

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA
DEL PERÚ

REVISTA ELECTRÓNICA
CIBERTEXTOS

Agosto de 1995

Año 01, no. 01

LA MULTIDISCIPLINARIEDAD REQUERIDA POR LA MULTIMEDIA

EL RETO DE LA MULTIMEDIA

Guerrero, Mireya y Zorogastúa, Jessica,

Estudiantes de Ciencias de la Comunicación en la Universidad de Lima.

Cuando se plantea la posibilidad de trabajar en Multimedia siempre se suele pensar en algún ingeniero de sistemas o alguien muy relacionado con computadoras. Desengañémonos. Hoy en día el uso del computador no está reservado para expertos. En estos últimos años, las computadoras se han convertido en un instrumento de trabajo de uso común. Podemos encontrarlas en cualquier lugar y con múltiples usos: en supermercados, colegios, estudios de abogados,... o en nuestra propia casa. Esta nueva tecnología ha invadido poco a poco nuestras vidas hasta llegar a ser a veces imprescindible. La Multimedia, una nueva ampliación de ésta tecnología no tiene porqué ser diferente. Pronto llegar a ser parte integral de nuestras vidas y lo que debemos hacer es aceptar el reto de dominarla y aprovecharla al máximo. Se pueden realizar proyectos educativos, de salud, de desarrollo, presentaciones publicitarias, etc.; las posibilidades son infinitas. Lo importante es que no le temamos y que realicemos nuestros proyectos, aun cuando en un inicio parezcan imposibles.

¿Por qué es necesaria la Multidisciplinariedad?

Cuando iniciamos el proyecto del Museo Nacional de Arqueología, Antropología Historia del Perú no teníamos idea de cuántas cosas necesitaríamos para lograr su conclusión. En un inicio tuvimos que familiarizarnos con los programas informáticos, pero el trabajo que demandó el show fuera del computador fue tan, e incluso más, agotador, que el que se realizó en la computadora misma. El proyecto era establecer una guía sobre el contenido y los servicios que brindaba el Museo. Una presentación interactiva que el usuario (visitante al Museo) tuviera a su disposición en la entrada del Museo. Una guía básica que contuviera información útil al usuario. Para poder realizarla satisfactoriamente hicimos una investigación previa que incluía a qué tipo de público visitante iba dirigida esta presentación, edad, procedencia, ocupación, etc., para así poder hacer un mensaje efectivo. Luego se realizó una investigación sobre el contenido de la presentación, para ello se requirió el apoyo de un arqueólogo y un historiador del Museo. Ellos nos ayudaron a seleccionar correctamente lo que se debía resaltar en cada sala así como el texto adecuado. Las fotografías de la presentación fueron realizadas por una fotógrafa profesional que tuvo que tomar en cuenta condiciones de luz, color y estética. El mapa del museo fue elaborado por un ingeniero mecánico con un programa especial para arquitectura y diseño de mapas. Todo este desplazamiento de esfuerzo común de diversos profesionales, especialistas cada uno en su ramo, fue necesario para lograr una calidad de primera en éste show. Lo más importante es darse cuenta que es imprescindible el trabajo especializado, es allí donde la esencia de la

Multidisciplinariedad se hace manifiesta; puesto que no se puede pretender realizar un proyecto de la naturaleza o temática que sea, sin requerir la ayuda de personas especializadas, más aún si se espera un resultado de primera. Con todos los elementos reunidos recién empezó la aplicación de la herramienta informática: la computadora. Crear una presentación que tenga un nivel comunicativo acertado, no solamente es colocar una imagen y un texto, es pasar varias horas seleccionando colores que sean agradables al usuario, ensayando numerosos textos para lograr un lenguaje coloquial y a la vez correcto, es colocar efectos a cada pantalla de la presentación cual si fuera un video y mil cosas más. Este show demanda tiempo, conocimiento, esfuerzo y dedicación pero aun así la labor no termina cuando está listo el producto visualmente hablando. Para que estuviéramos seguras de la eficacia de la presentación montada, la pusimos a prueba frente a personas representativas de nuestro público para asegurarnos de que fuera fácil la comprensión de nuestro mensaje.

