

EL PAPEL DEL PAPEL EN MULTIMEDIA

Rafael Ruiz
Departamento de Multimedia DGSCA – UNAM

El objetivo de esta ponencia es señalar que la función del papel en la generación de aplicaciones multimedia es de vital importancia. Se trata de destacar la vigencia del papel como el mejor soporte para proyectar ideas, y cómo su exclusión del proceso de creación puede llegar a afectar el desarrollo de este tipo de productos.

Además, pretende dejar en claro que los conocimientos técnicos en edición de medios y programación resultan indispensables para este proceso, pero que lo que debe guiar en todo momento el proceso, son las ideas, la creatividad y el análisis.

La experiencia que hemos ido adquiriendo en la elaboración de productos multimedia nos ha demostrado la importancia que tiene la etapa previa a la realización de los mismos; lo fundamental que resulta detenerse a pensar sobre los objetivos y alcances de los programas, sentarse a abocetar y afinar las ideas que se tienen sobre la forma en la que se va a presentar la información, el orden espacial y temporal en el que se van a desplegar en cada pantalla los diferentes elementos que la compondrán; visualizar el tipo de interacción que se les otorgará y planear cuidadosamente la manera en la cual se abordará la producción completa. Al término de cada proyecto mi convicción se reafirma aún más: Entre más tiempo se dedica a esta primera etapa de análisis, diseño y planeación, se fortalece la posibilidad de que el proceso de producción se lleve a cabo de una manera más eficiente y continua y, asimismo, de que el producto final sea lo más próximo a lo que imaginábamos al principio.

El papel ha demostrado, una vez más, ser el medio más adecuado para visualizar, aclarar, pulir ideas y llegar a acuerdos respecto a éstas. Aquello que escribimos o dibujamos en papel constituye un reflejo de la claridad que se tiene acerca de una idea o un concepto.

A lo largo de esta ponencia me propongo analizar el papel que juega el papel en cada una de las etapas previas a comenzar la realización de un programa multimedia y, asimismo, durante la producción misma.

La definición de objetivos

El papel entra en acción aun antes del arranque de los proyectos de producción de un programa multimedia. Su función comienza con la definición de los lineamientos que deben regir la creación del producto.

En papel deben quedar asentados, por un lado los objetivos del programa, la información que contendrá, la forma de distribución, las cualidades que debe reunir y los materiales, en cuanto a medios se refiere, con los que se cuenta y que se desea incluir en el mismo. Por otra parte tenemos los tiempos de producción, los recursos económicos asequibles, las responsabilidades de las partes involucradas en el proyecto y la forma de evaluación del mismo.

Con toda esta información se establece un acuerdo entre la parte que promueve el proyecto y aquella que va a realizarlo. Uno o más documentos representan los principios

rectores de la producción que deberán mantenerse presentes durante todo el proceso de producción. Nunca habría que olvidar que en cualquier relación de trabajo, “papelito habla”.

El diseño

El diseño constituye, sin lugar a dudas, una de las etapas cruciales en la concepción de un programa multimedia. Es el periodo en el cual la experiencia y la creatividad del equipo de trabajo deben confluír para solucionar un problema complejo: el de la comunicación a través de un medio, cuyo lenguaje se encuentra aún en proceso de construcción. En éste suelen participar varias cabezas con formaciones distintas.

Más que en ninguna otra, es durante esta etapa cuando el papel muestra su potencial como un medio idóneo para modelar ideas e intenciones o para esclarecer dudas a través del boceto. La flexibilidad del boceto brinda un espacio abierto donde cabe la participación de todos: No compromete y permite plantear ideas que, de otra manera, corren el riesgo de “quedarse en el tintero”. El boceto permite contar no sólo con una, sino con varias propuestas simultáneas, que por su propio carácter pueden desecharse, combinarse o replantearse. Una propuesta en forma de boceto siempre se puede enriquecer, pues el boceto activa la imaginación y la crítica constructiva, constituye en sí mismo una pauta, una base sobre la que es factible discutir. Si la gente que participa en el diseño se muestra reservada en un principio, en cuanto aparecen los bocetos pueden encontrar en ellos objetos tangibles sobre los cuales opinar.

