

PRODUCIR MULTIMEDIA CON RECURSOS ACCESIBLES

Tíscar Lara

¿Qué es producir multimedia?

A lo largo de este libro se ha ido perfilando una aproximación al concepto de multimedia, como integración de texto, sonido, e imagen fija y en movimiento dentro de un mismo soporte: el digital. Esta integración puede estar articulada en un lenguaje hipertextual y aprovechar las posibilidades interactivas que el propio medio favorece.

Cuando hablamos de “producción multimedia” nos estamos refiriendo a la posibilidad que tiene cualquier persona de expresarse a través del lenguaje multimedia, esto es, generando documentos que hagan uso de las posibilidades de integración de texto, sonido e imagen a través de las tecnologías digitales.

¿Para qué?

Más allá del atractivo que pueda generar la inmersión en el campo digital, el conocimiento del lenguaje multimedia supone un nuevo campo de estudio para la Educación en materia de Comunicación. Entender las posibilidades expresivas en la construcción de documentos multimedia y ser capaces de expresarnos de acuerdo a ellas nos convierte en ciudadanos y ciudadanas más críticos y críticas con nuestro entorno, puesto que somos capaces de analizar sus mensajes y construir los nuestros. En definitiva, ser emisores y no simples receptores, siguiendo la teoría Emirec de Jean Cloutier y toda la trayectoria de investigación en educomunicación.

¿Cómo?

La producción multimedia requiere de una serie de competencias y habilidades en el manejo de tecnologías digitales, así como el acceso a estas mismas. En este capítulo intentaremos reducir la brecha que existe entre

ambos conceptos, de manera que podamos llegar a soluciones posibles para experimentar como productores y productoras de documentos multimedia.

¿Qué son recursos accesibles?

Al definir el concepto de recursos accesibles, nos estamos moviendo irremediablemente en términos económicos, puesto que la producción multimedia depende del uso de dispositivos tecnológicos que han de ser adquiridos. En este caso, intentaremos orientarnos a aquellos recursos que son gratuitos, están disponibles en Internet y se destacan por su sencillez.

Multimedia en el ámbito educativo

Un viejo aforismo medieval dice: “los buenos instrumentos hacen a menudo bueno al profesor” (instrumenta bona faciunt bonum saepe magistrum).

María Sotelo tiene 39 años y es profesora de Inglés en un instituto de secundaria de Madrid. Entre los recursos que utiliza en su clase se encuentran los libros de texto, una colección de diapositivas sobre cultura inglesa y varias películas subtituladas. Su contacto con el ordenador se reduce a pasar las listas de notas en un programa de gestión que tienen en la secretaría del instituto. Dice que “lo suyo” son las letras.

Sin embargo, a pesar de la pasión que tiene por su materia, siente que cada día le es más difícil motivar a sus alumnas y alumnos y conseguir que mantengan la atención durante las clases.

Un 26 de noviembre ojea El País, como de costumbre, y se topa con una noticia que hace que piense de forma distinta con respecto al uso de los ordenadores. El subtítulo de la noticia dice “Historia de una profesora que usó las nuevas herramientas para paliar las carencias de una aldea” y cuenta cómo había aprovechado los recursos que tenía en su aula (una televisión, un

vídeo y un ordenador con acceso a Internet) para conectarse al mundo e integrar las nuevas tecnologías en su escuela sita en una aldea de 100 habitantes.

María piensa que es una iniciativa interesante y decide buscar más información sobre el tema para ver de qué manera puede aplicarlo a su asignatura. Para ello lo mejor es empezar por el principio, así que pide a su compañero profesor de Informática, Pedro Rasines, que le explique “cómo es eso de navegar y buscar información en Internet”. Pedro le da una amplia lista de buscadores, donde sólo tiene que introducir las palabras de aquello que quiera buscar y darle al botón. Después de probar la búsqueda de la misma palabra en varios buscadores, María decide quedarse con google www.google.com porque le parece más práctico que los demás. Así comienza su primer acercamiento a la búsqueda de información en Internet.

Y de ahí, a la página principal del Ministerio de Educación. María piensa que ahí puede encontrar información interesante. Y así es como llega al CNICE, <http://www.cnice.mecd.es/>, Centro Nacional de Información y Comunicación Educativa, donde descubre otras experiencias que profesoras y profesores venían desarrollando con el uso de nuevas tecnologías y que estaban publicadas en sus páginas, estando alguno de ellos premiados por el CNICE por su aportación al ámbito educativo. María se sorprende de todo el potencial que ahí se atesora y empieza a rastrear todas esas páginas. Ve que algunas de ellas ofrecen incluso guías didácticas y material de evaluación para el trabajo en las clases. Todo un nuevo mundo para María. Pero claro, “eso lo ha hecho gente que sabe mucho de ordenadores”, se dice a sí misma. A ella le gustaría poder adaptar los contenidos de su asignatura a ese nuevo lenguaje de imagen, sonido y texto. Pero no sabe cómo hacerlo y peor aún, cree que es imposible llegar a manejarlo.