Como resumen, para realizar el proyecto se necesitó de arqueólogos, historiadores, fotógrafos, comunicadores e ingenieros, es decir se precisó de una diversidad de personas que aporten lo mejor de sus conocimientos y capacidades para poder obtener un resultado eficaz. Esto suceder en cualquier proyecto, no importa quién lo dirija, si es un profesor, un médico, ingeniero, administrador o un publicista, siempre necesitar de otros profesionales si desea presentar un buen show. Esa es la base de la construcción de la calidad, reconocer nuestras habilidades y nuestras limitaciones pero sobre todo tener la capacidad de resolver los problemas que se nos presenten y si no podemos, pues recurrir a quien lo solucione para que todo aquello que parezca imposible se haga realidad.

Inicialmente diremos que el trabajo fue concebido dentro de un Taller de Montajes Audiovisuales, en cuanto a lo que fue propiamente el trabajo desplegado por las autoras de esta ponencia para armar este montaje, que con el avance de la tecnología ha pasado a denominarse presentación multimedia o show. Sentimos la obligación de aclarar que no se pudo llegar a completar la versión multimedia de esta presentación, pues se presentó ausencia técnica de sonido y si definimos MULTIMEDIA sabremos que es un método de presentación de información en base al computador que emplea más de un medio de comunicación y enfatiza la interactividad entre los medios usados además de la intervención del usuario. Es pues una combinación de texto gráfico y sonido. Podemos decir entonces que nos faltó la tercera parte para llamar a nuestra presentación un show multimedia en todo el sentido de la palabra. Aún así diremos que lo primero que se tuvo que hacer fue plantear el objetivo de la presentación, el mismo que se encuentra descrito líneas arriba. El siguiente paso fue la elaboración del guion literario: la narración de lo que se quiere mostrar de acuerdo a los objetivos trazados para inmediatamente después preparar el guion técnico que es el guion literario traducido a imágenes y textos y que servir de guía a la fotógrafa; puesto que allí se describe exactamente en qué ángulos y planos se requieren las vistas a ser fotografiadas. Posteriormente las fotos son digitalizadas (transformadas de imagen continua que son a un formato gráfico de posible lectura por parte de un computador, todo esto a través de un medio periférico denominado scanner) o como comúnmente se describen como "escaneadas". Aquí se deben convertir las fotos que están en formato gráfico BMP a formato gráfico GIF (esto es

la forma en que la información fotográfica necesaria, para armar, montar o desplazar un gráfico, es guardada en un disco). El formato BMP consume mayor cantidad de memoria y espacio en disco y distorsiona la imagen además que no se pueden editar las fotos en BMP. En cambio con formato gráfico GIF se pueden comprimir gráficos de alta resolución como son estas figuras escaneadas. Después de este proceso se elige el software o programa informático a ser usado, en cuanto a esto, no tuvimos un universo dentro del cual elegir ya que sólo pudimos escoger dentro de tres posibilidades técnicas: DISPLAY, NEOSHOW y FREELANCE que fueron los programas que aprendimos en el Taller.

Elegimos FREELANCE, pero en el camino utilizamos programas como el DISPLAY para cambiar formatos gráficos (BMP o PCX a GIF), elevar nivel de resolución (de 600 x 320, a 800 x 600, o 1024 x 768) y aumentar cantidad de colores disponibles de 16 a 252 colores además del número de bits de 8 a 16. También usamos el programa NEOPAINT para editar las imágenes una vez digitalizadas (cortarlas, modificar tamaño, insertar colores, colocar texto, rotar la ubicación, etc.). A su vez PAINT SHOP PRO nos sirvió para uniformizarlas todas en el tamaño ideal, para ajustar el contraste y brillo pudiendo mejorar notablemente cada foto aumentando su nitidez y corrigiendo algún defecto de origen (al momento de tomarla como por ejemplo, déficit de luz). Una vez listas las fotos con el acabado final, ya en FREELANCE procedemos a armar cada "slide" o pantalla de la presentación de acuerdo al guion técnico, esto significa en primer lugar elegir de acuerdo a cada foto, el fondo cromático más adecuado de la biblioteca de colores, gráficamente hablando y decidir la trama que se va a colocar en ese fondo. Esto se hace con cada una de las aproximadamente 50 pantallas, luego se les agrega el texto, eligiendo el carácter o tipo de letra, tamaño y color. Luego se procede a colocar o crear íconos que se convierten en botones, los cuales dentro de cada página sirven para llevar al usuario imaginariamente dentro del Museo; esto es, el visitante "navega" avanzando o retrocediendo gracias a estos botones-guía pero tienen que ser programados al igual que los efectos de transición, es decir los que nos dan a entender que se está pasando de una página a otra y por ende salimos de una sala y entramos a otra. En los efectos manejamos también la variable de tiempo para cada uno y la dirección en que se producen.