El desarrollo del diseño a través de bocetos permite la toma paulatina de decisiones. Conforman un ciclo en el cual dichas decisiones se bosquejan, se analizan, se aceptan o se descartan para tomar otras, con el fin de acercarse a una idea clara, completa y consensuada. Una de las cosas más sorprendentes resulta ser cómo, durante las diferentes etapas de abocetado, uno alcanza a percatarse la metamorfosis que sufren los planteamientos sobre la estructura de una pantalla.

El boceto permite visualizar de manera rápida y sencilla algo que aún no existe. Es la herramienta más inmediata de la creatividad, el espacio en el que se plasman y se organizan las aportaciones de las mentes del equipo participante en el acto creativo. Si se sigue este método se logrará completar el diseño, siempre con la certeza de que éste incluirá las ideas de los que participan. De esta forma aseguramos que el proceso de producción vaya de la idea a la realización y no que de la realización se tenga que volver a la idea, evitando con ello todos los riesgos que lo anterior implicaría.

Por un lado, el riesgo de limitar las propuestas que en un momento dado pueden llegar a plantearse o de limitar la imaginación y quedarse únicamente con las posibilidades que las herramientas de edición e integración de medios ofrecen de manera preestablecida. Y, por otro, el riesgo de no contar con una visión global de la propuesta de diseño; lo cual, a su vez, provoca que no empaten los objetivos iniciales con el producto final.

La propuesta gráfica de interfaz

La etapa de diseño gráfico de la interfaz es la que permite apreciar más claramente cómo el uso del papel hace la diferencia entre diseñar siguiendo las ideas que responden a nuestras necesidades específicas o diseñar exclusivamente a partir de las opciones que ofrecen los diversos programas de producción e integración de medios. Es decir, diseñar utilizando como recurso la imaginación y un bagaje visual extenso o diseñar con base en la selección de las texturas y los efectos que ofrece un editor de imágenes comercial.

El papel brinda un espacio en blanco para desarrollar propuestas gráficas para la interfaz, sin limitaciones de estilos o recursos visuales. En cambio el diseño que se efectúa directamente en la computadora, corre siempre el riesgo de convertirse en un “fast design”, un diseño insípido y repetitivo.

Seducción por la rapidez

Al diseñar directamente sobre un programa de proceso de imágenes, la etapa previa de diseño se funde con la etapa de elaboración de gráficos; por lo que el espacio de reflexión o la pausa que ofrece el papel para pensar en aquello que se está proyectando desaparece.

La apariencia de producto terminado de los “bocetos” generados en computadora impide el análisis acucioso de los diversos factores que intervienen en el diseño gráfico.

La ilusión de las opciones ilimitadas

La seducción de los programas de proceso de imágenes, se debe, en muchas ocasiones, a la ilusión de que las opciones que estos ofrecen son ilimitadas. La verdad es que su menú, por más extenso que parezca, es siempre restringido y, por lo tanto, diseñar mediante su utilización provoca que las posibilidades creativas se reduzcan enormemente.

El guión

Una vez que se cuenta con el diseño del programa, el cual puede estar dividido en varios bocetos de funcionamiento de pantallas, de propuestas para la interfaz gráfica y en textos para la locución; el papel vuelve a representar el medio idóneo para otorgarle un orden preestablecido. De tal modo que el guión que se ha escrito funja como una herramienta de comunicación en las etapas de producción, edición e integración de medios.

El guión tendrá que ser claro, completo y conciso. Deberá tener un formato conformado por una serie de convenciones acordadas por los todos los participantes en el proceso. Lo anterior es importante pues, a todo lo largo del mismo, se debe cuidar que no existan interpretaciones erróneas que pudieran ir en contra de la concepción original del programa.

El mapa de navegación

Describe la estructura de navegación: el número de secciones, las conexiones

existentes entre ellas y la dirección de las mismas.

Guión técnico

En él se enumeran todos los elementos que aparecen en cada pantalla, su función y la relación espacio temporal que guarda cada uno respecto al otro. Este guión resulta muy útil para los especialistas de los diversos medios, pero, especialmente, para el programador que llevará a cabo la integración de todos los medios.

