



Jorge Rubén Sánchez

Dirección general de proyecto

La plataforma multimedia como herramienta de circulación de producciones propias y de otras fuentes, desde el campo de la investigación y la producción artística.

Áreas de interés

Dirección. Fotografía y sonido.

Dirección de proyectos audiovisuales. Características generales.

La concepción del término ha ido evolucionando a lo largo de las últimas décadas, a medida que se fueron transformando el proceso, los métodos y las estrategias necesarias para una eficaz ejecución. Como concepto arraigado en el ámbito empresarial y de los negocios, según el *Project Management Institute*, la dirección de proyectos es “la aplicación de conocimientos, habilidades, herramientas y técnicas a las actividades de un proyecto para satisfacer los requisitos del proyecto”.

Salvando las distancias y dentro del contexto de la necesidad de desarrollar un proyecto académico audiovisual, las características, elementos y alcances sirven a los fines de definir la tarea de planificar y sugerir acciones para lograr los objetivos propuestos: “el director de proyecto de proyectos será el encargado de gestionar para alcanzar las metas propuestas”. (PMI www.pmi.org)

Un proyecto determinado es el resultado de realizar las actividades que se han planificado para alcanzar los objetivos. La dirección de proyecto debe enfocarse en la planificación y ejecución, así como la gestión. En el caso del diseño de la plataforma multimedia, algunas de las funciones son complementarias y coordinadas con la producción ejecutiva y la realización integral del TFL: la dirección de proyectos audiovisuales es un proceso dinámico y cambiante en el que las acciones se relacionan e influyen constantemente, dependiendo de la naturaleza del proyecto y el aprovechamiento de los recursos disponibles, materiales y humanos.

La posibilidad de divulgación de las producciones artísticas que ofrecen los nuevos medios reavivó la idea de materializar un sueño: la creación de un proyecto multimedia personal. El abordaje de un proceso creativo no tiene recetas ni caminos de una sola vía: cada persona tiene su manera de organizarlo y llevarlo a cabo. La oportunidad de intentarlo surgió cuando se planteó el tipo de trabajo final de la licenciatura en diseño artístico audiovisual y la posibilidad de hacerlo en equipo con Bárbara Erak, después de haber colaborado previamente en otras actividades académicas y culturales. En ese contexto y con la convicción de optimizar las fortalezas respectivas, se decidió plantear algunos objetivos de un proyecto audiovisual creativo que permitiera volcar y aplicar los conocimientos adquiridos en el cursado de la carrera al diseño definitivo de una plataforma multimedia.

En principio, se identificaron el tema, los ejes fundamentales de la idea original y los elementos que se pretendía mostrar, también se analizaron las opciones expresivas y técnicas disponibles en relación con los formatos y soportes que podían potenciar las producciones artísticas. A medida que se avanzaba en la tarea de selección y producción de los contenidos audiovisuales, el diseño del sitio web requería la integración de los diversos elementos del proyecto en un todo organizado y coherente, destacando la importancia de los aspectos estéticos en su realización.

En lo personal, el tema original del TFL se había planteado como un documental sobre aspectos de la cosmogonía de la cultura mapuche, más específicamente, la simbología presente en muchas de sus producciones. La cantidad y variedad del material disponible en diversos tipos de archivos gráficos y sonoros, además de la producción artística desarrollada durante más de cuatro décadas en distintos ámbitos culturales, reveló la necesidad de contar con un medio más abarcador y con mayor llegada que pudiera incluir todo ese material. Comprobadas las limitaciones del cortometraje y ante la propuesta de exponer esos elementos a lo largo de una travesía por el conocimiento de la cultura, la posibilidad del formato multimedia fue evidente.

Para aprovechar las posibilidades de una creación multimedia, se identificaron los ejes en los que podría apoyarse el discurso narrativo, reforzando la búsqueda del potencial expresivo de los elementos que integrarían la plataforma.

Las posibilidades del entorno digital e Internet pueden concebirse de dos maneras: la más simple es verlo como un soporte para la acumulación de contenidos y un medio que permite acercar esos contenidos a más personas y más rápido. La otra visión es entender que Internet va más lejos, cuando permite la interacción con los usuarios. “Si se trabaja para lograr una coordinación provechosa entre soporte, forma y contenido, los mensajes creados en y para los soportes digitales podrían constituir efectivamente un modo de expresión propio (Casielles y Álvarez, 2015).

Vicente Luis Mora (2010) señala que “una de las características del texto en Internet es que la distinción entre palabra e imagen se difumina; no es sólo lo que se cuenta sino también cómo se cuenta”. Esta observación parece aplicable a todos los proyectos que eligen el formato multimedia: deberá tenerse en cuenta la disposición de los elementos, colores, formas, tamaños... En fin, tomar todas aquellas decisiones estéticas que contribuyan a hacer coherentes y creíbles los contenidos cuya divulgación se propone: “En un mundo multimedia, las decisiones estéticas también son decisiones narrativas. Un diseño coherente es fundamental para la identidad, unidad y atractivo de nuestra historia” (Casielles y Álvarez, 2015).