En este primer punto, nuestra profesora de inglés se limita a navegar por las páginas que el CNICE recomienda para el área de lenguas extranjeras y así

consulta materiales dedicados a su asignatura, y que le parecen muy novedosos. Le llama la atención que haya tantos enlaces estructurados por todas las áreas de conocimiento y no tarda en compartir sus hallazgos de exploradora con el resto de sus compañeras y compañeros en el instituto, para que ellos también puedan obtener documentación para sus respectivas materias.

En su afán de usar Internet como un medio de documentación, sufre la fiebre de imprimir todo lo que se va encontrando a su paso y le parece interesante. Su compañero Pedro la enseña a guardar páginas web en el disco duro, y así puede consultarlas con más detenimiento y decidir cuáles son las que realmente prefiere conservar impresas.

Pero hasta ahora, Internet aún no ha entrado en su aula. Y así, navegando ella por su cuenta, entra un día en un chat de unas páginas inglesas y entabla una conversación con algunos de los participantes. Le parece una idea interesante para compartirla con sus alumnas y sus alumnos y con este objetivo pide el aula de informática para desarrollar allí la clase. La experiencia no puede ser más satisfactoria. Entre los estudiantes, ya hay algunos que suelen chatear en sus casas y se manejan bien en Internet, así que le echan una mano a la principiante profesora. El resto se adapta rápidamente, comunicándose con chicas y chicos ingleses que también están conectados, de tal manera que van practicando su lengua de una forma natural.

Después de esta experiencia, María sigue interesándose por incluir otro tipo de actividades que tengan que ver con Internet y así da con el proyecto Webquest a través de una página en español que lo explica <http://www.cnice.mecd.es/mem/ecomec/pr01.htm>. Este tipo de aplicación didáctica se basa en las teorías constructivistas, de tal manera que se propone a las alumnas y alumnos que realicen una actividad en relación a un tema concreto, documentándose a través de enlaces de Internet, que previamente han sido seleccionados y proporcionados por el profesor o la profesora. De

esta manera, éstos se convierten en mediadores y la alumna y el alumno se construyen su propio conocimiento. María encuentra en la red numerosos artículos de profesores que lo han practicado en sus clases con un resultado muy positivo y decide volver a pedir el aula de informática para desarrollar esta experiencia con un tema que ella se encarga de desarrollar.

En este mes de acercamiento a la red y búsqueda de información, María logra perderle el miedo a Internet y aprende a buscar información en toda aquella madeja de páginas web. En todas estas idas y venidas por la red, ve que en varios portales educativos se ofrece software educativo gratuito, que se puede descargar al ordenador personal, con programas dirigidos a distintas áreas de estudio y entre ellas, hacia la suya: la enseñanza de inglés. Entre estas páginas, se fija en las de Educared: <http://www.educared.net/aprende/softwareEducativo/index.htm>, Softonic: <http://www.softonic.com>, Educaguía: <http://www.educagua.com/> y Abalio: <http://abalio.go.to> (este último en catalán).

No duda en empezar a probar este tipo de programas y después de hacer una evaluación personal de los mismos, vuelve a pedir el aula de informática del instituto para que sus alumnas y sus alumnos puedan aprender a través de este nuevo recurso que un mes antes ni siquiera habría imaginado que podía obtener de forma tan sencilla y gratuita.

Más adelante, indagando en los portales educativos que había conocido a través de sus búsquedas, encuentra un recurso novedoso: el proyecto CLIC <http://www.xtec.es/recursos/clic/index.htm>, ni más ni menos que su oportunidad para crear sus propios multimedias educativos. CLIC es un programa desarrollado por Francesc Busquets, que se distribuye libremente en Internet para toda la comunidad educativa o cualquier otra persona que quiera producir una aplicación multimedia de una forma sencilla. En esa web, María encuentra que, además del programa CLIC para diseñar sus multimedias, puede descargar las más de 400 producciones de actividades que

otras maestras y maestros tienen ahí a su disposición, clasificadas por áreas temáticas y niveles de aprendizaje. Además, encuentra que el programa CLIC estaba disponible en varios idiomas, adjunta guía de uso y se puede descargar en apenas unos minutos. Así lo hace y a la semana siguiente, sus alumnas y alumnos vuelven al aula de informática a aprender inglés, pero esta vez con un material diseñado por su profesora exclusivamente para ellos.

