita Andreina, que me regalaba una sonrisa y un abrazo todos los días.

A Gabriela Turzi, que a pesar de mis embarques siempre estuviste a mi lado incondicionalmente, dándome luces para seguir.

A mi primo y socio Jorge Castro, que soportó todo este tiempo sin molestarse ni una vez.

A mis tios Jorge Castro y Priscilla Palacios, que me dieron asilo político, techo y cariño mientras trabajé.

Al negro, que es el mejor primo del mundo.

A Eduardo Caruci y Héctor Rivas, mis hermanos, que me ayudaron con todo lo que pudieron sin pedir nada a cambio.

A Giovanni Frisina, el músico que dió vida a la historia y que ahora disfrutará de un “all you can eat” cada vez que mi mamá prepare algo.

Y en especial a la Universidad Central de Venezuela, lugar donde viví, hasta ahora, la época más feliz de mi vida.

RESUMEN

El proyecto consiste en desarrollar el primer capítulo de una historia en la que el mensaje no será sólo codificado en palabras sino que aprovechará otras formas como la imagen y el sonido para enriquecer la experiencia del lector. Este tipo de trabajo exige el desarrollo no sólo del contenido sino de la interfaz, la cual deberá ser programada para que el usuario de la aplicación pueda navegar por la historia.

La escritura es y será la forma por excelencia para relatar hechos reales o imaginarios, sin embargo, con el desarrollo de la novela multimedia interactiva estamos dotando a la historia de tridimensionalidad, ya el recorrido no será en de manera plana y horizontal pasando página por página, la forma de avanzar será desde afuera de la novela hasta lo más profundo, gracias a la intervención de los hipervínculos.

Para este proyecto se concibió una nueva historia llamada “Jorge y la hermandad de los sangre blanca”, una obra que servirá de esqueleto para explotar el potencial que tiene actualmente el multimedia y la interactividad, aprovechando de igual manera los avances tecnológicos y las nuevas plataformas que reproducen contenido multiformato, como los tablets.

En este tipo de relatos, el usuario podrá tomar partido y cambiar el rumbo del protagonista, podrá decidir cómo quiere que se hagan las cosas y ocasionar vuelcos en la vida de los personajes, lo que le permitirá vivir la experiencia de la manera que prefiera cuantas veces quiera, haciendo posible una variedad de desenlaces.

Palabras clave

-Historia multimedia –Gramática -Lectura -Hipertexto –Tablet

ABSTRACT

The project is to develop the first chapter of a story in which the message will not be coded only in words but will use other forms of image and sound to enhance the reader's experience. This type of work requires the development not only of content but of the interface, which must be programmed for the application user can browse the history.

Writing is and will be the ultimate way to tell real or imagined events, however, with the development of novel interactive media are giving the history of three-dimensionality, and the tour will not be in flat and horizontal so going page by page the way forward will be from outside the novel to the core, through the intervention of hyperlinks.

For this project, conceived a new story called "George and the brotherhood of white blood", a work that will serve as a framework to exploit the potential of current multimedia and interactivity, using just as technological advances and new platforms multi-reproducing content, such as tablets.

In these stories, the user can choose sides and change the course of the protagonist, decide how you want things done and cause upheavals in the lives of the characters, allowing you to experience the way you want as many he likes, making possible a variety of outcomes.

Key words

-Multimedia story –Grammar -Reading –Hypertext -Tablet

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I. EL PROBLEMA.....	3
1.1 Justificación	5
1.2 Objetivos generales y específicos	7
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO	8
2.1 La lectura.....	8
2.1.1 Definición.....	8
2.1.2 La evolución de la lectura.....	9
2.1.2.1 Génesis del alfabeto	9
2.1.2.2 El libro códice.....	13
2.1.2.3 Los nuevos formatos.....	17
2.2 Multimedia	19
2.2.1 Definición.....	20
2.2.2 Cronología de la multimedia	23
2.2.3 El libro códice vs el e-book.....	29
2.2.4 Multimedia interactiva.....	34
2.2.5 Hipertexto.....	36
2.3 Diseño.....	40
2.3.1 Definición.....	40
2.3.2 Importancia del lenguaje visual	42
2.3.3 Elementos del diseño	42
CAPÍTULO III. MARCO METODOLÓGICO.....	45
3.1 Tipo de investigación	45
3.2 Nivel de la investigación.....	46
3.3 Recolección de datos	47
CAPÍTULO IV. LA PROPUESTA:	
JORGE Y LA HERMANDAD DE LOS SANGRE BLANCA.....	48

4.1 Pre-Producción	50
4.1.1 La idea	51
4.1.1.1 Análisis de potencial	52
4.1.2 Guión literario.....	55
4.1.3 Guión técnico	63
4.1.4 Storyboard	66
4.2 Producción.....	71
4.2.1 Diseño de personajes.....	71
4.2.2 Diseño de locaciones.....	77
4.2.3 Sonido.....	80
4.2.3.1 Banda sonora.....	81
4.2.3.2 Voces	82
4.2.4 Diseño de interfaz.....	83
4.2.5 Diseño de la portada y menú.....	84
4.2.6 Programación.....	85
4.3 Post-Producción	86
CAPÍTULO V. CONCLUSIONES	87
GLOSARIO.....	91
BIBLIOGRAFÍA	93
FUENTES ELECTRÓNICAS	96
ANEXOS.....	97

INTRODUCCIÓN

El cuento, según la Real Academia Española es una narración breve de ficción. Se diferencia de la novela por varios aspectos básicos, su longitud, la cantidad de personajes que intervienen y el nivel de complicación de la trama. Desde que el mundo es mundo, los hombres han relatado cuentos: de cacería, de bestias feroces, de amor, de viajes, de héroes y, acorde a la época las formas de contar estas breves historias han evolucionado.

"Gracias a la cultura, un universo religioso desacralizado y una mitología desmitificada han formado y nutrido a la civilización occidental, la única civilización que ha llegado a convertirse en ejemplar. Y en ello hay algo más que el triunfo del "lógos" frente al "mythos". Se trata de la victoria del libro sobre la tradición oral, del documento -sobre todo del documento escrito- sobre una experiencia vivida que no disponía más que de los medios de la expresión preliteraria" (Mircea Eliade, 1985, p.165).

Las formas de comunicación siguen su camino y evolucionan para dar a quienes las utilizan para dar a conocer sus ideas, opiniones o conocimientos, cada vez más herramientas y posibilidades.

"la gramática es la ciencia del lenguaje y, como ciencia, también tiene matices de fugacidad. La ciencia aumenta y cambia a medida que el hombre avanza en el conocimiento de las cosas. De toda la ciencia de los antiguos permanecen muy pocas cosas. De la belleza de su obra de arte, de su

creación literaria permanece incólume, desafiando los siglos, casi todo” (Eduardo Blanco, 1976, p.18).

¿Y qué son los netbooks o “tablets”?

Según el diccionario de informática Alegsa, “El término “netbook” describe una categoría de subnotebooks pequeñas, de bajo costo, muy livianas, de bajo voltaje, con procesador de bajo consumo y con funciones de cómputo básicas, optimizadas para el acceso inalámbrico a internet. Generalmente vienen con pantallas de 7 a 10 pulgadas para que sean fácilmente transportables” (www.alegsa.com-2011).

“En el 2012, más de la mitad de los venezolanos estarán conectados a Internet, lo que equivale a más de 15 millones de usuarios. Estas estimaciones se refieren al Internet PC y no toman en cuenta los usuarios que se conectarán desde sus dispositivos móviles” (Carlos Jiménez, 2010, www.tendenciasdigitales.com).

La construcción de una novela multimedia interactiva responde a la necesidad de acercar a la juventud a la literatura actual, al provocar en ella inquietud y curiosidad por la lectura, para despertar ese interés que ha mermado con el pasar del tiempo y por la evolución de los medios de comunicación e información.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

La gramática ha evolucionado y ha sido transformada a medida que pasan los años por los nobles seres que la esgrimen para contar sus historias, muchos de ellos escritores o gramáticos, orgullosos de su capacidad para construir párrafos difíciles de traducir, genios y artistas de minorías. Aún así existe un tipo distinto de relator, el comunicador, profesional preparado para transmitir con la mayor efectividad posible un mensaje. Un comunicador que no sepa explicarse, es indiscutiblemente un comunicador fracasado.

Los formatos continúan transformándose y el comunicador social debe estar siempre sobre la cresta de la evolución de los medios. Un escritor siempre ha limitado su labor a escribir líneas que nos hagan transportar a lugares inimaginables o que nos permitan conocer crudas verdades, bien sea en papel o en una computadora, su tarea continúa desarrollándose a través de los fondos y no de las formas. En cambio, el comunicador ve la forma como algo esencial para mejorar la efectividad de su mensaje, y de allí, es que surgen nuevos formatos. La tarea de un comunicador está estrechamente ligada al formato del medio en que trabaje, ya sea prensa, radio o televisión, un buen profesional de la comunicación siempre buscará la manera de sacarle el mayor provecho posible al lienzo donde plasma su mensaje.

Con el paso del tiempo las formas no han dejado de aparecer y transformarse, de escribir en cuero a escribir en la web a través de nuestro computador, de leer de papiros a leer en netbooks.

Los sistemas multimedia han revolucionado la web. La combinación de imagen, texto y sonido que posibilita este tipo de productos ha mejorado las posibilidades de la comunicación multisensorial. Vale la pena citar a María de Los Ángeles Cabrera que dice en su libro *la prensa online* que “la tecnología ha ido por delante de los contenidos” (Cabrera, 2000, p.13).

“El cine, los videoclips, los videojuegos, la televisión han generado en los televidentes un fondo mental común de imágenes y conocimientos. Las crónicas y la historia se practican de modo audiovisual con menor mediación del texto escrito. El teléfono sustituye a la escritura y el futuro correo electrónico será audiovisual. Los escáners y los vídeos confieren cada vez más peso a lo icónico” (González Yuste en Pérez Tornero, 2000, p.191).

La ventaja de los soportes multimedia es su versatilidad y variedad de formas para acceder a los contenidos. Un libro es actualmente la forma más pura de conseguir escritos, quienes compran libros lo hacen porque han ungido a la forma de un valor romántico y emocional, puede que de la misma manera que los fotógrafos aprecian una polaroid por ejemplo. Si algo ha permitido la proliferación y reproducción del medio web son las aplicaciones y usos de ésta, con las que los usuarios realizan lo denominado “mashup”. Tal como señala la periodista Mercè Molist, “la estructura de estos sitios pioneros es siempre la misma: una cartografía, que puede tener diferentes niveles de profundidad, con contenidos localizados geográficamente y a los que se accede pinchando en el mapa (...) Algunos empiezan a añadir más complejidades, como Panoramio, que mezcla mapas de Google con fotos de Flickr, y también fotos hechas por los visitantes en diversas partes del

mundo, de forma que es la propia comunidad la que aporta los contenidos” (Molist, 2006, p.1-5).

1.1 Justificación

No es un secreto que los jóvenes cada vez pasan más tiempo frente al computador y la lectura de material literario en la pantalla no es la actividad predilecta de estas nuevas generaciones por diversos motivos:

- Cansa mucho la vista.
- Para ellos hay miles de cosas más divertidas que hacer en la web.

La investigación y desarrollo de una novela multimedia interactiva es precisamente la búsqueda de ese producto que llamaría de nuevo la atención de los jóvenes y estimular su interés por la literatura. Es hora de hacer de las historias algo más acorde con los formatos, con los múltiples formatos, pasar de la literatura analógica a la digital, no se puede continuar despreciando los avances tecnológicos por conservar la imagen de pureza y romanticismo de los géneros literarios. La información ahora está en la web, hay que adaptarse y sobrevivir.

Esta investigación propone una nueva forma de relatar historias, más dinámica, más fácil de reproducirse, más accesible, más interactiva, aprovechando los avances para acercar aún más al lector-usuario a nuevas historias, recreando paisajes, sonidos, ayudarlo a ubicarse en el relato y permitiéndole ayudar a los personajes.

Es una nueva estructura literaria, no es escribir una historia y luego dotarla de relieve, es literalmente construir –con el uso de herramientas digitales- un mundo para el lector.

Más que un proyecto literario, el reto es comunicacional. Lograr estructurar un mensaje en distintos formatos sin desvirtuar su significado o quitarle legibilidad no es el trabajo de un escritor, es de un comunicador.

“Conoced al enemigo, conoceos a vosotros mismos, y vuestra victoria jamás estará amenazada. Conoced el terreno, conoced las condiciones meteorológicas, y vuestra victoria será entonces total” (Sun Tzu, 500 A.C., p.106).

Para hacer de la lectura un hábito no perecedero es primordial adaptarse a los cambios generacionales y la literatura universal se ha mantenido conservadora en ese aspecto. No hay tiempo que perder, es necesario innovar los formatos. ¿El secreto de la vida eterna? Preguntadle a Don Quijote.

1.2 Objetivos generales y específicos

Objetivo general

Diseñar una historia multimedia interactiva y electrónica para estimular el hábito de la lectura en las generaciones jóvenes a través del uso del tablet.

Objetivos específicos

- Definir un concepto de narrativa multimedia interactiva como punto de partida que muestre la importancia de la innovación y explotación de las posibilidades del formato digital y electrónico.
- Enumerar los posibles modelos de narrativa interactiva para la comprobación del potencial del formato electrónico.
- Definir un nuevo modelo específico de formato para la construcción de una novela multimedia interactiva para netbook.
- Producir el primer capítulo de la historia multimedia interactiva llamada “Jorge y la hermandad de los sangre blanca”.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 La lectura

2.1.1 Definición

Uno de los pilares fundamentales de este proyecto, sin duda, es la lectura. Esa forma en la que los seres humanos han accedido a los contenidos, entendiéndose como lectura al proceso que ayuda (y lo ha hecho durante siglos) a cultivar a todas las generaciones a través de la palabra, tanto oral como escrita.

Para trazar una línea de tiempo es importante aclarar qué es éste fenómeno.

Román Gubern, en su libro *la metamorfosis de la lectura*, expone una definición bastante clara y general al respecto:

“La lectura es un proceso de comunicación visual de signos convencionales (tipográficos desde la introducción de la imprenta) que transportan una información semántica dirigida al intelecto del lector que los interpreta” (Gubern, 2010, p. 42).

Por otra parte, Francois Texier propone:

“La lectura no es una actividad neutra: pone en juego al lector y una serie de relaciones complejas con el texto. Más, cuando el libro está cerrado,

¿en qué se convierte el lector? ¿En un simple glotón capaz de digerir letras? ¿Un leñador cuya única labor es desbrozar el paisaje literario?” (Texier, 2006, es.wikipedia.org).

2.1.2. La evolución de la lectura

2.1.2.1 Génesis del alfabeto

La lectura, como la mayoría de las actividades realizadas actualmente por la raza humana, tienen antecedentes ancestrales. Desde que el hombre decidiera, por mejorar las relaciones con sus relativos, que lo que pasaba por su cabeza valía la pena compartirlo, se gestaron y evolucionaron las formas de comunicación entre humanos. Se establecieron códigos, normas, formatos, todo con la exclusiva función de transmitir ideas de la manera más eficiente posible.

Es fácil imaginar que en aquellas cavernas del paleolítico pobladas por cazadores recolectores, se alzaría de vez en cuando las noches de invierno la voz de un narrador bien dotado que relataría historias o leyendas que cautivarían a sus moradores y contribuirían a tejer su imaginario colectivo. Los orígenes de la literatura oral no han dejado fósiles porque, como dice el aforismo latino *verba volant scripta manent* (las palabras vuelan, lo escrito queda). Pero si la transmisión oral es más plástica, manipulable y vulnerable que la escrita, también Freud demostró que la productividad semántica del habla, con su espontaneidad y sus lapsus, es superior a la de la escritura (Gubern, 2010, p. 26).

De igual manera, Gubern nos expone su opinión acerca del génesis del lenguaje humano:

Desconocemos si el lenguaje humano nació de la onomatopeya (como designar al perro por el sonido de su ladrido), o derivó de las contracciones vocales en el curso del esfuerzo de los trabajos colectivos, o como complemento funcional del lenguaje gestual. En cualquier caso, el lenguaje verbal constituye una compleja habilidad específica para el pensamiento y para la comunicación social en el nicho biocultural humano. Y aunque es una genuina facultad humana para poder comunicar los pensamientos y sentimientos, se ha debatido acerca de si el lenguaje verbal es en su origen un sistema de expresión del pensamiento (Chomsky), o un medio de comunicación social (Vigotsky). Puesto que se piensa en silencio y se habla en voz alta, podemos afirmar que el lenguaje es una externalización vocal del pensamiento, que sirve además para la comunicación social (Gubern, 2010, p. 19).

Unos cuantos siglos antes de la llegada de Cristo, se origina la escritura fonética, lo que para muchos es el punto de partida del próximo nivel de transmisión de contenidos:

“Es entre los siglos IX y VIII a. C., en una fecha difícil de determinar con exactitud (“Edad oscura”), cuando los griegos toman el alfabeto fenicio y lo modifican, dotándolo de vocales, inaugurando así una escritura fonética” (Iriarte, 1996, p. 30).