A partir de esta definición, se afrontaron dos decisiones: por un lado, qué aspecto tendría la interfaz, y por otro, qué aspecto tendrían los elementos individuales que se incorporarían como contenidos y la interrelación resultante.

Etimológicamente, la palabra multimedia significa “múltiples medios”, y utilizada en el contexto de las tecnologías de la información, hace referencia a que existen “múltiples intermediarios entre la fuente y el destino de la información, es decir, que se utilizan diversos medios para almacenar, transmitir, mostrar o percibir la información” (Sistemas y Aplicaciones Informáticas, 2005).

Sonido

El sonido es uno de los elementos más importantes, junto con el video, en un sistema multimedia. Como el resto de medios que utilizamos en el sistema, el almacenamiento y tratamiento del sonido se realizará mediante técnicas digitales. Esto significa que el sonido, un fenómeno físico esencialmente analógico, ha de ser convertido en una señal eléctrica y después transformado en información digital y almacenado en la memoria de un ordenador (Sistemas y Aplicaciones Informáticas, 2005).

El patrimonio sonoro

Sabemos que atentar contra la memoria histórica y cultural de un país es hacerlo contra su propia identidad. Sin esa memoria, que es la memoria colectiva, se pierden las referencias, el sentido de pertenencia que permite al individuo reconocerse y reafirmarse a sí mismo, proyectarse o vincularse a su medio, junto a otros, bajo un sello de motivación y compromiso muy raigales. Por tanto, rescatar, preservar, conocer y difundir los valores del patrimonio cultural de una nación, significa afianzar su sentido de identidad cultural y, por consiguiente, defender su soberanía. Según Hilera y Fernández de Sevilla (1992):

Conservar y restaurar música de ayer y de hoy es cada vez más fácil gracias a los avances informáticos. Existen técnicas y programas que permiten la digitalización de la información musical para conservar, desde el sonido correspondiente a una interpretación particular de una obra musical, en forma de señal sonora susceptible de ser procesada por programas de edición de audio, hasta la imagen de la partitura manuscrita por el propio compositor, con las posibilidades que ello ofrece para la restauración del posible deterioro sufrido por el documento original.

Con la posibilidad que ofrecen hoy las tecnologías modernas se abren nuevos caminos para conservar los soportes y con ello salvar el patrimonio musical de los pueblos.

Aspectos técnicos

La conversión analógica-digital consiste en la transcripción de señales analógicas en señal digital, con el propósito de facilitar su procesamiento (codificación, compresión, etcétera) y hacer la señal resultante (digital) más inmune al ruido y otras interferencias a las que son más sensibles las señales analógicas. La compresión consiste en la reducción de la cantidad de datos a transmitir o grabar, pues hay que tener en cuenta que la capacidad de almacenamiento de los soportes es finita, de igual modo que los equipos de transmisión pueden manejar sólo una determinada tasa de datos. Hay dos tipos de compresión:

1. Compresión sin pérdidas: en esencia se transmite toda la información, pero eliminando aquella que es redundante. Para ello se hace uso de conceptos de la Teoría de la Información.
2. Compresión con pérdidas: se desprecia cierta información considerada perceptualmente poco relevante. Este tipo de compresión aprovecha las limitaciones en la percepción del ser humano para eliminar aquella información que difícilmente puede percibir. No obstante, una aplicación excesiva de esta compresión puede conducir a una pérdida de la "calidad" en el resultado final.

Las técnicas de codificación son de gran utilización en los sistemas de transmisión digital. Sin embargo, en lo que se refiere al tratamiento digital de imagen y sonido, dada la aleatoriedad de este tipo de señales (todos los símbolos tienden a ser *equiprobables*), son poco efectivos en cuanto a la reducción del tamaño de los archivos resultantes. Por eso, la compresión del sonido y la imagen para Internet se basa más en el conocimiento del funcionamiento de nuestros sentidos. Son técnicas que asumen pérdidas de información, de ahí su nombre de compresión con pérdidas, pero están diseñados de modo que las "pérdidas" sean apenas percibidas por los seres humanos.

El término "analógico" se refiere, en general, a una serie de valores que varían a lo largo del tiempo en forma continua y se pueden representar en forma de ondas. El sonido analógico es, por tanto, una función continua. Se lo llama analógico porque

imita o es análogo de su señal original (el término se usa como antónimo de digital). Este tipo de sonido se reproduce y guarda a través de procesos electrónicos. En estos casos, las vibraciones de las ondas sonoras captadas por un micrófono se transforman en señales eléctricas. Estos impulsos eléctricos llegan al dispositivo analógico de grabación a través de un cable. La mayoría de los equipos de reproducción y grabación de audio analógico han caído en desuso. Los soportes analógicos más frecuentes eran las cintas de cassette y los discos de vinilo: en las cintas de cassette, la información de las señales eléctricas captadas por el micrófono era grabada magnéticamente, mientras que los discos de vinilo reproducían en sus surcos las ondas sonoras originales.