Su primera aplicación diseñada con el programa CLIC es un conjunto de juegos de sopas de letras en inglés con los conceptos de la unidad didáctica curricular que están trabajando durante ese trimestre. Sin embargo, para su segunda aplicación, María se empeña en elaborar un diseño más dinámico con más integración de sonido e imágenes. El reto ahora se convierte en cómo obtener ese material audiovisual. Para ello, echa de nuevo mano de su compañero Pedro, el de informática, para que la enseñe a usar el escáner y a copiar canciones de un CD de música. Así, María logra escanear imágenes de libros y combinarlas con músicas en inglés. De ahí surge su segundo programa hecho con CLIC, que se basa en relacionar letras de canciones en inglés con su sonido. Tal y como había ocurrido desde el inicio de la introducción de los recursos informáticos en su clase, María comprueba que el interés de sus alumnas y sus alumnos ha crecido muy positivamente con respecto a la clase. Tanto es el interés que quieren participar en el propio diseño de las producciones multimedia y aportan sus ideas y materiales para seguir desarrollando nuevas aplicaciones.

María piensa que es el momento de dar mayor difusión a todo este trabajo que están desarrollando en su aula. Y para ello, puede ser una buena idea tener unas páginas web donde todo su grupo pueda compartir la experiencia con el resto de la comunidad. Un sitio web donde puedan anotar los enlaces que han ido recopilando durante este tiempo, así como ofrecer apuntes, documentación, notas curiosas de la materia y por qué no, un espacio de comunicación con un foro y chat incluidos. Un proyecto ambicioso que no sabe

si serán capaces de acometer pero, al menos, les interesa saber las posibilidades reales de llevarlo a la práctica.

Con este objetivo, María se pone en contacto con el Centro de Profesores al que está inscrito su instituto en busca de cursos de diseño web dirigidos al profesorado, pero sólo encuentra cursos de informática, que más parecen cursos de ofimática. También consulta cursos de diseño multimedia en una academia privada de su barrio, pero los horarios no le vienen bien y no puede compatibilizarlo con su trabajo.

En este punto, María piensa que, aparte del uso de documentación que venía haciendo de Internet, quizás la red pueda ofrecer una fuente de formación en este sentido. Y así, indagando y moviéndose por portales educativos, se encuentra con Vigital, un enlace que le servirá como un punto de partida: <http://www.mundofree.com/joanmmas/>.

Este portal se define como un Manual en Línea de Diseño Digital y reúne una guía que explica con detalle los pasos a seguir para realizar un proyecto web. Para María, esta referencia resulta una solución eficaz a su deseo de aprender a hacer páginas web y distribuir el aprendizaje en función de su disponibilidad de tiempo. Ya no tiene que pedir horas en el instituto para acudir a los cursos, sino que se conecta a Internet en los ratos libres y va aprendiendo los pasos para la realización del proyecto.

Al fin y al cabo, todo lo que necesita es un ordenador conectado a Internet y tiempo para aprender. Su problema: carece de software con el que producir el material. A estas alturas, ella ya sabe que un PC por sí solo no sirve si no dispone de los programas adecuados. En las páginas de Vigital encuentra respuesta en una amplia lista de programas recomendados. Para empezar, busca el editor de páginas web Macromedia Dreamweaver y lo encuentra en su página web <http://www.macromedia.com>, gracias a una versión de evaluación que permite su descarga y utilización durante un mes de prueba.

No obstante, se podría servir igualmente de editores que vienen asociados a los navegadores más utilizados, como son Front Page de Microsoft y Netscape Composer. Sigue indagando por el portal de Vigital y sigue encontrando todo lo que necesita para desarrollar la idea: desde direcciones de recursos de imagen y sonido gratuitos como <http://www.findsounds.com>, tipografías de libre descarga, hasta trucos y ayudas para mejorar el proyecto.

Todo lo que necesitan lo encuentran a través de este portal y consiguen tener sus páginas listas en dos semanas, con un foro gratuito incluido, que obtienen en la dirección de Melodysoft: <http://www.melodysoft.com/cgi-bin/surf.cgi?to=index>

Ahora sólo resta darle difusión a la obra y para ello es necesario encontrar un servidor gratuito donde alojar sus páginas. Lo encuentran en <http://www.fortunecity.es>, donde se puede llegar a subir hasta 100 megas de información sin coste alguno.

Las páginas de María y sus alumnas y alumnos ya están disponibles en Internet. Allí se intercambian información con otras personas que se han interesado por las actividades que desarrollan. El siguiente paso será presentarse al concurso de proyectos multimedia del CNICE y quizás aparecer en la página que un día fue punto de partida: http://www.cnice.mecd.es/educacion/programas_edu.htm. Un interesante proyecto de una profesora que no utilizaba Internet y que tuvo la inquietud por llegar a producir multimedia con recursos accesibles.