Con la creación de esta nueva forma, las personas podían codificar mensajes para ser leídos luego en público, como lo explica Miguel Morey:

“La escritura fonética desplaza lo secreto y lo hace público; no es un registro en un código propio de los escribas, sino que permite escribir tal como se habla -sin necesidad de transformar el discurso en una fórmula mnemotécnica- y reflexionar sobre este habla” (Morey, 1988, p. 19).

Según Ignace Gelb, el hecho más importante en la historia de la escritura consistió en el desarrollo por parte de los griegos de un alfabeto que expresase los sonidos individuales del idioma por medio de signos consonánticos y vocálicos.

"... Desde la época griega hasta la actualidad, nada nuevo ha sucedido en el desarrollo estructural interno de la escritura (...) escribimos las consonantes y las vocales en la misma forma en que lo hicieron los griegos antiguos" (Gelb, 1993, p. 239).

Asimismo, la entrada en juego de la escritura fonética, extrapoló el uso de las palabras, que para la época era netamente comercial, a otras áreas:

"El alfabeto griego permitió que las palabras fuesen escritas "tal y como sonaban", a la par que posibilitó que la escritura se integrara en los hábitos culturales, cuestión en la que también influyó notablemente el desarrollo de los medios escriptóreos (aparecieron nuevos instrumentos tales como los cálamos, tablillas enceradas, tinturas y pieles tratadas, frente a los materiales arcaicos: la arcilla, la corteza de árbol, el plomo y otros metales blandos, etc.), así como la importación griega del papiro egipcio (durante el reinado de Psamético I), lo cual posibilitó una cómoda circulación de la escritura. A esto cabe añadir que la libre circulación de escritos técnicos en rollos de papiro propició la importación y asimilación de las técnicas geométricas y astronómicas egipcias y babilónicas: la geometría ofrecerá un modelo de mecanismo de abstracción del cual la naciente filosofía tomará buena nota (*"establecerá la superioridad del ver sobre el tocar: las ventajas de la teoría"*), y la astronomía posibilitará el establecimiento de un principio general de orientación, tanto *"espacial"* (a través de los astros, de suma importancia para la navegación), como *"temporal"* (mediante la creación de un calendario, lo cual permitía el establecimiento de periodos concretos para la siembra y la cosecha). Como sabemos, todos estos conocimientos podían ser transmitidos y "fijados" mediante la escritura". (Dahl, 1990, p. 12-41)

El mismo Ignace Gelb, da su propia definición de alfabeto y opina, sobre el que debe ser, basado en su definición, tomado como primer alfabeto:

"Si se define el alfabeto como un sistema de signos que expresan sonidos individuales del habla, entonces el primer alfabeto que se merece justificadamente tal nombre es el alfabeto griego. Sin embargo, el nuevo tipo de escritura no hizo irrupción súbitamente en suelo griego como una flor nueva y extraña" (Gelb, 1993, p. 217).

El ágora griega del siglo V pasará a ser, además de un 'mercado', un 'centro cultural' en donde, en un lugar concreto del ágora "*junto a la orquesta*" se pueden adquirir "libros enrollados", esto es, rollos de papiro *-cyperus papyrus-* y de pergamino o "piel de Pérgamo" *-charta pergamena-*. (Platón, p. 90 en la edición de Ed. Alhambra, 1988- y Dahl, 1990, p. 24-41).

No obstante, como lo señala el citado Cardona vale la pena recordar una cita del Fedro de Platón, muy común en este tipo de discusiones:

Hablamos del pasaje en el que el dios egipcio Thoth explica animado al rey de Tebas y a todo Egipto la finalidad y las ventajas de la escritura: "Esa ciencia, oh rey -dice Thoth- hará a los egipcios más sabios y de mejor memoria: se ha hallado el fármaco de la memoria y de la sabiduría". Pero el rey tiene una opinión diferente: "Al no ejercitar la mente, la escritura determinará el olvido en el ánimo del que estudia, por cuanto, confiando en la escritura, él recordará las cosas no desde adentro, por sí mismo, reflexionando, sino desde afuera, por medio de impresiones exteriores. De manera que lo que has inventado no es el remedio que da memoria, sino que es el medio que hace volver las cosas a la mente; a quien estudia tú le das apariencia, no sustancia de sabiduría (Cardona, 1991, p. 127).

2.1.2.2 El libro códice

Hoy día, el hombre accede a la mayoría de contenidos a través del libro. Aquí un poco de su historia y función.

“El libro códice (codex), tal como lo conocemos, nació en el Imperio Romano, a finales del siglo I, aunque coexistió durante cuatro siglos con los tradicionales rollos de origen egipcio. Nació al unir varias páginas de pergamino por el mismo borde lateral, lo que permitía escribir por ambas caras, almacenando así textos más extensos, y evitaba desenrollar un soporte para buscar un pasaje o una frase” (Gubern, 2010, p 41).

“El libro es un soporte físico de memoria artificial, Robert Escarpit llamó al libro “máquina para leer” y, en efecto, a diferencia del aparato de radio o de televisión, que puede estar funcionando sin que nadie lo escuche o lo mire, el libro solo “funciona” cuando es efectivamente leído por alguien” (Gubern, página 41. De Escarpit, Robert, La revolución del libro, Alianza, Madrid, 1968).

De igual manera, el libro “tapa dura” como lo conocemos, también tuvo sus antepasados, y hasta se podría decir que surgió de los intentos por perfeccionar la forma en que se transportaban y consumían los documentos, siendo cada vez más versátil en cuanto a producción, peso y cantidad de información contenida.

El pergamino fue el soporte habitual de la escritura en Europa hasta la introducción de la imprenta en el segundo tercio del siglo XV. Mucho antes de que esto ocurriera, los chinos

habían inventado el papel hacia el año 105 de nuestra era. Pero en la batalla de Tales, cerca de Samarkanda, en el año 751, los árabes apresaron unos chinos que les enseñaron la técnica de fabricación del papel. Su primera factoría papelera se instaló en Bagdad en el año 793, durante del Harun-al-Rashid. Y hacia el año 1.100 los árabes introdujeron la fabricación del papel, que era mucho más barata que la del pergamino, en España, cuyo primer molino de producción papelera se instaló en Játiva (Valencia). (Gubern, 2010, p. 43)

El papel ayudó con el peso y cantidad de información por unidad de lectura, tiempo después, la imprenta, resolvería el problema de la baja producción.

“La imprenta de tipos móviles, hechas con tierra cocida o con cerámica, se inventó en China hacia el año 1040. Este artefacto fue reinventado en Maguncia por Johannes Gutenberg hacia el 1440, usando los mucho más duraderos tipos móviles de metal y añadiendo la prensa” (Gubern, 2010, p. 51).

Los avances tecnológicos, hicieron mella en la forma en que se producían los contenidos, algunas de ellas se mantienen hasta la actualidad, como es el caso del párrafo.

El Ministerio de la Cultura y la Comunicación en Francia (MCC), en un trabajo especial emitido en 1999, hace referencia a como surgió la figura del párrafo en la historia:

“En el pasado, las tecnologías generaron nuevas modalidades de escritura, a veces muy a pesar de ellas. Es conocido el origen del párrafo como recurso técnico inventado por los impresores para facilitar los procedimientos de cambios en los textos, en aquellos tiempos de los moldes de plomo, con lo que cortar el texto en trozos evitaba tener que desmontar toda la página” (MCC: 1999).

Y entonces llegó la xilografía, y con ella, las ilustraciones:

“La xilografía (de *xilo*: madera en griego) en Europa, se utilizó para imprimir estampas piadosas y naipes y se convirtió de modo natural en un complemento de la imprenta para hacer realidad los libros ilustrados. El libro con ilustraciones xilográfica más antiguo es el alemán *Edelstein* (Piedra preciosa) de 1461, colección de fábulas compiladas por Ulrich Boner” (Gubern, 2010, p. 53).

El hombre no limitó el uso de las ilustraciones y comenzó a experimentar con ellas, aprovechando el potencial visual de las mismas

“Los textos narrativos empujaron a sus lectores a viajar mentalmente a otros ambientes o a otras ciudades. Aunque más tardío, resulta paradigmático de lo dicho el caso de Bernhard von Breydenbach, quien peregrinó a Palestina llevando consigo al artista Erhard Reuwich en funciones de “reportero gráfico”, cuyos dibujos de los lugares visitados fueron luego impresos en grabados xilográficos en *Peregrinationes in Terram Sanctam*, obra publicada en Maguncia en 1486 y convertida pronto en manual de geografía y guía para viajeros” (Gubern, 2010, p. 50.).

Aún así, para algunos conservadores, fue difícil el cambio de formato:

“El libro impreso no tardó en ser criticado por muchos moralistas, quienes recordaban que si la comunicación oral mantenía unido al grupo, la lectura privada aislaba al lector de su comunidad y contribuía a su asocialización” (Gubern, 2010, p. 51).

Sin embargo, el poder inmensurable del libro impreso derribó todas las barreras y sometió poco a poco todos los intentos de los críticos por hacerlos desaparecer.

“Pero el desarrollo de la producción siguió su camino. Un músico, Aloys Senefelder, buscando poder imprimir sus partituras, inventó la litografía en el año 1796. Invento que sirvió de herramienta para la más fácil creación de libros con ilustraciones, como Alicia en el país de las maravillas por Lewis Carroll en 1865 con ilustraciones de John Tenniel y el Pinnocchio de Enrico Mazzanti en 1883” (Gubern, 2010, p. 67).

Para el siglo XVIII después de la creación de agencias de prensa internacional, como en Francia la Agencia Havas y la Associated Press norteamericana, el arte de la novela había sufrido cambios importantes.

“En 1740 el impresor británico Samuel Richardson publicó de modo anónimo *Pamela o la virtud recompensada*, en la que la humilde protagonista, una joven y virtuosa sirvienta de 15 años, narra en sus cartas el asedio erótico de un joven libertino, que le gusta pero al que se resiste, hasta que éste le pide que se case con él. Éste texto pre-romántico adscrito a la “novela de sensibilidad”, fue probablemente el primer gran movilizador del público lector femenino de Europa, proponiendo un antecedente de lo que en nuestros días se ha llamado “novela rosa” (Gubern, 2010, p. 62).

Después de unos cuantos años, a finales del siglo XIX, con la publicación de nuevas novelas como *Madame Bovary* (1857) de Flaubert y *Ana Karenina* (1875 – 1877) de Tolstói, se llegó a lo que muchos llaman la era de la literatura popular. Luego “la Revolución Industrial aportó, entre otras cosas, la mecanización de las técnicas de impresión, accionadas por la máquina de vapor, incrementando con ello espectacularmente la magnitud de las tiradas, que se beneficiaron también de la aparición del ferrocarril para su más veloz y más extenso transporte” (Gubern, 2010, p. 64).

A penas medio siglo después de la muerte de Sade, quién publicara el tan controversial manuscrito *Las 120 jornadas de Sodoma* (1785), otro libro

erudito escandalizó a medio mundo: *El origen del hombre* (1871) de Charles Darwin.

A mediados del siglo XIX, en muchas universidades europeas todavía se consideraba a la biología y la física de Aristóteles como dogmas que sólo merecían ligeros retoques. La propuesta filogenética de Darwin activó como una verdadera bomba, cuya controversia todavía no se ha acallado.

Después de dos guerras mundiales, del nacimiento de la fotografía y el cine, de la masificación de los medios de comunicación, seguimos en constante desarrollo, en la búsqueda de perfeccionar la transmisión de los contenidos (en algunos casos fusionando varios formatos) y de forma cíclica, siempre con sus detractores, se da paso a nuevos media.

2.1.2.3 Los nuevos formatos

El paso de un formato a otro siempre ha sido un camino pedregoso. De la fotografía al cine, del cine mudo al cine hablado, de la radio a la televisión, siempre se han puesto en pie de lucha detractores de lo nuevo, románticos de las formas puras, personas que no se han dado cuenta que no se trata de eliminar las formas vigentes sino de sumar la nueva a la variedad.

Si volvemos un poco atrás en la historia, podemos apreciar lo ocurrido a mediados del siglo XIX con el nacimiento de la fotografía frente a la creación pictórica. Ocurrió, también, en las postrimerías del mismo siglo, con la invención del cinematógrafo y quizás más visible aún, si echamos una breve mirada a la historia del libro o, más precisamente, a la historia de la lectura. Lo que hoy nos parece tan natural: la intimidad de un lector hundido en una butaca, es un fenómeno reciente, producto de un largo desarrollo, sociológico y

cultural, del hábito de leer. Hablamos de 6 mil años de historia. De hecho, a menudo se olvida que es su comienzo, la lectura fue un acto colectivo. (...) Dicho sea de paso, un antecedente interesante de estas fronteras que cada día se desdibujan podemos encontrarlo analizando lo ocurrido con el videoclip. Para los jóvenes de hoy, el disfrute de la música está asociado, en buena medida, al acto de ver. Y la cuestión puede ser banal o contener en su seno un fascinante reto, no sólo de reflexión sino de perspectivas de producción (Lucián, citado en De Oteyza, 2002, p. 54).

Y como siempre, el ser humano aprovecha al máximo todos los formatos que tiene a su alcance y ha aumentado, según el Ministerio de Cultura y Comunicaciones de Francia, “la capacidad de acceso a los libros impresos, y se puede decir, que hoy se lee mucho más que hace 20 ó 30 años” (MCC: 1999, p 47).

No obstante, Caroline de Oteyza, por su parte, explica que ha disminuido el hábito de lectura de libros y por qué:

“Sin embargo, paralelamente se ha producido una disminución del hábito de lectura de libros y muchos se lamentan de ello. Esta aparente contradicción no se resuelve sólo con pontificar sobre un supuesto desinterés de las nuevas generaciones, también debe entenderse que el libro ya no es el soporte único de acceso a los contenidos. Otros soportes se han sumado para proveer contenidos, informaciones y relatos, tales como la radio, los discos, el cine, la TV, el video y los juegos” (De Oteyza, 2002, p. 47).

Fenómeno que Gubern, también de forma optimista, explica a su manera:

“La supremacía de la intuición que acompaña el concepto de navegación produce una lectura no estructurada, difícil de entender desde la perspectiva cartesiana occidental que todavía rige los principios de la lectura

entre muchos de nosotros. Posiblemente la “generación Nintendo” tenga menos dificultades para leer en pantalla” (Gubern, 2010, p. 12).

Para terminar, Mircea Eliade explica en pocas palabras, que la evolución de los media, ha sido una gran cantidad de victorias, una tras otra, de formatos más ricos y mejores sobre otros que han perdido vigencia por poseer no tantos beneficios.

"Gracias a la cultura, un universo religioso desacralizado y una mitología desmitificada han formado y nutrido a la civilización occidental, la única civilización que ha llegado a convertirse en ejemplar. Y en ello hay algo más que el triunfo del “*lógos*” frente al “*mythos*”. Se trata de la victoria del libro sobre la tradición oral, del documento -sobre todo del documento escrito- sobre una experiencia vivida que no disponía más que de los medios de la expresión preliteraria." (Mircea Eliade, 1985, p. 165).

2.2 Multimedia

La gramática, como ciencia de comunicación humana, ha estado sometida generación tras generación a cambios necesarios para adaptarse al entorno cultural. Los humanos automáticamente evolucionamos en nuestras formas de comunicarnos al perseguir el objetivo de transmitir exitosamente un mensaje, con la mayor claridad posible, a nuestros iguales. En ese camino por mejorar la calidad de los mensajes, se desarrollaron los computadores y con ellos, la tecnología capaz de transportar video, texto y sonido de manera simultánea. El soporte multimedia había nacido.

2.2.1 Definición

“Los sistemas de comunicación avanzan de manera vertiginosa, ofreciendo nuevas posibilidades comunicativas a los ciudadanos de la, cada vez más, aldea global en la que vivimos, que a su vez demandan procesos más completos e integrados para desarrollar relaciones más ricas y complejas. Los *mass media* van perdiendo terreno a favor de sistemas de comunicación más personalizados, interactivos e integrados, lo que supone que estos nuevos “media” vehiculan productos comunicativos que necesitan no sólo de una nueva tecnología sino de un lenguaje que articule sus mensajes de manera eficaz y eficiente” (Pérez Huerta, 2005, p. 9).

Indudablemente, los sistemas multimedia han revolucionado y dado nuevos matices a las vías por las cuales nos comunicamos. La combinación de imagen, texto y sonido que posibilita este tipo de productos ha mejorado las posibilidades de la comunicación multisensorial. Vale la pena citar nuevamente a María de Los Ángeles Cabrera que señala en su obra *la prensa online*: “la tecnología ha ido por delante de los contenidos”. (Cabrera, 2000, p.13)

La ventaja de los soportes multimedia es su versatilidad y variedad de formas para acceder a los contenidos. Un libro es actualmente la forma más pura de conseguir escritos, quienes poseen e-readers y aún compran libros de tapa dura lo hacen porque han ungido a la forma de un valor romántico y emocional, probablemente de la misma manera que los fotógrafos aprecian una polaroid por ejemplo.