Documentos de extensión

Los documentos de extensión son todos aquellos que sirven para hacer una descripción detallada de los diferentes medios que conformarán el programa, entre éstos se encuentran:

La Lista Maestra, donde se describen las características, el formato y la extensión y la nomenclatura que deberán tener cada uno de los elementos para poder integrarlos al programa.

Story board y guiones específicos para la realización de cada uno de los medios. Cada uno de dichos medios cuenta con un formato de guión para su producción, mismos que podrán ser utilizados sin tener que modificarse. Estos documentos deben contener toda la información necesaria para posibilitar la producción de los distintos medios, sin requerir de las personas que participaron en el diseño de los mismos.

Los documentos de extensión constituyen la base para lograr sistematizar la etapa de recolección de los materiales necesarios para llevar a cabo la producción de los diferentes medios que conformarán el programa; así como también, para las de las etapas de producción y edición.

La planeación

Por último, el papel entra en escena nuevamente al momento de distribuir las distintas tareas que deben efectuarse y también para señalar en qué momento éstas han de llevarse a cabo. A través de una serie de documentos es factible planear el proceso completo, de manera tal que éste pueda efectuarse lo mejor posible. El proceso de producción de un multimedia se asemeja a la manera en que una obra debe ser ejecutada por una orquesta: los participantes en dicho proceso son como los diferentes músicos y el papel debe funcionar como la partitura.

Así, los recursos de todo tipo pueden utilizarse de una forma más efectiva. Las tareas pueden repartirse de manera equitativa y las responsabilidades de todos los participantes en el proyecto quedan perfectamente definidas.

Aquí, el papel del papel vuelve a sufrir una metamorfosis, ahora para convertirse en una vía para establecer compromisos entre quienes toman parte en el proceso de producción.

Conclusiones

Algunas veces se piensa que detenerse para aterrizar las ideas que se tienen sobre un programa, le resta a éste flexibilidad. Otro mito común es aquel de la

perdida de tiempo que, supuestamente implica la realización de un guión detallado y, asimismo, el de que la planeación en un proceso de este tipo resulta siempre utópica. Estas nociones están muy lejos de la realidad: No existe nada más limitante que la improvisación en la producción de un programa multimedia. Dicha improvisación, en la mayoría de los casos, no responde realmente a una intención creativa, sino más bien a la premura a la que la gente se ve sometida para resolver algún problema. El resultado es que, en muchas ocasiones, la supuesta espontaneidad es producto de una limitación de tiempo y de recursos, que debían haber sido contemplados a partir del análisis previo de diferentes propuestas y de una planeación rigurosa. Sin duda, la calendarización de tareas resulta inútil si no se desprende de un compromiso de todas las partes involucradas. Lo mismo sucederá si deja de dársele un seguimiento adecuado al proceso. Las características del guión multimedia no están aún totalmente definidas, al igual que el lenguaje empleado en este medio, se encuentra en plena construcción, abiertos a múltiples modificaciones; por ello, cualquier idea para perfeccionar su función ha de ser bienvenida.

Para el diseño de una aplicación multimedia resulta necesario tomar en cuenta los aspectos técnicos, aunque en ningún momento, éstos deben ser considerados como una limitante insalvable. Pero, de cualquier forma, para el desarrollo del medio resulta imprescindible que se dejen a un lado, durante la etapa de diseño, las posibles limitaciones técnicas, ya que éstas pueden acabar bloqueando las propuestas antes de que pueda comprobarse si resultan o no viables. El trabajo del diseñador consiste en plantear las mejores propuestas para resolver un problema de comunicación. El de los desarrolladores, en lograr que éstas se conviertan en una realidad. El papel debe verse entonces como una herramienta, pero también como una vía para obligarnos a pensar en el tipo de producto que queremos desarrollar. El papel es, en síntesis, un medio que nos induce a poner especial atención a cada uno de los componentes fundamentales del proceso de creación de una aplicación multimedia: la imaginación, la comunicación y la planeación.