Multimedia en la sala de estar

Pedro Rasines es profesor de Informática en el mismo instituto que María Sotelo. Es el compañero que la ayudó en sus inicios con el manejo de Internet. Además de profesor, Pedro tiene una afición a la que dedica gran parte de su tiempo de ocio: el cine. De hecho, le habría gustado ser director de cine, pero

llegar a la producción era una afición demasiado cara por el coste de las cámaras, la película y la necesidad de equipo humano y técnico para sacarlo adelante. Así que se dedicó profesionalmente a la informática y su enseñanza. Y el cine lo dejó para los fines de semana en las salas de proyección.

Sin embargo, gracias al avance en el software de vídeo y audio y la reducción de los precios de las videocámaras digitales, Pedro ha logrado recientemente hacerse con un pequeño equipo para sus realizaciones audiovisuales: un PC con tarjeta de vídeo y sonido y software de edición de vídeo. Con este equipo y una cámara de vídeo digital miniDV con entrada y salida digital, Pedro ha logrado poder trabajar en la mayor calidad posible y controlar todo el proceso de realización de un documento audiovisual trabajando con equipos domésticos en su propio hogar.

Hasta ahora se ha dedicado a hacer vídeos experimentales de imagen real, aplicando efectos digitales, y los ha enviado a algunos portales de Internet como <http://www.cplus.es/codigo/minicines/minicines.asp> de Canal Plus, donde se pueden exhibir este tipo de creaciones.

El ejemplo de Pedro viene a ilustrar una de las últimas declaraciones de Francis Ford Coppola, que vaticina lo siguiente:

“Hollywood y sus grandes producciones vacías, desaparecerán a medida que los jóvenes descubran la cámara digital que les permitirá realizar pequeñas películas creativas. El cine se está transformando y en cuanto los jóvenes se lancen a trabajar con la cámara digital, dará un vuelco de más de 180 grados. Eso minará la política de las grandes producciones sin contenido, de las estrellas que pretenden demasiado, de todo lo que tiene poco que ver con la creatividad cinematográfica”.

Las empresas de entretenimiento online han apostado por el vídeo digital. De hecho, las compañías Atomfilms y Shockwave se han unido para formar AtomShockwave, que ha contratado a Jim Jarmusch, Aki Kaurismäki y

Bernardo Bertolucci, entre otros, para realizar cortos digitales que puedan ser vistos en la red.

En el caso español, una encuesta de usuarios de Internet, elaborada por la Asociación para la Investigación de Medios de Comunicación (AIMC), revelaba en julio de 2001 que el 65% de los usuarios deja la televisión para conectarse a la Red, y otro 40% ha dejado de consultar guías o visitar bibliotecas para navegar por Internet, mientras que el 20% ha reducido su tiempo de lectura.

En este sentido, una de las primeras iniciativas de distribución y exhibición de los audiovisuales digitales vino de la mano de Canal Plus y el realizador Javier Fesser convocando el Primer Festival Internacional de Cine Comprimido, a través de <http://www.notodofilmfest.com>. Este proyecto reunió a realizadores consagrados como Alex de la Iglesia, Julio Medem, Juanma Bajo Ulloa, Terry Gilliam, Santiago Segura y Fernando León para realizar una pieza en vídeo digital que fuera exhibida en Internet.

La animación es otro de los grandes campos que se ha visto ampliamente favorecido por el desarrollo de hardware y software de uso doméstico. Así, de las 90 obras de animación que el festival Animadrid seleccionó recientemente como lo mejor de los últimos diez años, cerca de la mitad, 42, eran de vídeo digital.

La realización en vídeo no ha de suponer un lastre a la hora de exhibir las obras en el mayor número de círculos y festivales, puesto que gracias a la técnica de kinescopado se pueden pasar de formato vídeo a formato cine. Este es el caso de José Javier Martínez, un estudiante español de animación que logró ganar varios festivales y, entre otros premios, el galardón de cine de la Academia de Hollywood en categoría de estudiante en 1999, con su cortometraje de animación *Luz*. Esta película fue realizada con software y hardware en el ámbito educativo para su proyecto de final de Máster, y posteriormente pasada a formato cine para acceder a todos los festivales.

Este cortometraje se puede ver íntegramente en el portal <http://www.atomfilms.com>, dedicado a la exhibición de películas digitales. También se adjunta una pequeña muestra del cortometraje, por gentileza de su autor.

En resumen, el desarrollo del software de edición de vídeo y audio y animación por ordenador, así como de los canales de distribución y exhibición de las obras digitales supone un gran avance en las posibilidades de acceso a estas herramientas como medio de expresión del lenguaje audiovisual.