Esta dificultad para asimilar nuevos formatos tiene sus antecedentes, como señala Gubern en *Metamorfosis de la lectura*, también pasó con la aparición del libro impreso:

“Es interesante observar que el libro impreso perdió, a los ojos de ciertas élites, el aura originaria del manuscrito o del ejemplar único, hasta el punto que algunos ilustres coleccionistas de libros se negaron a incluirlos en sus bibliotecas” (Gubern, 2010, p. 54).

Sin embargo, y gracias a la World Wide Web la adopción de los formatos multimedia se está llevando a cabo a una velocidad increíble.

Actualmente no se puede negar que se ha creado la necesidad del contenido multimedia, no obstante, no es algo que haya surgido de un día para otro. Curiosamente, la historia de lo “multimedia” no es lineal, debido a que la acogida del término y su uso depende de la ciencia por la que fuese blandida en determinado momento.

“Hay que tener en cuenta que multimedia es un término amplio y polisémico (“media” es plural de “medium”), utilizado en diferentes áreas de la actividad humana, no sólo para designar un nuevo medio de comunicación que presenta programas o relatos con unas determinadas características, o una nueva tecnología de la comunicación, sino para señalar la aplicación de distintos medios con un mismo objeto” (Pérez Huerta, 2005, p. 7).

En cambio, como señala Tony Feldman en su libro *Multimedia*, en el ámbito de la educación existen varios trabajos que hablan de la aplicación de “múltiples medios” bajo el término de “multimedia”:

Un punto de partida útil es irnos veinte años atrás, cuando los computadores seguían siendo inmensos, dispositivos poco amigables que necesitaban un ambiente acondicionado para funcionar y costaban millones. Aún cuando la computadora personal no existía, el término ‘multimedia’ estaba ya en uso. En el mundo de la educación publicitaria, en particular, multimedia significaban kits, generalmente conformados por folletos, guías de profesores, cintas de video, cintas de audio y fotografías. Tales productos, atractivamente empacados y

entregados en las aulas de clase a principios de los 70's, ciertamente, ofrecían múltiples *medias* –textos, imágenes y sonidos- pero cada uno es entregado como elemento independiente en cada paquete (Feldman, 1994, p. 3).

Al poco tiempo, lo engorroso de estos kits hizo que los profesores decidieran regresar al monomedia para enseñar. La causa primordial fue simplemente que la independencia de cada elemento dentro del kit los hacía ajenos entre ellos y dificultaba su consulta, por lo que terminaron desechando tal modalidad.

Como se señaló anteriormente, la palabra “multimedia” toma significados distintos dependiendo de la especialidad desde donde se estudiase, por ejemplo:

En CD-I Designers Guide publicado en 1992 por McGraw Hill, Signe Hoffos junto al Dr. Graham Sharpless, Phillip Smith y Nick Lewis de *New Media Productions*, desarrollan una definición forjada a través de su experiencias personales:

La palabra multimedia ha adquirido diversos significados en distintos campos técnicos. Algunos expertos en computación utilizan multimedia para describir hardwares que permiten transmitir datos de una máquina a otra. Muchos expertos audiovisuales nos recuerdan cuando multimedia era solo una presentación que combinaba imágenes fijas con música de fondo. Algunos productores de software usan el término para describir paquetes que combinan texto y gráficos en la misma pantalla, especialmente si los gráficos tienen movimiento y efectos de sonido (Feldman, 1994, p. 3).

Sin embargo, Hoffos y su equipo eventualmente desarrollaron un concepto de multimedia basándose en la tecnología de la cual se desprende:

Idealmente, los sistemas multimedia proveen en un solo paquete, todo el hardware y software necesario para combinar imágenes fijas y en movimiento –incluyendo videos, imágenes fotográficas, gráficos computarizados y animación- con sonido, texto, datos generados por computadoras y programas computarizados. Igualmente, toda la información en un programa multimedia –sonido, imágenes, texto y datos- pueden ser almacenados en un solo objeto (como un disco óptico) (Feldman, 1994, p. 4).

Todas estas definiciones parten de un principio en común, que es la convergencia de distintos elementos y su transmisión o presentación a través de una misma plataforma. Teniendo en cuenta esto, Feldman se permite dar una definición propia de multimedia que ha sido mundialmente asimilada y décadas después, continúa vigente:

“Multimedia es la perfecta integración de datos, texto, imágenes de todo tipo y sonido en un simple ambiente digitalizado de información” (Feldman, 1994, p. 4).

2.2.2 Cronología de la multimedia

Con el pasar de los años, los inventos del hombre se van asentando y solidificando para servir de base a inventos más complejos. Como ya se mencionó, la multimedia es la perfecta combinación de distintos medios en uno sólo, definición que lógicamente nos hace deducir que su cronología tiene, como la mayoría de los inventos de este siglo, un pasado marcado por

la invención de sus múltiples componentes, por lo que, si dibujásemos una línea de tiempo para ilustrar el desarrollo de la multimedia, probablemente tendría la forma de un río que crece a medida que se le unen sus afluentes. Es necesario entonces, para saber de dónde proviene la idea de la multimedia, conocer la historia de los dispositivos e iniciativas que hicieron de ella lo que es actualmente.

Perez Huertas, en su obra *Introducción a la multimedia: realización y producción de programas*, establece una línea de tiempo del desarrollo de la multimedia basado en dos puntos principales: la aparición del ordenador personal y la llegada de productos multimedia domésticos.

Esta línea de tiempo fue extraída en su totalidad de la obra de Perez Huertas “*Introducción a la multimedia: realización y producción de programas.*”

1. Nacimiento del ordenador personal

1960

- Aparición del microordenador: el americano Ken Olsen construye el primer ordenador PDPI (procesador de datos programables), revolucionario por su bajo costo, peso ligero y dimensiones compactas. Funda la empresa Digital Computer.
- Aparición de los juegos de ordenador: el estadounidense Marvin Minsk, del instituto de tecnología de Massachusetts programa el primer juego de simulación de guerra espacial.

1970

- El primer microchip: Intel crea un chip que puede almacenar una información que antes requería una superficie de dos metros cuadrados.

1973

- El disco blando: un disco portable, fiable y seguro que permite mover cantidades de información adecuadas.

1975

- Basic: Paul Allen y Bill Gates escriben un programa llamado "Basic" para microordenadores. El Basic desempeña un papel clave en el desarrollo de la microinformática, así como el nacimiento de Microsoft, empresa fundada por ellos.

1977

- Apple II: Steve Jobs y Stephen Wozniak presentan un microordenador de gran éxito comercial por su sencillez de manejo.

1978

- Primer sistema multimedia: el Instituto de Tecnología de Massachusetts presenta el primer sistema combinado de ordenadores y videodiscos.

1981

- Se crea el MS-DOS: Microsoft desarrolla por encargo de IBM un sistema operativo para discos que se convierte en la norma mundial para ordenadores.
- El PC: IBM crea el ordenador personal, y con ello la base de la tecnología de la compatibilidad.

1982

- El disco compacto: Philips y Sony firman un acuerdo que define la norma de lectura de discos ópticos mediante láser.

1984

- CD-ROM: igual que con el disco compacto, ambas empresas acuerdan lanzar un estándar de almacenaje de datos sobre este tipo de discos.
- Videojuegos: Nintendo lanza su primer ordenador de juegos con una gran capacidad gráfica.

- Macintosh: aparecen los primeros ordenadores con sistemas operativos gráficos donde se utiliza un ratón.
- La pantalla táctil: Zenith introduce una pantalla capaz de activar funciones de ordenador con un simple contacto del dedo.

1988

- WWW: Tim Bernes-Lee, experto informático británico del laboratorio de física de partículas, desarrolla la World Wide Web (Trama Mundial)

2. Aparición del multimedia doméstico

1991

- CD fotográfico: Philips y Kodak lanzan un disco compacto fotográfico, fotografías digitalizadas y almacenadas en un CD.
- CD-I: Philips y Sony lanzan un disco compacto interactivo dirigido al público en general que ofrece juegos, programas educativos, etc.

1993

- Macintosh TV: Apple lanza una combinación de TV, ordenador y reproductor de discos compactos en una unidad, diseñado para uso doméstico.

1995

- Aparece Windows 95: el sistema multitarea y multimedia de Microsoft.

1997

- Fuerte reducción del coste de un ordenador, aparición de la tecnología MMX y prácticamente la totalidad de los ordenadores vendidos incluyen dispositivos multimedia.

1998

- Lanzamiento de Windows 98, donde se integran todas las capacidades multimedia orientadas a la red “Internet”. Además en este año empieza a comercializarse profusamente el nuevo soporte multimedia “DVD” (Digital Versatile Disc).

Cerca ya de la llegada de nuevo milenio, según Gubern, producto de la masificación del cine y la TV, se materializa el fenómeno de la -denominada por él mismo- “pantallización”.

“La pantallización de la sociedad moderna es un fenómeno muy característico y constituye una llamativa seña de identidad de nuestra civilización tecnológica (...) si nuestros abuelos levantaran la cabeza, seguramente el fenómeno que más les sorprendería sería la enorme “pantallización” social, con sus prótesis escópicas sin las cuales el ciudadano contemporáneo parece no poder vivir” (Gubern, 2010, p. 95).

Y de la siguiente manera, el mismo Gubern explica su punto de vista:

“La pantalla es un interfaz. Recibe el nombre técnico de interfaz la frontera, plano o punto de contacto entre dos sistemas de comunicación diversos (...) La pantalla de la computadora constituye un interfaz escópico

(o visual), y a veces también táctil, a través del cual el usuario puede comunicarse con su sistema digital y su programa” (Gubern, 2010, p. 95).

Hoy día coexisten muchas modalidades de producto multimedia cuyas características determinantes tienen que ver con la presencia sobre un soporte de distintas fuentes de información: textos, gráficos, imágenes y sonidos. Podríamos al menos como recurso retórico, hacer el inventario de esos productos, desde los videojuegos hasta las enciclopedias y establecer una inicial taxonomía: juegos, obras de referencia, juegos de estrategia, deportes, educativos – infantiles, simuladores de actividades, etcétera. ¿Y qué encontramos como rasgo común? Un bloque de información (nodos) conectados de manera inmediata a otros bloques de información (que aunque autónomos, son de alguna manera subsidiarios de la información principal) y un medio que permite esa unión, a voluntad del usuario, el enlace (Luci3n en De Oteyza, 2002, p. 55, 56).

2.2.3 El libro c3dico vs el e-book

La aparici3n del libro electr3nico trajo consigo una inevitable discusi3n ¿El libro electr3nico sustituir3 al libro c3dico? A continuaci3n, algunas opiniones acerca del tema:

Oscar Luci3n es optimista al respecto: “Cada d3a se resuelven y afinan los problemas t3cnicos relacionados con la producci3n multimedia. Existe una cantidad considerable de software del alcance p3blico para producir en los nuevos formatos. Se empieza a crear una audiencia importante para estos nuevos productos (...) Creo que el problema esencial est3 en la pretensi3n de sustituci3n, en la pretensi3n de exclusi3n de un tipo de discurso y un tipo de conocer lo cient3fico en oposici3n a lo human3stico. Lo

visual y multimedia frente a lo impreso. La racionalidad frente a lo emocional y lúdico” (Luci3n en De Oteyza, p. 64).

Fernando N3n3ez Noda, piensa que el “mensaje”, ha sufrido cambios a medida que pasa el tiempo producto de la integraci3n de nuevos “media” a los formatos tradicionales.

“Al hablar de mensaje o contenido pensamos autom3ticamente en textos, pero recuerde que –como en la prensa- hay ilustraciones, 3conos, diagramas, y fotograf3as que influyen en la percepci3n general que tiene el usuario del mensaje” (Nu3nez Noda en De Oteyza, 2002, p.61).

El mismo Luci3n, se plantea el siguiente cuestionamiento, “¿La nueva realidad multimedia supone un nuevo modo de pensar?”. Frente a esta interrogante Carlyne de Oteyza en su texto *Los desaf3os de la escritura multimedia* sostiene enf3ticamente que: las distintas modalidades de escritura as3 como las de lectura producen modos de pensar diferentes. Tallar en piedra, pintar con el bamb3, escribir con una pluma de ganso, con un marcador sint3tico o con teclado no genera la misma manera de pensar” (Luci3n citando a Carlyne de Oteyza en De Oteyza, 2002, p. 56).

Por su parte, Alejandro Piscitelli sostiene que: el advenimiento de la digitalizaci3n cambia el soporte de lo escrito, as3 como sus modos de acceso. “Esta doble mutaci3n trae consigo la aparici3n de nuevas formas narrativas, sistemas de referencia, posicionamientos en el eje autor/lector, y afecta de modo irreversible la organizaci3n de la lectura y la producci3n de sentido” (Piscitelli, 1995, p. 43).

Las formas en las que el ser humano produce y traduce los mensajes han sufrido cambios desde anta3o, dependiendo siempre de los formatos de los que se valiera el mismo para acceder a los contenidos. Por ejemplo, para

entender unos jeroglifos se necesita cierta preparación, lo mismo que para leer un manga japonés o una novela escrita.

Entonces ¿Se requiere una alfabetización en los nuevos medios?

Lucián cree que si: “Es natural que una nueva realidad sea expresada con los conceptos de la realidad precedente. Por eso hablamos de cibernovela, a la espera de un nuevo nombre. Por eso decimos “alfabetizar” en los nuevos medios. Pero lo importante es el reconocimiento de la necesidad de un aprendizaje, de un entrenamiento y del tiempo necesario para la consolidación de un nuevo saber” (Lucián en De Oteyza, 2002, p. 58).

Massimo Desiato apoya el punto de vista de Lucián y propone la siguiente hipótesis:

“Cuando se inventó la escritura y pasamos de la tradición oral a la escrita: ¿No se creó una nueva inteligencia, la de la lectura? Tal vez estamos ante el nacimiento de una nueva inteligencia, la de la imagen” (Desiato citando a Lucián en De Oteyza, 2002, p. 59).

Entendiéndose inteligencia como:

“Una capacidad mental muy general que, entre otras cosas, implica la habilidad de razonar, planear, resolver problemas, pensar de manera abstracta, comprender ideas complejas, aprender rápidamente y aprender de la experiencia. No es un mero aprendizaje de los libros, ni una habilidad estrictamente académica, ni un talento para superar pruebas. Más bien, el concepto se refiere a la capacidad de comprender nuestro entorno” (Mainstream Science on Intelligence, 1997, p. 13).

Lucián continuaría intentando aclarar lo que para él es el núcleo de la discusión, de la siguiente manera:

“No se trata simplemente de reemplazar el texto escrito por el medio electrónico, sino por la escritura mental, por la forma mentís que está detrás del texto escrito, y que supone el texto escrito. (...) No es un problema de soporte, sino de la inteligencia que viene empaquetada en ciertos soportes” (Luci3n en De Oteyza, 2002, p. 59).

Por otra parte, Rom3n Gubern, en su libro *la metamorfosis de la lectura*, dedica parte del 3ltimo cap3tulo a esta discusi3n, que 3l ve innecesaria y poco justa hasta cierto punto:

“Es una falsa batalla, una falsa contienda simb3lica, poner lo anal3gico contra lo digital cuando en la naturaleza coexiste lo anal3gico y lo digital con sus funciones propias (...) El juicio sobre el libro electr3nico aparece sesgado entre quienes hemos crecido y nos hemos formado, intelectualmente y sentimentalmente, con el libro c3dice de papel, hasta crear con 3l una verdadera dependencia emocional” (Gubern, 2010, p. 121).

Asimismo, Gubern se3ala diez ventajas que para 3l, sigue teniendo el libro sobre el e-book:

- 1) El libro electr3nico se opone al fetichismo del libro como objeto sensual, es decir, como objeto t3ctil, visual y oloroso a la vez. Y ese fetichismo ha sido tradicionalmente un componente hedonista del placer intelectual de la lectura.
- 2) El libro electr3nico se opone, en su condici3n de m3quina estandarizada, al valor sentimental del libro como regalo cari3oso, o dedicado con una firma por el autor o por el amigo que lo regala, o de una edici3n limitada para *amateurs* c3mplices.
- 3) El libro electr3nico se opone al libro entendido como objeto de dise3o gr3fico. ¿Cu3ntas veces hemos comprado un libro por el atractivo de su portada? Aqu3 reaparece el fetichismo del objeto diferenciado, en

contraste con el soporte uniforme. Es cierto que las vistosas fundas de los discos de vinilo no frenaron a los menos atractivos CD, pero el culto sentimental a la discografía de vinilo todavía se resiste a morir.

- 4) El libro de papel nos permite ojear y hojear el texto con más comodidad e inmediatez que las que nos consiente el libro electrónico.
- 5) En el libro código podemos ponderar de un vistazo lo que llevamos leído y lo que nos falta por leer. Es cierto que esta información numérica se halla también en la parte inferior o superior de la página electrónica pero su ponderación es menos sensorial e inmediata.
- 6) La luz incidente permite leer una página de papel, pero una luz incidente intensa puede convertirse en un inconveniente para leer una página electrónica.
- 7) Si un libro tradicional recibe un golpe o cae al suelo no se rompe. No ocurre lo mismo con el *e-book*.
- 8) En su condición de instrumento inalámbrico, el *e-book* no puede utilizarse en los aviones en vuelo, lo que resulta especialmente gravoso en los viajes largos.
- 9) El *e-book* no puede leerse en la bañera y es peligroso hacerlo junto a la piscina.
- 10) La movilidad de la lectura electrónica depende de una batería, que cuando estamos enfrascados en un episodio apasionante bajo la sombra de un árbol puede exigirnos con su impertinente pitido que lo apaguemos inmediatamente, so pena de quedarnos sin texto. Esto no ocurre con el libro de papel.

Para finalizar esta presentación sobre la batalla entre los formatos antes mencionados, vale la pena mencionar dos extractos más:

El primer extracto, del mismo Román Gubern, quien opina que:

El arcaico libro código multiseccular y el novísimo libro electrónico han entrado en legítima competencia en nuestro denso ecosistema alfanumérico, que está regido por la ley de usos y gratificaciones de los medios, una ley que nos explica perfectamente por qué la televisión no ha aniquilado la vigencia social de la radio, pero en cambio por qué el cine sonoro provocó la extinción del cine mudo. En la distribución racional de tales usos y gratificaciones se dirimirán los territorios de vigencia propios de los que ahora percibimos como dos rivales y que probablemente no sean más que dos medios complementarios en nuestro abigarrado paisaje intelectual (Gubern, 2010, p. 124).

El otro, la réplica de un personaje de la novela *Los niños del paraíso* (1945), escrita por Jacques Prévert:

“¿La novedad? La novedad es vieja como el mundo, amigo mío”.

2.2.4 Multimedia interactiva

Este término representa un trabajo de complejidad increíble, al ser necesario integrar varios medios y permitirle al espectador o, en este caso, al usuario, participar activamente en la historia.

Una definición establecida por Francesc Alpiste, Miguel Brigos y J. M. Monguet en su libro *Aplicaciones multimedia: presente y futuro*, nos permitirá aclarar un poco el tema:

“Las palabras “multimedia” e “interactividad”, que suelen ir casi siempre emparejadas, designan aquellos sistemas que combinan cualquier

“media”; vídeo, imágenes (tanto fijas como móviles), sonidos, textos y gráficos, y son capaces de establecer un diálogo “interactivo” con las personas que los usan” (Apiste y Brigos en Perez Huertas, 1998, p. 11).

Este tipo de multimedia, según Perez Huertas, “es un medio integrador de múltiples medios, que articula un relato no lineal conducido por el espectador que participa activamente en él. Así, este nuevo medio se forma en la convergencia tecnológica y lingüística entre lo audiovisual y la informática” (Véase imagen 1)

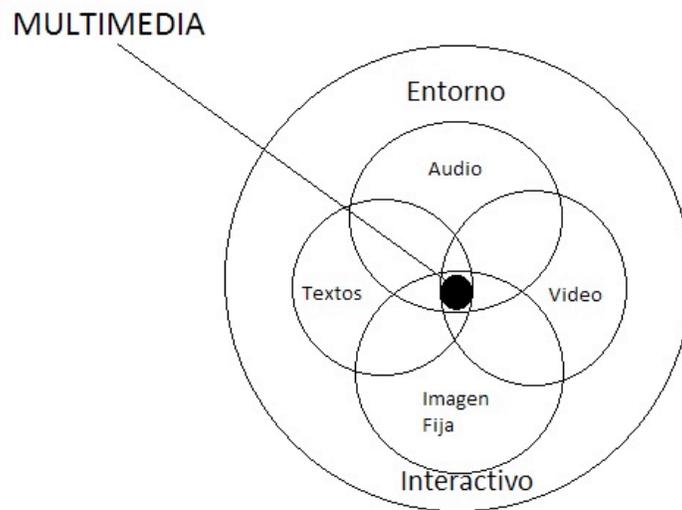


Imagen 1. (extraída de Pérez Huertas: pág 11)

La palabra interactividad entonces, nos remite a la relación entre el dispositivo que soporta al programa y el hombre, por eso se habla de que el relato multimedia interactivo posee una estructura no lineal, al ser éste determinado por quien maneja la máquina, bien sea tomando decisiones por los personajes o ayudándolos a resolver problemas que los harán avanzar hacia uno u otro desenlace.

2.2.5 Hipertexto

El multimedia, como se señalara anteriormente, es la fusión de varios media en uno sólo y, para la correcta interrelación entre ellos, es necesario un canal, un lazo que los una y dé fluidez al mensaje y a la navegación a través del multiformato. Este lazo, el hipertexto, no es un término exclusivamente informático, de hecho, existe desde mucho antes que se crearan las computadoras.

Hernández Montoya extrae del suelo a la palabra “hipertexto” y nos explica sus raíces:

El concepto de hipertexto es una redundancia. Basta decir texto para decirlo todo: del término latino *textum* viene tejido, es decir tramado, malla, palabras que sirven para describir cualquier discurso. Cuando decimos algo lo trabamos con mil y un ideas. Dices algo tan trivial como “hace calor” y tu interlocutor, para entenderte, tiene que tener un concepto de calor y clima, que aprendió de otras palabras que escuchó de niño (...) Por eso cuando hablas con un extraño partes de una situación común, como el estado del tiempo, lo que está pasando en ese momento, etcétera. Luego vienen los detalles sobre lo que uno piensa en la vida, si eres árabe, si te gusta el arroz con pollo, si bailas salsa, si navegas por Internet asiduamente, si te entristece comer solo. Una vez establecido ese con – texto tu frases se van hilvanado y adquiriendo sentido. Hablar es poner las cosas en su sitio, coser, respuntar tus palabras con otras, entablar vínculos, enlaces, *links*. Hipertexto (Montoya, 2000, p. 105-106).

Hablar es instaurar enlaces enciclopédicos con otras palabras. G. Pinson lo ilustra así:

“En retórica esto tiene un nombre, la metonimia: beber una copa, beber el vino contenido en una copa, tragar el líquido alcohólico proveniente de la fermentación de la uva en un recipiente de vidrio, hacer descender por el gajate el fluido condensado y alcohólico proveniente de la transformación producida por una enzima del jugo del fruto de la vid en el utensilio hueco de una materia quebradiza y transparente compuesta de silicatos alcalinos, etcétera, etcétera” (Montoya citando a Pinson, 2000, p. 106).

Todo de lo que se habla, refiere a algo. Las palabras, los libros, las imágenes, todo el contexto, cuando se es referido, se conecta al mensaje a través del hipertexto. Montoya lo explica a su manera:

“Por eso los libros se recomiendan unos a otros. Llegas a un libro a través de otro, y el libro al que llegas a su vez te conduce a otros. Los libros arman, pues una trama. Mientras más lees, más tupida es esa trama. Los libros son un hipertexto” (Montoya, 2000, p. 107).

Román Gubern señala, que quien recibe e interpreta el mensaje es quien tiene el poder de relacionar unas ideas a otras, debido a que, siempre que una información es procesada es analizada en base a los conocimientos previos obtenidos, de los que surgirán traducciones y posiblemente desarrollo de nuevos contenidos.

Podemos afirmar que el texto es un vehículo estructural de sentido a través de la palabra. A partir de ahí podemos añadir que tal sentido no está en el texto, sino en la interacción del texto con su audiencia, en cómo es leído e interpretado tal texto. Según Humberto Eco, los textos incluyen sus instrucciones de desciframiento, pues “un texto no sólo se apoya en una competencia: también contribuye a producirla” (Gubern, 2010, p. 56).

Aún así, ahora que conocemos de la existencia del hipertexto, las formas de creación han evolucionado como producto de su uso, así lo explica de Oteyza:

“La tecnología digital de hoy, con sus hipertextos, sus recursos de borrar, insertar, cortar y pegar, por ejemplo indudablemente implica nuevas modalidades de escritura” (De Oteyza, 2002, p. 46).

Parece adecuado citar varios conceptos que aparecen en el libro “Introducción a la multimedia: realización y producción de programas” de Francisco José Pérez Huertas, autor para el cual el hipertexto no lo es todo y se pasea explicando otros elementos como lo hipergráfico, el hipermedia y la realidad virtual:

Hipertexto, llamamos así a la capacidad de relacionar directamente dos textos dentro de un texto electrónico, mediante alguna de las palabras o conceptos que lo integran, de tal forma que sea posible llamar a uno desde el otro. Encontramos el ejemplo más parecido en las llamadas dentro de los libros impresos como notas a pie de página o de otro tipo.

Hipergráfico, se llama así a la capacidad dentro de un gráfico electrónico de relacionar directamente dos gráficos, mediante alguna de las partes que lo componen, de tal manera que podemos movernos desde uno a otro con una determinada finalidad.

Hipermedia, se llama así a la capacidad de relacionar directamente un media asociado a un texto, presentes en un “relato multimedia interactivo”. También algunos profesionales hablan de las relaciones establecidas entre dos medias distintos, mediante alguna de las partes que lo forman, de tal manera que uno nos remita al otro, con la intención de permitir una comunicación más globalizadora y ágil.

Realidad virtual, se llama así al tipo de representación que mediante distintos sistemas computarizados y los periféricos

apropiados permite situar al usuario en una especie de mundo electrónico de tres dimensiones que tiene la virtud de producir un efecto de realidad. Se entiende como el paso futuro en la comunicación hombre-máquina, así como un sustancial cambio de concepción de los relatos multimedia, pues supondría colocar al espectador como protagonista dentro del universo del relato.

Montoya da su opinión sobre el desarrollo de productos multimedia y se toma el trabajo de explicar lo que es para él “el metalenguaje del metalenguaje”:

Una operación metalingüística típica es, por ejemplo, la gramática, que es un lenguaje que habla de lenguaje. También lo es el titular del periódico, que habla del texto que viene: “Subió la bolsa de Tokio” dice que el texto que sigue desarrolla ese tema. El hipertexto es una operación metalingüística de esta naturaleza, pero en él, los textos son metalenguaje unos de otros. Fue así siempre, pero ahora los reenvíos son más nutridos, más veloces, más intensos (...) La posibilidad de ilustrar el texto verbal con recursos visuales y sonoros puede enriquecer muchísimo la experiencia comunicativa, cuyas consecuencias, a su vez, no sé cómo predecir (Montoya, 2000, p. 111).

El hipertexto entonces, es aquello que mezcla y conecta todos los elementos en una aplicación o programa multimedia. Es el enlace entre una información y otra sin importar su índole, el hipertexto hacia un video puede ser una foto, o una palabra puede ser la conexión hacia un tema, sin embargo, la relación de dependencia entre el elemento referente y el referido siempre existirá, no hay hipertexto sin la relación, entre mínimo, dos elementos.

2.3 Diseño

2.3.1 Definición

Para muchos el diseño es algo netamente visual, es la definición de la apariencia, el rostro de un producto o de una empresa y, en parte, lo es. No obstante, la apariencia de un objeto bien diseñado debe cumplir con algunas normas mínimas que hagan del elemento diseñado algo atractivo y que desempeñe, de manera óptima, la función para la que fue creado.

“El diseño es un proceso de creación visual con un propósito a diferencia de la pintura y de la escultura, que son la realización de las visiones personales y los sueños de un artista, el diseño cubre exigencias prácticas. Una unidad de diseño gráfico debe ser colocada frente a los ojos del público y transportar un mensaje prefijado. Un producto industrial debe cubrir las necesidades de un consumidor” (Wong, 1995, p. 41).

Diseñar, entonces, no es únicamente proponer algo que tenga una buena apariencia, sino que además sea útil. Si se cumple sólo con la apariencia del producto y no se trabaja su funcionalidad ó potencial de utilidad, estamos elaborando, con suerte, una bella e inútil obra de arte.

“Miremos en nuestro derredor. El diseño no es sólo adorno. La silla bien diseñada no sólo posee una apariencia exterior agradable, sino que se mantiene firme sobre el piso y da un conforto adecuado a quien se sienta en ella. Además, debe ser segura y bastante duradera, puede ser producida a un coste comparativamente económico, puede ser embalada y despachada en forma adecuada y, desde luego, debe cumplir una función específica, sea

para trabajar, para descansar, para comer o para otras actividades humanas” (Wong, 1995, p. 41).

Bruno Munari, en su libro “Cómo nacen los objetos” cita una frase utilizada por su amigo, Antonio Rebolini que reza:

“Cuando un problema no puede resolverse, no es un problema. Cuando un problema puede resolverse, no es un problema” (Munari, 1981, p. 37).

La necesidad de resolver problemas, es lo que lleva a un diseñador a desarrollar una idea. Tanto el diseño del control de TV como el de un simple tapabocas, necesitó a una persona que notara una u otra deficiencia y pensara creativamente en una solución.

“En nuestro ambiente, las personas sienten la necesidad de tener, por ejemplo, un medio de locomoción más económico, o bien una forma distinta de organizar el espacio de los niños dentro de la casa (...) estas y muchas otras son necesidades de las que puede surgir un problema de diseño. La solución a dichos problemas mejora la calidad de vida” (Munari, 1981, p. 38).

Así como surgió el libro de la necesidad de perpetuar la información y asegurar la fidelidad de los contenidos, surgieron con el tiempo nuevos formatos para conservar los contenidos, como los discos de vinil para el sonido o el celuloide para almacenar imágenes. Ahora que existen soportes multimedia, no era de extrañar que se diseñaran contenidos que explotaran al máximo el potencial de dichos soportes.

Sin embargo, un diseño no es bueno por definición, eso dependerá siempre de la adopción del producto por la sociedad a la que se pretende ayudar. Según Wong, un buen diseño “es la mejor expresión visual de la esencia del “algo”, ya sea esto un mensaje o un producto. Para hacerlo fiel y eficazmente, el diseñador debe buscar la mejor forma posible para que ese

“algo” sea conformado, fabricado, distribuido, usado y relacionado con su ambiente. Su creación no debe ser sólo estética sino también funcional, mientras refleja o guía el gusto de su época” (Wong, 1995, p. 41).

2.3.2 Importancia del lenguaje visual

La época, como mencionara Wong, es un elemento importante a tener en cuenta, debido a que en muchos casos, el diseñador para enfrentarse a problemas prácticos, debe dominar un lenguaje visual, uno que esté sincronizado con las convenciones del momento histórico en que se desarrolle el proyecto de diseño.

Este lenguaje visual es la base de la creación del diseño. Dejando aparte el aspecto funcional del diseño, existen principios, reglas o conceptos, en lo que se refiere a la organización visual, que pueden importar a un diseñador. “Un diseñador puede trabajar sin un conocimiento consciente de ninguno de tales principios, reglas o conceptos, porque su gusto personal y su sensibilidad a las relaciones visuales son mucho más importantes, pero una prolija comprensión de ellos habrá de aumentar en forma definida su capacidad para la organización visual” (Wong, 1995, p. 41).

2.3.3 Elementos del diseño

Según Wong, para conseguir un buen diseño (en este caso gráfico) se pueden desglosar ciertos elementos sobre comunicación visual que sirvan

para tener una mejor apreciación del poder de la imagen y como resultado un producto bien hecho.

Wucius Wong explica:

En la realidad los elementos del diseño están muy relacionados entre sí y no pueden ser fácilmente separados en nuestra experiencia visual general. Tomados por separado, puede parecer bastante abstractos pero reunidos determinan la apariencia definitiva y el contenido de un diseño, se distinguen cuatro grupos de elementos:

- A) Elementos conceptuales: los elementos conceptuales no son visibles. No existen de hecho, sino que parecen estar presentes. Por ejemplo, creemos que hay un punto en el ángulo de cierta forma, que hay una línea en el contorno de un objeto, que hay planos que envuelven un volumen y que un volumen ocupa un espacio. Estos puntos, líneas, planos y volúmenes, no están realmente allí; si lo están, ya no son conceptuales.
 - B) Elementos visuales: cuando dibujamos un objeto en un papel, empleamos una línea visible para representar una línea conceptual. La línea visible tiene no sólo largo, sino también ancho. Su color y su textura quedan determinados por los materiales que usamos y por la forma en que los usamos. Así, cuando los elementos conceptuales se hacen visibles tiene forma, medida, color y textura. Los elementos visuales forman la parte más prominente de un diseño, porque son lo que realmente vemos.
 - C) Elementos de relación: este grupo de elementos gobierna la ubicación y la interrelación de las formas en un diseño. Algunos pueden ser percibidos, como la dirección y la posición; otros pueden ser sentidos como el espacio y la gravedad.
 - D) Elementos prácticos: los elementos prácticos subyacen en contenido y el alcance de un diseño. Éstos son la representación, el significado y la función.
- Representación: cuando una forma ha sido derivada de la naturaleza o del mundo hecho por el ser humano, es representativo. La representación puede ser realista, estilizada o semiabstracta.

- Significado: el significado se hace presente cuando el diseño transporta un mensaje.
- Función: la función se hace presente cuando un diseño debe servir un determinado propósito.

(Wong, 1995, p. 42-44)

Desarrollados ya todos los elementos que el autor consideró necesarios para que el lector comprenda adecuadamente la intención de este trabajo, es tiempo de pasar al siguiente nivel: el metodológico.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

En el presente capítulo se aclarará bajo que metodología se desarrolló la propuesta de historia multimedia “Jorge y la hermandad de los sangre blanca”.

3.1 Tipo de investigación

El tipo de investigación utilizada fue la documental, definida como “parte esencial de un proceso de investigación científica, constituyéndose en una estrategia donde se observa y reflexiona sistemáticamente sobre realidades (teóricas o no) usando para ello diferentes tipos de documentos. Indaga, interpreta, presenta datos e informaciones sobre un tema determinado de cualquier ciencia, utilizando para ello, una metódica de análisis; teniendo como finalidad obtener resultados que pudiesen ser base para el desarrollo de la creación científica” (www.periciasaligraficas.com).

Esta investigación parte con el objetivo de contribuir al desarrollo de las formas en que se transmiten las historias actualmente. Aportar herramientas y apostar al cambio, a la evolución y adopción de los más novedosos formatos que, después de todo, pertenecen a toda la humanidad.

3.2 Nivel de la investigación

Se usó la metodología exploratoria al ser la más adecuada por definición. Felipe Nieves Cruz la define de la siguiente manera: “Explorar significa incursionar en un territorio desconocido. Por lo tanto, emprenderemos una investigación exploratoria cuando no conocemos el tema por investigar, o cuando nuestro conocimiento es tan vago e impreciso que nos impide sacar las más provisorias conclusiones sobre qué aspectos son relevantes y cuales no” (Felipe Nieves Cruz, Gestipolis.com, Octubre 2006).

Con el uso de la metodología exploratoria, se pudo abarcar todo lo referente a la historia de la lectura como columna vertebral de ésta investigación y lo importante de la misma para establecer una línea de evolución que hoy en día, debido a los desarrollos tecnológicos, presenta nuevas formas de acceso a los contenidos. Ya no toda transmisión escrita se limita al uso libro códice, sin embargo, la propuesta de historias multimedia no busca sustituir dicho formato, que vale la pena acotar sigue siendo y será por muchos años el recipiente de conocimiento más utilizado por la raza humana, el objetivo del formato multimedia es más humilde de lo que parece: solo desea trascender junto y no delante de su padre, el libro.

La investigación exploratoria permitió iluminar aquellos campos que permanecían en la sombra, como el potencial para contar historias que posee el formato multimedia, que hasta la fecha había sido explotado sólo en el mercado de enciclopedias virtuales como la bastante conocida Enciclopedia Encarta y para la construcción de sitios web.

En un mundo donde tener computadora con acceso a internet ha sustituido poco a poco a la necesidad de tener un teléfono fijo, el intento de

implementar una nueva forma de comunicación acorde a los nuevos soportes era algo inevitable.

Producto de dicha exploración, algo complicada por la falta de fuentes de información sobre el tema, se desarrollará el proyecto multimedia “Jorge y la hermandad de los sangre blanca”, que busca no sólo establecer una estructura clara para la construcción de historias multimedia, sino ser un escalón visible que sirva de apoyo para propuestas aún más avanzadas.

3.3 Recolección de datos

La recolección de datos bibliográficos se llevaron a cabo, en su mayoría, en la biblioteca “Gustavo Leal” y aquellos libros que eran inaccesibles fueron descargados en versiones electrónicas.

Para la grabación de voces se utilizó un Ipad con una aplicación llamada “iTalk” que transforma al dispositivo en un grabador de alta calidad. Las ilustraciones y música fueron realizadas por Eduardo Caruci y Giovanni Frisina respectivamente.

CAPÍTULO IV

LA PROPUESTA:

JORGE Y LA HERMANDAD DE LOS SANGRE BLANCA

Jorge y la Hermandad de los sangre blanca es una historia multimedia interactiva nacida de la necesidad de crear una forma nueva y eficaz de comunicar relatos, frente a la pérdida de interés en la lectura de las generaciones más jóvenes.

Motivado a la adopción del multimedia por las ya mencionadas generaciones, como consecuencia del incremento de la penetración del internet en los hogares y rutinas, se ha adoptado el multiformato como estructura y la obra de ficción antes nombrada como bandera, esperando así llamar la atención del público objetivo.

“La multimedia hace posible el ensamblaje de canales de comunicación alternativos a la palabra escrita, permitiendo introducir cualquier tipo de media junto al texto y ofreciendo así una configuración audiovisual de la obra: lo que implica la necesidad de unos planteamientos en los que imagen y sonido se conciban como elementos constituyentes del producto” (Vouillamoz, 2000, p. 44).

Para trabajar en una narración multiformato, es necesario estudiar las formas que podría tener el relato. Xavier Berenguer en su libro **Escrituras de Programas Interactivos** hace referencia a cinco modelos válidos para la construcción de narraciones interactivas. Estos modelos son:

- Descubrimiento de la historia: la historia es un enigma que se irá desvelando a medida que se superen ciertos obstáculos.
- Secuencias alternativas: el sistema ofrece en diferentes puntos de la trama argumentos alternativos que obligan al usuario a seleccionar uno de los itinerarios posibles.
- Representación de roles: la historia se desarrolla a partir de una serie de herramientas o cualidades que se encuentran bajo el control del espectador.
- Multiplicidad de versiones: la historia presenta diferentes puntos de vista que posibilitan la comprensión global de la misma.
- Construcción de la trama: la historia evoluciona a partir de unos determinados puntos de partida.

(Berenguer en www.iaa.upf.es, 1998)

Aún cuando la propuesta de Berenguer parece futurista y difícil de lograr, la verdad es que con los avances tecnológicos de sólo diez años después de publicado su libro existe una gama de nuevas formas que un autor de narraciones multimedia puede explotar, incluyendo el uso simultáneo de varias de las formas anteriores. Por ejemplo:

- Descubrimiento de la historia por navegación: en ciertas páginas se ubican soluciones a rompecabezas que el usuario debe resolver junto al protagonista para avanzar en la historia.
- Representación de roles y refuerzo de personaje con aplicaciones: los personajes del libro pueden ser sometidos a cambios en su estructura (poderes, habilidades, respuestas) que se consiguen descargándolas de sites específicos.
- Multiplicidad de versiones: la historia puede ser narrada desde distintos puntos de vista y dando a conocer información extra ubicada en redes sociales.

- Construcción de la trama: el usuario decide que camino tomará el protagonista de la historia, el bien o el mal por ejemplo, matar o dejar vivir, cosas por el estilo, deberá tomar decisiones que afectará el resto de la historia y le da a la misma la posibilidad de una variedad numerosa de desenlaces. Promoviendo de esta manera la relectura de la historia.

En este caso, es una historia que busca sacar provecho a todas las formas y valiéndose de lo interactivo/lúdico, invita al lector a participar.

El desarrollo del primer capítulo del e-book “Jorge y la hermandad de los sangre blanca”, se realizó en base a las experiencias de Doménico Chiappe (Tierra de extracción) y Milagros González (Tras la corona de Osiris), recogidas en el libro “Los desafíos de la escritura multimedia” de Caroline de Oteyza. La narración de sus experiencias sirvieron cual lámparas en este camino difícil de recorrer y poco explorado de la construcción de relatos multimedia.

A continuación se expondrá la manera en que fue realizado el proyecto desde su pre-producción, pasando por la producción y explicando con detalles las decisiones tomadas durante la post-producción.

4.1 Pre-Producción

Como en las producciones de cine, televisión y radio, se necesita planificar para que todos los elementos que convergen en el resultado final estén sincronizados y el resultado sea exactamente como se pensó desde el principio. Un trabajo de calidad muchas veces se diferencia de otros simplemente por buena planificación. En un relato multimedia coexisten

diversos elementos que necesitan ser trabajados de manera específica y desarrollados de tal manera que al momento de producir, todo esté en perfecto orden.

“... para encontrar el camino hacia un lenguaje multimediático se deben combinar artes y oficios: narración literaria y periodística, plástica, música, poesía, electrónica, ingeniería, programación y diseño” (Chiappe en De Oteyza, 2002, p. 32).

4.1.1 La idea

Las ideas van y vienen todo el tiempo, en el caso de un libro, al escritor puede ocurrírsele desde estando en un tren como a J.K. Rowling, autora de la saga “Harry Potter” hasta revisando las noticias, como es el caso de Truman Capote con “A sangre fría”. La idea llega y el autor debe decidir en qué formato desea plasmarla. En la mayoría de los casos, las aptitudes que posea el autor determinará si el resultado final será un libro, una película, una radionovela o un relato multimedia.

A Domenico Chiappe, según explica, le sucedió lo siguiente:

Cuando creí poner el punto final a tierra de extracción en su versión impresa, entendí que algo escapaba de entre sus líneas, algún susurro me llegaba desde los espacios vacíos entre capítulo y capítulo que resultaba esencial para dibujar el cuadro que quería exponer a los lectores. Pero ese susurro que salía del interior del papel, nadie más podía escucharlo, pues no tenía cabida en el formato tradicional del libro, en su forma exquisita, inamovible, objeto de culto y costumbre. (Chiappe en De Oteyza, 2002, p. 17)

¿Esto convierte a la novela de Chiappe una adaptación? No necesariamente. Eso es gracias a que la multimedia necesita en principio de un guión escrito que relate la historia y aclare qué contenidos serán texto, qué serán imágenes, qué será audio y finalmente, qué papel jugará el usuario en la historia. Así como en el cine, uno de los primeros pasos es la redacción del guión, y digo primeros pasos porque antes del guión, en el caso de la multimedia, es necesario un “análisis de potencial”.

4.1.1.1. Análisis de potencial

“Mientras más ignoremos las modalidades de la producción multimedia, más inhabilitados estaremos no sólo para la recepción sino, y sobre todo, para la producción (creación y comunicación) de mensajes” (Lucián en De Oteyza, 2002, p. 63).

Oscar Lucián toca un tema importantísimo en el párrafo anterior: se puede tener la mejor idea del mundo y querer hacer algo multimedia con ella, sin embargo, si no se estudian todas las posibilidades del formato, es posible que se esté infravalorando y de tal manera, limitando el potencial de la idea misma.

Hay que destacar que es necesario analizar dos potenciales:

Primero, el potencial de la idea:

Este se refiere a las posibilidades de “relieve” que pueda tener una historia determinada, tomando como “relieve” esas características inusuales que poseerá el libro además del texto, como imágenes, voces, música de fondo, video, animaciones, links, entre otras. Por eso, al pensar en una

historia multimedia, no se debe imaginar en texto únicamente. Veamos como un ejemplo el aprender un idioma nuevo: los profesores de idiomas generalmente recomienda pensar en el idioma que se espera aprender mientras se pronuncia o se escribe. Para construir multimedia, se necesita de un nuevo lenguaje en qué pensar mientras se gesta la idea.

“La pantalla necesita un nuevo lenguaje y no el que utiliza el papel. El lenguaje que debe emplearse en los medios electrónicos no existe. Debe inventarse, para aprovechar todas las posibilidades del formato electrónico” (Chiappe en De Oteyza, 2002, p. 32).

El segundo potencial a analizar, es la plataforma de reproducción:

Después de explotar y tener claro cuáles serán las características de la historia multimedia a construir, es hora de armar una cerca, una que dependerá de las posibilidades de la plataforma en que se desea exponer el proyecto multimedia. En otras palabras, después de analizar el potencial de la historia y tener claro qué tipos de media se pueden aprovechar, llega el momento de preguntarse: ¿Poseo los conocimientos y el dinero para hacer mi proyecto realidad? Y ¿Quiero que la historia sea para computadora o para tablet?

Aquí una cita de Oscar Lucién que ilustra un poco más el por qué es tan importante tener en cuenta estos detalles al decidir construir una historia multimedia:

“Cada día se requiere de más competencias técnicas y profesionales que hagan que el autor sea cada vez más colectivo y menos individual. En la generación de documentos multimedia se da un proceso de creación muy parecido al de la creación cinematográfica, donde convergen talentos de distinto origen y naturaleza, pero orquestados en función de una idea o concepto determinado” (Lucién en De Oteyza, 2002, p. 63-64).

Así es, aunque el requerimiento de mano de obra muy difícilmente llegará a ser del tamaño de una producción cinematográfica a gran escala, probablemente necesitemos, bien sea en diseño, en audio, en video, en animación o en programación, una o más manos que nos ayuden a materializar el proyecto.

Con esto respondemos la primera pregunta de la lista pero queda la interrogante de la segunda ¿Cuál es la diferencia entre una y otra plataforma?

Para elegir en qué plataforma programar la historia deben tenerse en cuenta el nivel y tipo de interactividad que se desea aprovechar. Se deben colocar en una balanza las posibilidades de ambas plataformas y escoger la que mejor se adapte a los requerimientos de la aventura que se desea llevar al usuario.

Las ventajas de la computadora sobre el tablet es principalmente almacenaje, poder de procesamiento y control con periféricos. Sumado a esto, actualmente en muchas casas hay computadoras, en muy pocas tablets.

El tablet, por su parte, tiene ventajas en cuanto a facilidad de lectura por su tamaño y el brillo controlado de su pantalla táctil, además de sensores de movimiento con los que se pueden producir nuevas y diferentes experiencias de interactividad para el usuario.

Después de aclarar las fortalezas de ambas plataformas y antes de que cada desarrollador tome la decisión final en cuanto al lienzo que utilizará para plasmar su historia, es oportuno leer una cita de Clement Mok en su libro *Interactivity Design*, en la que explica lo que para él es importante de la interactividad en las programaciones multimedia:

“En relación con la interactividad, como rasgo determinante del multimedia, podemos admitir con algunos autores que la interactividad mantiene una deuda con la ergonomía, la inteligencia artificial, la ciencia cognitiva y la semiótica, entre otras tantas disciplinas y actividades. La habilidad para nutrirse de todos esos aportes y materializarlos en una experiencia sensorial sobre una pantalla será determinante en el logro de una más significativa y humana comunicación” (Clement Mok, Interactivity design, 1996, En Lucién, en De Oteyza, p. 62).

Después de cercada la idea dentro de una plataforma específica y habiendo decidido qué medias utilizar, es hora de pasar al siguiente paso: la redacción del guión literario.

4.1.2 Guión literario

Para empezar a redactar el guión literario es necesario saber la diferencia entre el ya utilizado en las producciones cinematográficas y el multimedia. En el primero se redactan netamente los hechos, los lugares dónde se realizan y los personajes que participan; el segundo, posee todo esto además de las interacciones entre el usuario y la historia. Hay que tener en cuenta que algunas historias multimedia no son lineales, en ese caso, deben redactarse todas las posibilidades y cada una de las historias que derivarán de la principal, todo como un árbol, desde las raíces hasta las últimas hojas del mismo.

Aquí una cita en la que Chiappe, según su experiencia escribiendo “Tierra de extracción”, da algunos consejos prácticos sobre cómo escribir novelas multimedia:

- 1) Los capítulos deben ser como eslabones de mercurio: concisos y circulares.
- 2) Se narra en varios planos.
- 3) Las imágenes sirven como enlaces con el subconsciente del lector.
- 4) Dos premisas: sencillez del diseño y modestas instrucciones.
- 5) Construcción lúdica. El lector hace su camino.

(Chiappe en De Oteyza, 2002, p. 19).

Domenicco Chiappe esgrimirá una cita del filósofo Paul Virilio para dar otro consejo, ésta vez sobre la extensión:

“La revista *El Paseante*, en una edición dedicada a la revolución digital y sus dilemas, publicó una entrevista al filósofo Paul Virilio, quien sostuvo que ya “el riesgo no es la censura por privación de información sino rigurosamente lo contrario: la censura por saturación...” (...) En los individuos nace una nueva patología: las ansias por llegar al final con desespero, de no terminar de percibir algo y ya querer intuir lo otro” (Chiappe en De Oteyza, 2002, p. 26).

Debe tenerse en cuenta que los guiones al materializarse, sufren cambios inevitables. Algunos serán por los actores que doblarán a los personajes para darles más naturalidad a los diálogos y probablemente una que otra imagen será reemplazada para evitar confusiones. El guión se concibe como un camino, nunca como una camisa de fuerza.

A continuación, el guión literario de “Jorge y la hermandad de los sangre blanca” de Clemente Castro:

El guión está escrito basado en un formato propuesto especialmente por el autor para la planificación de historias multimedia. Cada parte, según el medio que deba reflejar, se diferenciará de las demás al valerse de herramientas para resaltar las fuentes como subrayado, cursiva y negrita. También se puede utilizar subrayados de colores, sin embargo, tal formato produciría dificultades de traducción para los daltónicos y tomando en cuenta que las historias multimedia en su mayoría son construidas por un equipo, es bueno tomar este tipo de provisiones para optimizar la comunicación evitando inconvenientes.

Leyenda:

Subrayado: sonido

Cursiva: texto

Negrita: imágenes

1

Prólogo (intro del libro, video animado)

Jorge saldrá corriendo a través de unos pasillos subterráneos siendo perseguido por un Farmadden. Mientras corre, recuerda que estando en la escuela le explicaron qué era un Farmadden y qué debía hacer:

“Los Farmadden son criaturas etéreas creadas por Leuchimer, que deambulan por el mundo entero buscando cuerpos aptos con los cuales establecer el “lazo de sangre”. Una vez que un Farmadden te ve a los ojos,

tu vida está condenada a pasar por malestares sin comparación hasta el día de tu muerte.

Pase lo que pase, nunca abran los ojos cuando haya uno cerca y recuerden... (Jorge recordará que no escuchó esa parte de la explicación porque tataraba una canción que ensordeció las últimas instrucciones de su profesora)

Jorge se cae y deja de escuchar los pasos del monstruo, respira aceleradamente y decide abrir los ojos. Ante él aparece el humo que sale de las fosas nasales del Farmedden y se dibujará frente a él mientras recuerda:

“¿Jorge me prestaste atención? Dije que deben tener mucho cuidado porque estas criaturas son extremadamente astutas y sigilosas, pueden estar frente a una víctima horas para esperar el momento adecuado y establecer el lazo maldito”.

Jorge se desmaya.

2

MENÚ (APARECE EL NOMBRE DEL LIBRO Y CRÉDITOS)

“Jorge y la hermandad de los sangre blanca”

Autor:

Clemente Castro

Ilustración:

Eduardo Caruci

Musicalización:

Giovanni Frisina

3

Jorge se levanta en su cama, escucha a sus padres hablando con un hombre de voz fuerte que les dice:

“Yo puedo curarlo, pero es necesario que confíen en mi, dejen a Jorge en mis manos”

¿Papá? ¿Mamá?, pregunta Jorge.

Dime hijo -pregunta la mamá- ¿Cómo te sientes?

Algo mareado ¿Con quién hablan?

Mi nombre es Horacio, soy el Líder de la Hermandad de los Sangre Blanca, no sé si has escuchado algo de mi...

No rec... ¡Un momento! ¿Horacio? ¿Horacio Luz-Eterna? ¿Horacio el héroe de la hermandad? ¿El Horacio de verdad? ¡No lo puedo creer!-**Jorge se levanta de un salto y empieza a hurgar en su baúl hasta conseguir algo-** ¡Aquí está! Soy tu fan número uno, cuando sea grande quiero ser parte de la hermandad y cazar Farmeddens, ¿Podrías darme tu autógrafo?

-Creo que tengo una mejor propuesta que hacerte-dijo Horacio- Jorge, quiero que formes parte de la hermandad.

Jorge no daba crédito a lo que escuchaban sus oídos, se quedó ahí parado con el cuaderno extendido intentando procesar lo que estaba pasando. El

mismo Horacio vino a buscarlo a su casa para pedir a sus padres que se uniera a la hermandad. Esto tenía que ser un sueño.

Estoy aquí en Paladul porque seguí la pista de un Farmedden. Sé que te vió a los ojos, Jorge...

En un segundo, Jorge recordó por qué estaba en cama y lo que había pasado. Se ve el libro abierto con unas lágrimas encima.

-¿E-e-estoy maldito?

-Sí muchacho, lamentablemente –respondió Horacio-, pude espantar al monstruo y evitar que te hiciera más daño, sin embargo cuando llegué, ya se había realizado el... “lazo de sangre”.

La madre de Jorge se volcó en llanto y su padre la abrazaba dándole palabras de aliento:

-¡No te preocupes mujer! ¡Es Jorge! –Exclamó sonriendo con la mirada fija en su hijo- No hay nada que él no pueda hacer si lo apoyamos...

El muchacho no sabía qué decir, qué pensar, qué hacer, el mundo entero estaba en silencio, el tiempo detenido. Veía a Horacio mover los labios pero no entendía absolutamente nada hasta...

“Sin embargo, a pesar de lo que muchos piensan, ¡hay una cura! –explicó Horacio-, puedo ayudarte a romper ese lazo.

¿En serio?-preguntó la madre cayendo de rodillas frente al caballero-Pídate lo que sea señor ¡Lo que sea!

Lamento decirle que no es algo tan sencillo como un intercambio.-Hizo una pausa antes de dar la noticia-. Debo llevar a Jorge a través de “Nattoemitar”...

-¿Natto-qué? –preguntó Jorge curioso- ¿Qué diablos es eso?

El único camino que lleva al Castillo de Leuchimer, muchacho –Aclaró Horacio antes de continuar la explicación-. Para romper el lazo es necesario que superes con vida los obstáculos del “Paso de Nattoemitar”, consigas llegar al Castillo de Leuchimer, y allí lo enfrentes para conseguir curarte de la maldición”

Imagen del paso de Nattoemitar y del castillo de Leuchimer

Jorge se quedó perplejo un minuto y pensó:

Este hombre está loco o yo debo estar dormido, eso es. Estoy teniendo una horrible pesadilla, no hay otra explicación, es imposible que Horacio Luz Eterna esté en mi casa pidiéndome que me una a la hermandad para ir a “No-se-dónde-que-se-escucha-horrible” y así poder llegar al castillo de Leuchimer el Vil, un monstruo que ha acabado con la vida de miles de caballeros.

En ese momento, sintió una debilidad abrumante en el cuerpo entero y en el revés de la palma de la mano visualizó la marca del ataque y una voz horrible y chillona le habló desde el interior de su cabeza:

-“No sé quién eres, no sé tu nombre, no sé si eres hombre o mujer, niña o niño, no conozco a tus padres, no me importa tu color de piel ni tu tamaño, no me importa si eres gordo o flaco y me sabe a rayos si te has portado bien o mal hasta ahora... eres mi comida. Te lastimaré todos los días hasta que no puedas si quiera levantarte del suelo, te golpearé todos los huesos y cada día que pase estarás más débil y yo, más fuerte (risa). Sabes donde vivo, tú decides si quieres pelear o no, pero me parece oportuno confesarte que me da un inmenso placer cada vez que mi almuerzo decide caminar hasta mi casa...”

¡Jorge! ¡Jorge! –Horacio estaba frente a él haciéndolo recobrar la conciencia-Éstábamos hablando y empezaste a sudar frío y murmurar cosas. ¿Es lo que yo creo que es? ¿Hablaste con él verdad?

El muchacho se quedó callado un minuto entero, se sentó en la cama y se dirigió al caballero:

Horacio –le dijo sonriente y poniendo una mano en su hombro, apartándolo para ver a sus padres-Espérame afuera por favor, no me puedo ir así, sin pedirle permiso a mi mamá.

Después de ver el guión literario, se puede creer que es muy corto para representar un capítulo, no obstante, aquí entra en juego uno de los principales aspectos a tomar en cuenta a la hora de escribir historias multimedia: el ahorro de caracteres. Nuevo aspecto que resume y justifica Chiappe de la siguiente manera:

“Tanta palabra puede ahorrarse, como se hace en la versión 2.0, en la que los elementos aparecen sólo en el momento en que el lector los llama con su curiosidad. La escritura multimedia necesita un lector activo, curioso, ávido de apretar los botones del ratón y de descubrir nuevas posibilidades en las narraciones” (Chiappe en De Oteyza, 2002, p. 31).

4.1.3 Guión técnico

El guión técnico, cumple en la construcción de historias multimedia el mismo objetivo que en las cinematográficas. El guión literario se desglosará en escenas y se enumerarán los elementos presentes en cada una y su función determinada, esto con la finalidad de llevar un control de todos los medios a utilizar.

Para la realización de este guión, el autor se basó en la estructura propuesta por Milagros González, autora de “Tras la corona de Osiris”, una historia multimedia.

A continuación, el guión técnico del primer capítulo de “Jorge y la hermandad de los sangre blanca”:

Escena I

La persecución

Animación	Audio	Interacción
<p>-Jorge corriendo por una zona boscosa siendo perseguido por una criatura invisible (Farmedden).</p> <p>-Jorge tropieza y cae.</p> <p>-El Farmedden se materializa frente a él.</p> <p>-Jorge se desmaya.</p>	<p>-Background: Evil Chase.</p>	<p>Presionar botón para saltar intro (Flecha en la parte inferior derecha)</p>

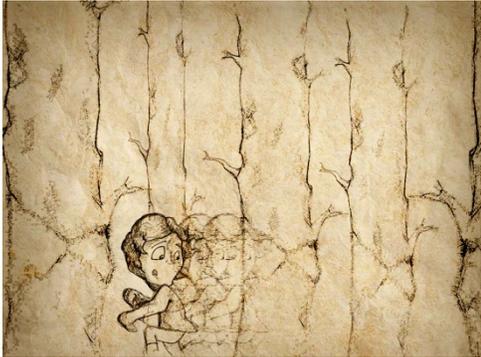
(Se despliega el menú principal, donde estará el título, los créditos, un botón para empezar a vivir la historia y otro para continuarla donde se dejó)

Escena II

El reclutamiento

Animación	Audio	Interacción
<p>-Jorge desde la cama ve tres siluetas en la puerta de su cuarto.</p> <p>-Horacio se presenta y se acerca a la cama para explicarle lo que pasó.</p> <p>-Imágenes de Nattoemitar.</p> <p>-Jorge se toma la cabeza con ambas manos por el dolor.</p> <p>-Pantalla oscura con una luz titilante muy suave en el centro.</p> <p>-Jorge aparta a Horacio para despedirse de sus padres.</p> <p>-Espada de su padre.</p> <p>-Amuleto de su madre.</p>	<p>-Voz de Horacio.</p> <p>-Voz de la madre de Jorge.</p> <p>-Voz del padre de Jorge.</p> <p>-Voz de Jorge.</p> <p>-Voz de Leuchimer.</p>	<p>-Presionar para continuar la historia (cualquier parte de la pantalla)</p> <p>-Espada a seleccionar por el jugador.</p> <p>-Amuleto a seleccionar por el jugador.</p>

4.1.4 Storyboard

	Acción: Jorge es perseguido por el Farmedden a través del bosque.
	Imágenes: jorge1.jpg, jorge2.jpg, jorge3.jpg, bosque1.jpg, bosque2.jpg, farmedden1.jpg, farmedden2.jpg, farmedden3.jpg, salóndeclases.jpg, ventana.jpg
	Sonido: Background-evilChase.mp3, monstruo.mp3, corazón.mp3.
	Interacción: Flecha activable.

	<p>Acción: Jorge habla con Horacio sobre la maldición.</p>
	<p>Imágenes: cuarto1.jpg, cuarto2.jpg, horacio1.jpg, horacio2.jpg, horacio3.jpg, siluetamama1.jpg, siluetamama2.jpg, siluetapapá1.jpg, siluetapapa2.jpg, mamá arrodillada.jpg, nattoemitar1.jpg, nattoemitar2.jpg, nattoemitar3.jpg.</p>
	<p>Audio: Background (por definir), horaciolisto1.mp3, horaciolisto2.mp3, horaciolisto3.mp3, jorge1.mp3, mamá1.mp3, mama2.mp3, papá1.mp3</p>
	<p>Interacción: se presiona la pantalla para ir activando progresivamente los diálogos.</p>

	Acción: Jorge es contactado mentalmente por Leuchimer.
	Imágenes: negro.jpg, brillo.jpg
	Audio: Invitacionleuchimer.mp3
	Interacción: n/a

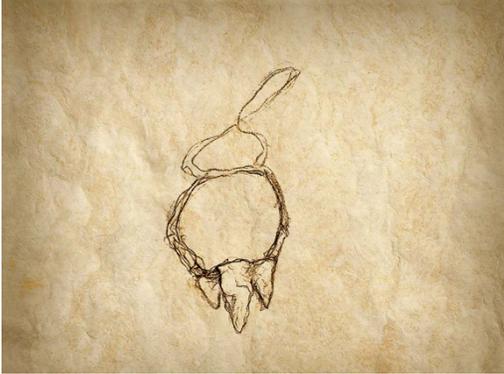
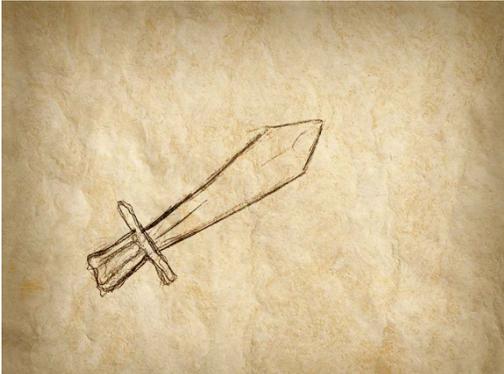


Acción: Jorge aparta a Horacio pide permiso a sus padres para unirse a la hermandad y enfrentar el Paso de Nattoemitar.

Imágenes: Horacioayuda.jpg, siluetapadres1.jpg

Audio: Background (por definir), vozhoracioayuda.mp3, jorgepidepermiso.mp3

Interacción: presionar cualquier parte de la pantalla para avanzar.

	<p>Acción: Jorge deberá escoger entre la espada y el amuleto.</p>
	<p>Imágenes: espada1.jpg, amuleto.jpg</p>
	<p>Audio: background (por definir), vozpapaespada.mp3, vozmamauleto.mp3</p>
	<p>Interacción: el usuario deberá escoger una herramienta para continuar la historia.</p>

Después que están claras las pautas a seguir, se pasa a la producción de imágenes, sonidos, videos, animaciones y programación.

4.2 Producción

4.2.1 Diseño de los personajes

Como toda creación literaria, los personajes son quienes servirán de canal para que el autor de la obra transmita su mensaje, bien sea una crítica, una adulación, una moraleja o hasta un simple desahogo. Son quienes llevan a cabo las acciones, quienes sufren, quienes se alegran, quienes hablan con sus acciones al lector.

En una obra escrita, la descripción de cada personaje siempre ocupa importantes y numerosas líneas. Su físico, sus costumbres, sus buenos y malos hábitos, algún tic nervioso, alguna enfermedad que padezca, en fin, todo lo que deba ser contado y aclarado para la construcción nítida del personaje en la mente de aquel que decida leer.

En una obra multimedia, esto es igual de importante, la diferencia es que en este tipo de relatos, el usuario en vez de imaginar a los personajes, tiene a su alcance una imagen clara de los mismos, bien sea en ilustración o en foto (no se puede descartar el hacer historias multimedia con actores reales), eso aunado a que en ocasiones, los personajes hablarán con voz propia.

Para la construcción precisa de los personajes, el autor redactó una ficha técnica de cada uno, con unas características físicas especiales, personalidad y en algunos casos de personajes especiales, un detalle importante que debía poseer que lo hiciera único. Luego que la información es entregada al ilustrador, cual retrato hablado, él intentará cumplir con dichas exigencias y dar vida a esas palabras.

A continuación, la ficha técnica y bocetaje de los tres personajes que aparecen en el primer capítulo de la historia.

a) Jorge

Descripción:

Niño de doce años, baja estatura para su edad, pelo castaño, no muy largo, ojos negros, con cara de inventor, muy curioso, quiere ser caballero y combatir Farmeddens cuando crezca.

Características especiales:

Las mangas de su franela son largas y le cubren las manos, a él le gusta llevarlas de esa manera.

Bocetaje:





b) Horacio

Descripción:

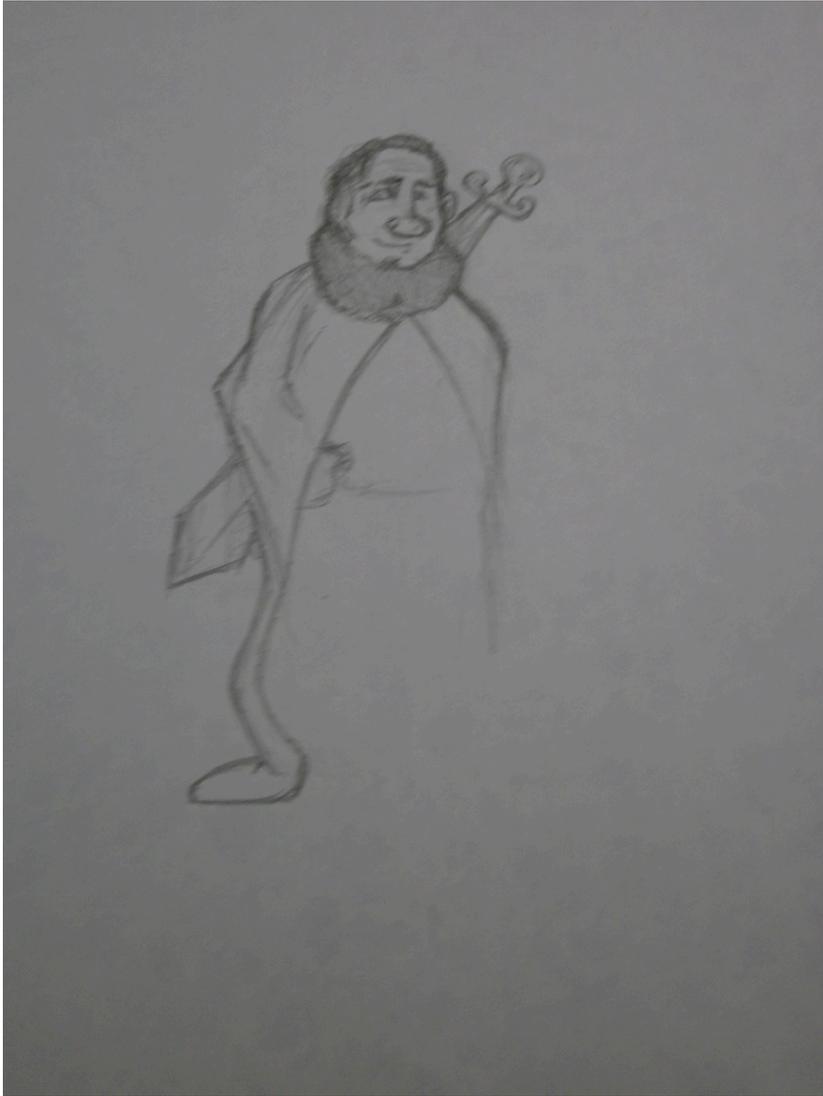
Hombre de estatura promedio, con barba tupida pero no larga, pelo negro, mejillas pronunciadas, posee un aura de sabiduría que se refleja en su mirada y su forma de pararse, buena postura, no muy exagerado. Es el líder de la hermandad de los sangre blanca.

Características especiales:

Tiene una cicatriz en una ceja producto de una pelea y le falta una oreja. Posee un mandoble especial llamado "Voluntad de la luz" que tiene una forma parecida a la "Vara de Esculapio"

Bocetaje:





c) Farmedden

Descripción:

Creatura ósea de seis patas, delgada pero muy grande, veloz, con muchos dientes, una cola larga con aguijón y cuatro patas pequeñas en la cola que usa para erguirse.

Características especiales:

Invisible al ojo de quienes no poseen la sangre blanca.

Bocetaje:



4.2.2 Diseño de las locaciones

El diseño de las locaciones sigue el mismo protocolo que la creación de los personajes. La historia comienza en Paladul, una villa ubicada al sureste del Reino de Kastin, el cual está azotado por Leuchimer. La historia es medieval, así que tanto las construcciones como los vestuarios de los personajes estarán adaptados a las necesidades y avances de la época. La gente usa pieles, los caballeros capas y armaduras.

El reino ha sido tomado por Leuchimer, quien vive en su castillo al final de “El Paso de Nattoemitar”, un camino muy difícil de atravesar, con trampas y condiciones climáticas extremas.

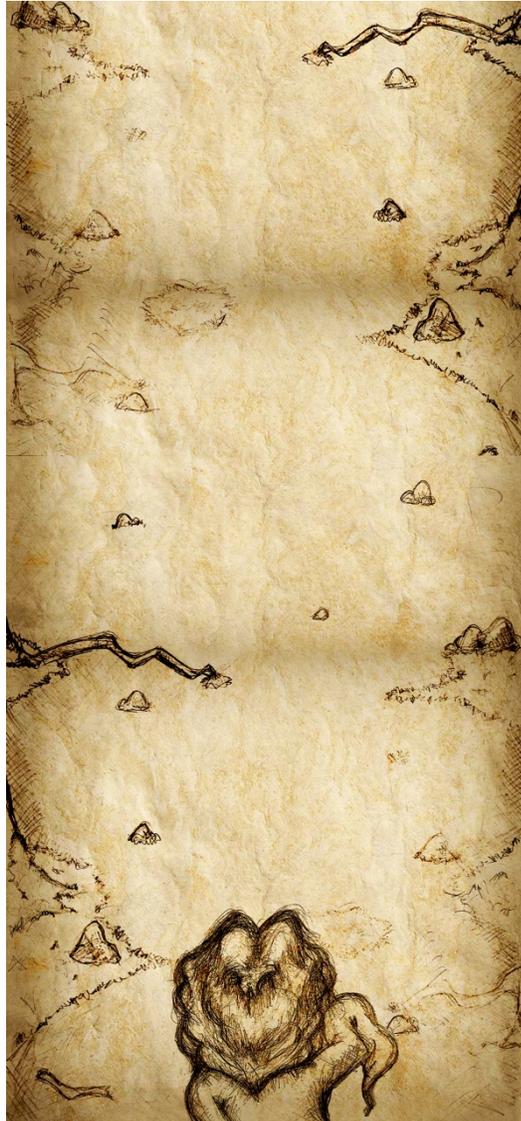
Cada locación posee una ficha técnica específica, igual que los personajes, para hacer más fácil el trabajo del ilustrador y conseguir un mejor resultado final. Para este primer capítulo sólo se desarrollaron dos locaciones:

a) El bosque que rodea Paladul

Descripción:

Por esta zona será perseguido Jorge por el Farmedden al comienzo de la historia. Es un lugar virgen, muy verde y con una gran cantidad de árboles de todas formas, grandes, pequeños y fantásticos.

Bocetaje:



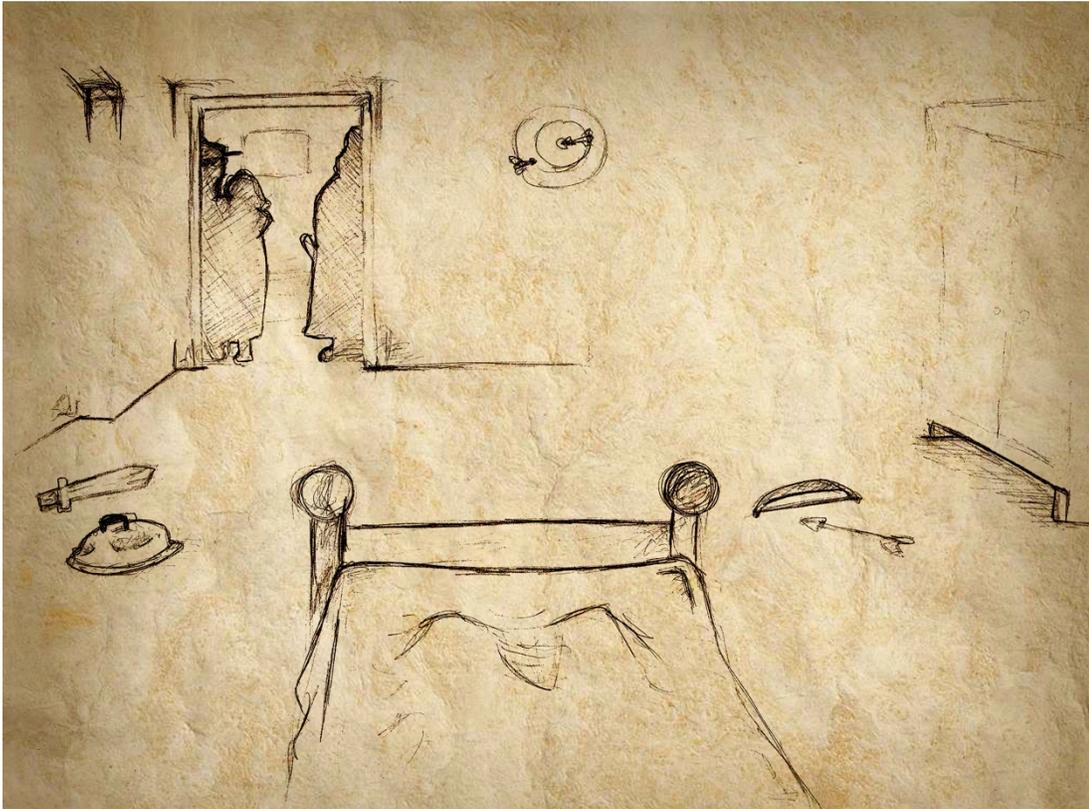


b) El cuarto de Jorge

Descripción:

En esta habitación se llevará a cabo todo el primer capítulo, es un cuarto humilde, reflejo de una familia pobre, sin embargo, poseerá elementos que den pistas de la personalidad de Jorge. Espadas (cucharas de madera), escudos (placas de metal) y armaduras (ollas y sus tapas con amarres) en el suelo.

Bocetaje:



4.2.3 Sonido

El sonido es un elemento imprescindible que toda producción multimedia requiere, para producir en el lector emociones inconscientes y aumentar la sincronización con la historia. Mientras el usuario viaja, los contenidos estarán acompañados de voces, canciones y efectos sonoros cuando se activen mecanismos de interactividad. El sonido presente en una historia multimedia se puede dividir en banda sonora (música y efectos de sonido) y voces.

4.2.3.1 Banda sonora

Las aplicaciones interactivas, desde su comienzo, han utilizado efectos de sonido para resaltar el presionar de los botones, los cambios en el contenido de lo que se muestra en la pantalla y una que otra canción que en volumen muy bajo, acompaña al usuario durante su navegación.

En una historia multimedia debe irse más allá. Se conservarán los efectos de sonido al pulsar hipermedia, sin embargo, la música que acompaña al usuario durante su viaje debe ser acorde al contenido con el que esté en contacto. Por ejemplo, si se está narrando una batalla medieval se escucharán gaitas y tambores; si se presenta una conversación en un café con música en vivo, se puede recrear el entorno y permitirle al lector estar presente gracias a la música. Efectos de sonido y una canción de background no siempre es suficiente, no se debe subestimar a las nuevas plataformas.

Para la banda sonora de la historia multimedia “Jorge y la hermandad de los sangre blanca” del autor Clemente Castro, se desarrolló un soundtrack con la colaboración del músico Giovanni Frisina que utilizó “Q base” como software principal para la elaboración y masterización de las piezas musicales.

El soundtrack del primer capítulo de la historia comprende los siguientes temas:

1. Evil chase de Giovanni Frisina.
2. El sueño de Jorge de Giovanni Frisina

4.2.3.2 Voces

Para la grabación de las voces, no es necesario mucho aparataje. Con un grabador simple, una habitación adecuada (sin eco) y algunos voluntarios, puede solucionarse. Sin embargo, si se busca una mayor calidad de material y se poseen los medios financieros para costearlo, puede realizarse en un estudio de grabación, con actores expertos en doblaje.

Para darle vida a los personajes de la historia, participaron:

1. Clemente Castro como Jorge.
2. Héctor Rivas como Horacio Luz Eterna.
3. Jorge Castro como el padre de Jorge.
4. Marta Rivas como la madre de Jorge.
5. Clemente Rodríguez como Leuchimer.

4.2.4 Diseño de interfaz

El diseño gráfico no puede ser lo único que dé vida a una aplicación interactiva. Aunque no se puede menospreciar su importancia, la relación entre lo atractivo del diseño gráfico y el nivel intuitivo del diseño de la interfaz es lo que separa a un buen software multimedia de otros que no logran calar en el público.

Para la historia multimedia “Jorge y la hermandad de los sangre blanca” el autor debió definir varios elementos visuales importantes para facilitar la navegación del usuario. Estos fueron: en cuanto al texto, su ubicación en la pantalla, tipografía a utilizar, color y tamaño de la misma; elementos interactivos, su ubicación, diseño gráfico y definición de sus destinos.

Para el texto, el autor y el ilustrador seleccionaron la tipografía “VERDANA” por su compatibilidad con el programa interactbuilder y por ser de fácil lectura.

A b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
. : , ; i ! ¿ ?

Los textos aparecerán durante la historia cuando la voz del narrador omnisciente es requerida para dar explicaciones en ciertas escenas o para reflejar algún pensamiento de los personajes. El tamaño de la fuente será de 30 puntos y de color negro durante toda la historia.

En lo referente a elementos interactivos, tenemos dos tipos: los botones de cambio de pantalla y los botones de encrucijada. Los primeros, como su propia denominación aclara, son interruptores que al ser pulsados por el usuario, producirán que la historia avance a otra escena.

Los otros botones, aparecerán al final de cada capítulo y ofrecerán al navegante dos opciones de ruta posibles. Las decisiones que se toman al presionar estos botones son irreversibles, debido que representan el camino que el usuario escogió para los personajes.

De esta manera, la historia multimedia posee una cantidad diversa de recorridos y finales, permitiendo así al lector, vivir la aventura más de una vez si así lo desea.

4.2.5 Diseño de la portada y menú

El diseño de la portada estuvo a cargo del ilustrador Eduardo Caruci. En la misma, aparece Jorge en guardia frente a la imagen de Leuchimer (el antagonista) sosteniendo un escudo y espada.



En la esquina superior izquierda, estará el logotipo del e-book y en la parte inferior los botones: créditos, play y reinicio.

El botón de créditos conduce a una pantalla con animaciones, nombres y breve información sobre el autor, el ilustrador y el músico.

El botón “reproducir” naturalmente, dará inicio a la historia.

El botón “reinicio” estará presente para cuando el lector decida vivir de nuevo la historia. Como su nombre lo indica, este botón borrará el tramo recorrido y permitirá tomar nuevas decisiones en las encrucijadas, desbloqueando otros finales para los personajes.

Después de tener todas las imágenes diseñadas, sonidos grabados y textos redactados, se pasa al último escalón: la programación del software.

4.2.6 Programación

Para la comunión de todos los elementos en uno solo y conseguir construir el e-book “Jorge y la hermandad de los sangre blanca”, se utilizó el software “Interact Builder”, desarrollado por la compañía estadounidense “Interactbooks”.

Dicho programa, permite a personas no expertas en programación, construir sus propios libros multimedia interactivos para tablets. Como cualquier software para hacer presentaciones, permite colocar y fusionar los elementos necesarios y establecer cuales serán las rutas de interactividad. Sumado a esto, el software permite previsualizar cualquier proyecto en el dispositivo tablet que se posea, lo que en principio, mejora las posibilidades de obtener resultados de mayor calidad.

4.3 Post-producción

Una vez construida la aplicación multimedia “Jorge y la hermandad de los sangre blanca”, se llevaron a cabo una serie de pruebas de sonido, imagen, video y navegabilidad, gracias a una función de previsualización que posee el programa “Interact Builder”, la cual permite exportar una sesión de construcción de archivo multimedia desde el equipo donde se edita hacia un dispositivo Ipad que esté sincronizado con el computador.

Esas pruebas permitieron a los desarrolladores solucionar alguno que otro inconveniente de navegabilidad y mejorar la interacción entre imagen y el sonido.

Luego, la aplicación se probó en un dispositivo Ipad con éxito, cumpliendo de esta manera con parte del objetivo de este trabajo, que no perseguía solo la construcción de una historia multimedia sino su perfecto funcionamiento en un tablet.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES

La idea de hacer una historia multimedia surgió de la recién nacida preocupación por la pérdida progresiva de interés en la lectura que demuestran las nuevas generaciones. Las librerías, término que parece difuminarse con el pasar del tiempo ya no son ni la sombra de lo que eran antaño: lugares comunes de encuentro y centro de compras regulares para quienes deseaban acceder a más información.

Los temas de conversación se van transformando, como es lógico, por los cambios culturales, espaciales y sociales de cada época. Sin embargo, la entrada en funcionamiento del internet, que se llegara a definir como una llave de acceso a todo el conocimiento, resultó ser un arma de doble filo que probablemente esté cortando más por el lado equivocado.

Por su parte, el internet ha conectado a una parte del mundo (todavía más de la mitad de la población mundial no tiene acceso a la web) a todo tipo de información posible. De manera indiscriminada se ha vertido en ese gran recipiente de conocimiento todo “lo bueno y lo malo” de los seres humanos y, lamentable e inevitablemente todos los que tienen acceso a internet terminan adoptando costumbres que contrario a lo que se pensaba, van degenerando poco a poco a los más jóvenes.

La facilidad para conseguir información, paradójicamente, aliena al estudiante. Lo aleja del “leer para entender” y lo acerca cada vez más al “copiar y pegar para aprobar”.

Los contenidos en la web son, por definición, de naturaleza multimedia. Ver vídeos, fotografías, artículos, escuchar música online, todo al mismo tiempo, convierte a la experiencia en algo único y difícil de sustituir para algunas personas. La información contenida en los libros “tapa dura” como se les conoce, ya puede ser bajada desde la nube y, gracias a algunos procesadores de palabras ni es necesario leerlos completo para conseguir la información que se necesite extraer de cada uno. Se podría decir que hoy día menos gente “lee de más”.

Teniendo en cuenta este panorama, se decidió crear una historia multimedia interactiva que, adaptándose a la demanda de la población con acceso a internet, podría llamar la atención de las nuevas generaciones y acercarlas a la lectura a través del uso de la forma de presentación de contenidos predominante: la multimedia. Naciendo así “Jorge y la hermandad de los sangre blanca”.

Sin embargo, durante el desarrollo de este proyecto surgieron algunos inconvenientes que vale la pena traer a colación:

El primer paso siempre será la investigación y recopilación de la información necesaria para asentar las bases. En el caso de la búsqueda de contenido útil acerca de la evolución del formato multimedia, conseguir fuentes válidas se hizo muy difícil, debido a varios factores: primero, la narración multimedia no es algo nuevo, pero aún no se puede decir que esté plenamente desarrollada; y segundo, existe una barrera de detractores, autores que rechazan el formato por no creerlo digno. Ambos factores hacen de la recopilación de datos referentes al multimedia una odisea digna de cualquier héroe de fantasía.

Como se mencionara anteriormente, la narración multimedia no es algo nuevo, de hecho, en Venezuela se han publicado más aparte de “Tierra de extracción” de Domenico Chiappe. Sin embargo, y esto es algo que se

debe tomar en cuenta para hacer cualquier narración posterior de este tipo, los autores cometen el error de pensar el relato en formato escrito y luego pensar en cómo darle relieve a la historia, los seres humanos son animales de costumbres y eso no está mal del todo, quizás se pueda sacar provecho de eso y aplicar ésta frase de René Descartes: "Los malos libros provocan malas costumbres, las malas costumbres provocan buenos libros". Hay historias que de hecho tienen un gran potencial para ser llevadas al multimedia, pero no todas, y ahí está lo relevante. Si se pretende construir una historia multimedia, se debe pensar en multimedia. Nuevo formato, nuevas reglas.

Vale la pena considerar, que el guión de "Jorge y la hermandad de los sangre blanca" pasó inevitablemente por etapas de purificación literaria. El capítulo de una historia escrita que en un principio puede tener de veinte a treinta páginas, se reduce a tres. Ya no se necesita describir físicamente a los personajes ni es necesario explicar algún tipo de voz o cualidad especial, porque todo, ahora está en imágenes, en sonido, en video. Los escritores románticos no deben alarmarse, no se está lapidando ni subestimando la imaginación del lector, todavía se puede jugar al misterio, y no menos importante, siempre se podrán escribir historias en texto. Porque se pueda enseñar todo, no significa que sea la fórmula más adecuada.

Para éste proyecto, el autor, teniendo en cuenta cada uno de los elementos que integran la estructura de una plataforma multimedia, hizo lo posible por establecer un diseño cómodo y amigable, que invite a participar al usuario y complete su función original: transmitir contenido multimedia con éxito.

La concretación de una historia multimedia de calidad, exige la intervención de profesionales de distintas áreas para obtener el mejor resultado. Una sola persona, con los avances tecnológicos actuales puede

fácilmente construir una narración multimedia, pero, saber hacer buena música, texto y video no necesariamente son talentos inherentes en el ser humano, nunca está de más el asesorarse con personas especializadas en uno u otro oficio.

En el mismo orden de ideas, acerca del asesoramiento por parte de personal calificado, es de suma importancia no dejar al diseño en último plano, hay que recordar que el objetivo de todo mensaje, sea prensa, radio, tv o narración multimedia, es transmitir un mensaje con efectividad, y para ello, es vital que el espectador, lector o usuario preste atención a toda la exposición, bien sea de palabra escrita, hablada, en imágenes, video o todas juntas. Al diseñar una interfaz multimedia, debe tenerse como máxima prioridad mantener vivo el interés del usuario, no se debe crear algo pensando en que solo porque es bueno y de calidad, el espectador se quedará allí. El público joven es distraído y con facilidad puede cambiar de programa y no abrirlo nunca más.

Con tal fin, se deben aplicar al pie de la letra las dos normas siguientes, utilizadas frecuentemente en diseño web: el ahorro de caracteres y la compresión de los elementos dentro del espacio disponible, para aprovechar al máximo el potencial del soporte.

Esta obra se realizó con el objetivo de contribuir al desarrollo de futuros trabajos de este tipo, agregar un trabajo más a ese recipiente multimedia y esperar sea útil para alguien o muchos en el futuro. Ya no es necesario ser programador para crear contenido multimedia interactivo, ni gastar montones de dinero en músicos para musicalizar una obra, las herramientas están frente a quien maneje una computadora, todo el tiempo.

GLOSARIO

E-book: Es el contenido digital o libro electrónico.

E-reader: Es un dispositivo electrónico que reproduce los contenidos de libros electrónicos.

Ipad: Es un dispositivo electrónico tipo “Tablet PC” desarrollado por Apple Inc.

Kindle: Es un lector de libros electrónicos creado por la tienda virtual Amazon.com.

Mashup: Originaria del mundo de los disc-jockeys (que mezclan diferentes temas para crear uno nuevo), gira alrededor de las API, es decir, de pequeñas aplicaciones de configuración sencilla que se instalan en el servidor que genera el “mashup”. Plataformas como Flickr, eBay, Youtube, Amazon, Yahoo!, Microsoft o Google, entre otras, ofrecen actualmente de forma gratuita contenidos de diferente naturaleza informativa: textos, imágenes, vídeos y archivos sonoros. (Alegsa.com)

Netbook: El término netbook describe una categoría de “subnotebooks” pequeñas, de bajo costo, muy livianas, de bajo voltaje, con procesador de bajo consumo y con funciones de cómputo básicas, optimizadas para el acceso inalámbrico a internet. Generalmente vienen con pantallas de 7 a 10 pulgadas para que sean fácilmente transportables. (Alegsa.com)

Notebook: (También llamada laptop o computadora portátil). Pequeña computadora personal con un peso entre 1 y 6 kilogramos, pensada para que pueda ser fácilmente transportable. (Alegsa.com)

Sony Reader: Es un dispositivo para leer eBooks desarrollado por Sony.

Tablet: Es una computadora portátil con la que se puede interactuar a través de una pantalla táctil o multitáctil. El usuario puede utilizar una pluma stylus o los dedos para trabajar con el ordenador sin necesidad de teclado físico o mouse. (Alegsa.com)

BIBLIOGRAFÍA

BLANCO, Eduardo (1976). *Técnicas redaccionales de hoy*. Instituto Universitario de Nuevas Profesiones. Caracas.

CABRERA, M^a Ángeles (2000). *La prensa on-line. Los periódicos en la www*. Barcelona.

CAMPBELL, Joseph (1949). *El héroe de las mil caras*. Fondo de Cultura Económica. México.

DE OTEYZA, Caroline (Coordinadora). (2002). *Los desafíos de la escritura multimedia*. Universidad Católica Andrés Bello, Centro de Investigación de la Comunicación. Caracas.

DAHL, Svend. (1990) *Historia del libro*. Ed. Alianza Universidad. Madrid.

ECO, Umberto (2001). *Cómo se hace una tesis*. Barcelona. Gedisa Editorial

ELIADE, Mircea (1985) *Mito y realidad*. Ed. Labor. Barcelona.

ESCARPIT, Robert, (1968) *La revolución del libro*, Alianza Universidad. Madrid.

FELDMAN, Tony (1994). *Multimedia*. Routledge. Londres.

GELB, Ignace J.(1993). *Historia de la escritura*. Ed. Alianza Universidad. Madrid.

GUBERN, Román (2010) *La metamorfosis de la lectura*. Editorial Anagrama. Barcelona.

IRIARTE, Ana (1996) *Democracia y Tragedia: la era de Pericles*. Ediciones AKAL. Madrid.

MINISTERIO DE CULTURA Y COMUNICACIONES EN FRANCIA (MCC). Comunicado. 1999.

MOLIST, Merçè (2006). «*El «mashup», la mezcla de servicios en Internet atrae a la empresas*». En: Ciberpaís, El País, jueves 26 de octubre de 2006.

MOREY, Miguel. (1988) *Los presocráticos, del mito al logos*. Ed. Montesinos. Barcelona.

MUNARI, Bruno, (1981) *¿Cómo nacen los objetos?* Ed Gustavo Gili. Barcelona.

PÉREZ HUERTAS, Francisco José. (1998). *Introducción a la multimedia: realización y producción de programas*. Instituto Oficial de Radio y Televisión. Barcelona.

PÉREZ TORNERO, José Manuel (compilador) (2000). *Comunicación y educación en la sociedad de la información*. Barcelona: Paidós. Col. Papeles de Comunicación, 27.

PLATÓN. (1988) *Apología de Sócrates*. Ed. Alhambra. Madrid.

TZU, Sun. (1984) *El Arte de la Guerra*. Editorial ATE. Barcelona.

VOUILLAMOZ, Nuria (2000). *Literatura e hipermedia. La irrupción de la literatura interactiva: precedentes y crítica*. Barcelona: Paidós. Col. Paidós Papeles de Comunicación 30.

WONG, Wucius, (1995) *Fundamentos del diseño*. Ed. Gustavo Gili.
Barcelona.

FUENTES ELECTRÓNICAS

BERENGUER, Xavier. (1998). *Escritura en programas interactivos*.
www.iaa.upf.es/formats/formats1/a01ct.htm

JIMÉNEZ, Carlos. (2000) Entrevista publicada en
www.tendenciasdigitales.com

MAINSTREAM SCIENCE ON INTELLIGENCE, (1997). *Intelligence*.
Reimpreso en Gottfredson. Extraído de es.wikipedia.org

NIEVES CRUZ, Felipe. www.Gestiopolis.com, Octubre 2006. Definición de
investigación exploratoria.

TEXIER, Francois (2006) *Traces de lectures, sentiers de lecteurs, en
Lire, un acte de formation au quotidien*. L'Harmattan. Paris. Cita
extraída del artículo “la lectura” de Es.wikipedia.org

ANEXOS



Imagen 1. Lectura de pdf's en un netbook (Ipad).



Imagen 2. Perfil de dispositivo netbook (Ipad).

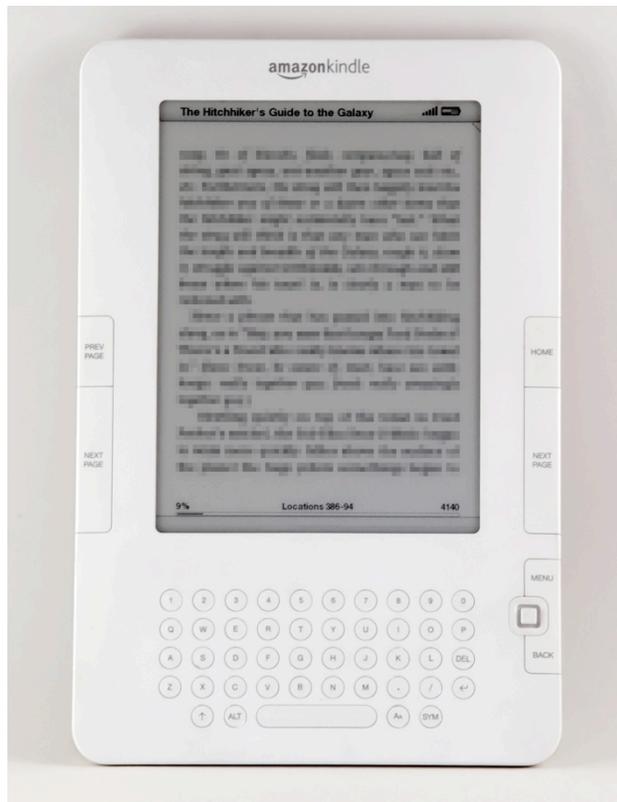


Imagen 4. Amazon Kindle.

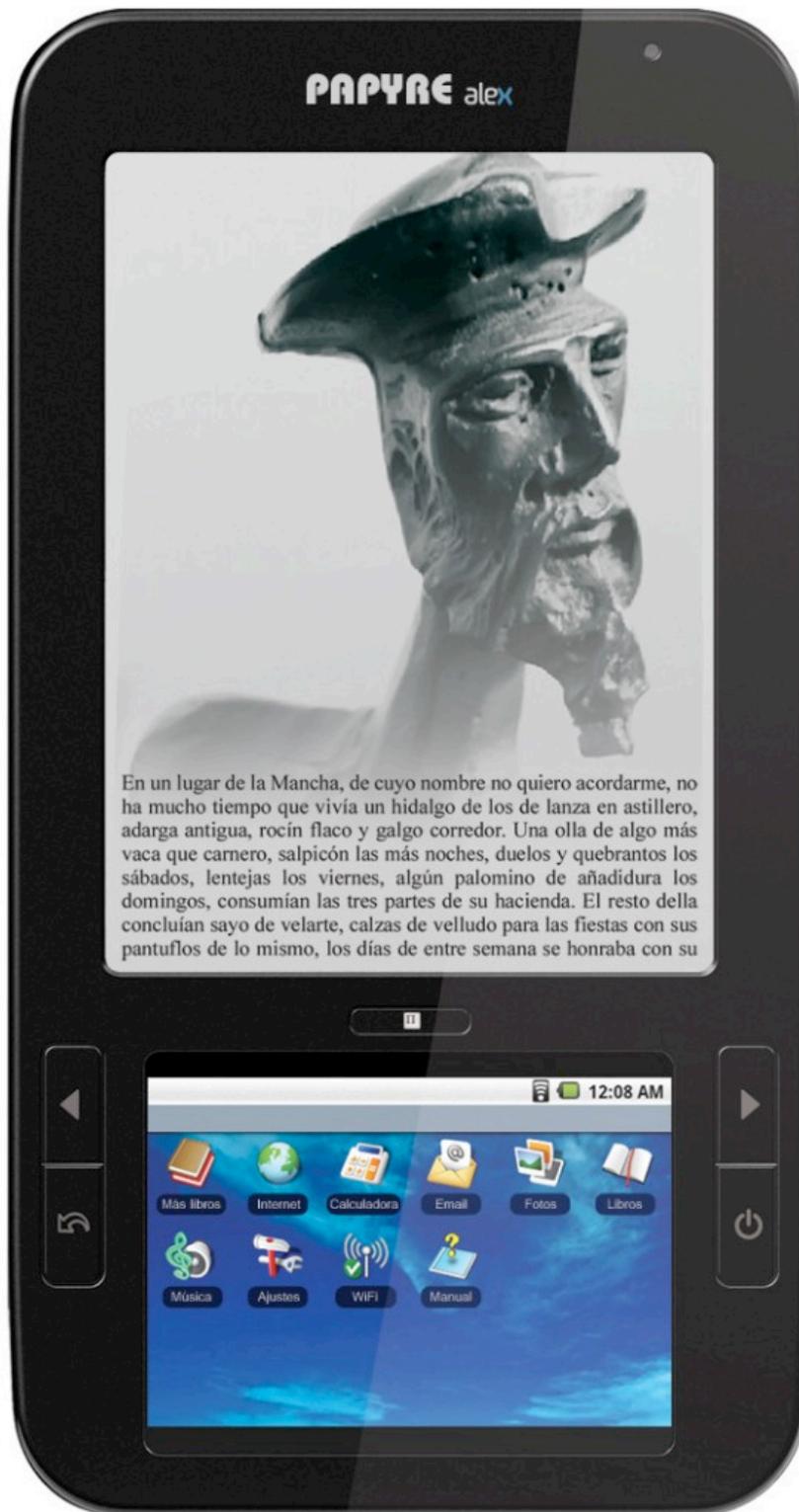


Imagen 5. Papyre 6.5

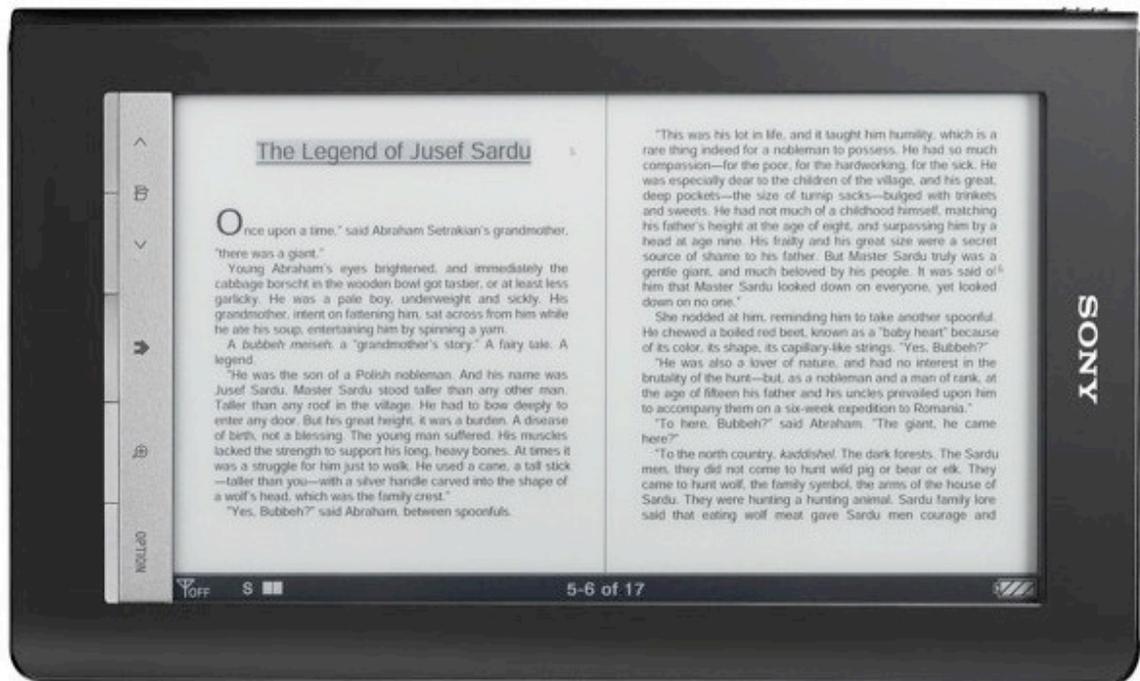


Imagen 6. Sony Reader.



Imagen 7. Nuevo Kindle Fire