El sonido digital es toda aquella señal sonora, normalmente analógica, que se reproduce, guarda y edita en términos numéricos discretos. La señal analógica se codifica a través del sistema binario. Las ventajas del audio digital frente al analógico son numerosas:

- Los sonidos grabados en un soporte digital no pierden calidad con el paso del tiempo ni por el uso (los soportes como los CDs, en cambio, sí son delicados y se deterioran con facilidad).
- La calidad de este tipo de sonido es mucho mayor que la calidad del audio analógico.
- La manipulación y edición del sonido digitalizado es más sencilla y ofrece muchas más posibilidades.
- El almacenamiento de archivos de audio digitales puede ser infinito mientras que en el sonido analógico, está limitado por el espacio.
- Por último, las copias del mismo archivo pueden hacerse tantas veces como se quiera sin perjudicar al original.

Digitalizar audio es el proceso mediante el cual el sonido analógico se convierte en una secuencia de dígitos (1 y 0) a través del sistema binario. A este proceso se le llama muestreo o, en inglés: *sampling*. Hay varias maneras de transformar el sonido analógico en sonido digital, la más común es la captación del sonido digital mediante un micrófono que recoge las vibraciones sonoras a través de una membrana. Las vibraciones convertidas en electricidad son transmitidas a un ordenador mediante un cable que las digitaliza a través de la placa de sonido.

Existen diferentes programas que nos permiten realizar la digitalización del sonido en casa, muy útiles para conservar antiguas cintas de cassette o discos de vinilo. El programa más extendido y conocido es el "Audacity", con el que se puede convertir el audio analógico en archivos de sonido digital. Se necesita un ordenador dotado de una serie de dispositivos indispensables para la digitalización, reproducción y edición del sonido. La tarjeta de sonido o placa de audio es el elemento básico. Permite la recepción y la salida del audio y es el dispositivo digitalizador que recibe las señales eléctricas a través de un cable y las codifica utilizando el sistema binario. También realiza el proceso contrario convirtiendo la información digital en señales eléctricas para producir vibraciones sonoras. Para todo esto posee dos microchips: un conversor analógico digital (C-A/D) y un conversor digital analógico (C-D/A).

Los archivos digitales de sonido pueden ser guardados en multitud de formatos, dependiendo de sus características (existen tipos de formato que comprimen la información y otros que no lo hacen). Los formatos de sonido digital comprimidos son aquellos que consiguen una reducción del tamaño de los archivos de audio, dicha reducción puede hacerse con pérdida de datos o sin ella. MP3 o MPEG1 Audio Layer 3 es el formato de compresión más extendido y utilizado, en sus diversas variantes. La pérdida de información que supone el formato mp3 pasa (casi) desapercibida al oído humano. Un archivo mp3 puede llegar a ocupar hasta 15 veces menos que su original conservando una gran calidad.

Este es el motivo de que se considere el estándar para el *streaming* y sea el tipo de archivo más adecuado para su uso en internet y para los soportes portátiles.

Imágenes. La fotografía como recurso unificador del trayecto narrativo.

“...En el diseño web suele presentarse el problema de no dar la importancia necesaria a las imágenes. A la gente le gusta primero ver y luego leer por lo tanto una página web con contenido en imágenes será mucho más atractiva...” (Donate, 2014)

Los medios visuales, como la fotografía y el vídeo ofrecen a los usuarios una experiencia que unifica la propuesta audiovisual en el proyecto narrativo. Al diseñar un sitio web orientado al contenido que requiere imágenes, la foto correcta debe tener un buen diseño. Dado que la facilidad de uso es lo primero, debe asegurarse de que la foto que se integre en el diseño tenga el contraste adecuado. Para encontrar el contraste correcto, se empezará por lo obvio: si la foto es clara, se utiliza texto o elementos oscuros y viceversa. Si se desea utilizar texto claro con un fondo claro, se colocará algo oscuro entre el texto y la foto. Una sombra sutil es generalmente aceptable.

El poder de un buen material de imagen no es sólo un fenómeno científicamente bien documentado, sino la razón de ser de nuestra industria. De hecho, nuestra existencia como especie está determinada en gran medida por nuestro sentido de la vista. Lo que vemos y cómo interpretamos las cosas que vemos es un factor esencial para nuestras acciones y, por lo tanto, para el curso de nuestras vidas.”
(PaginasPuebla.com 2019)

Las fotos no sólo son excelentes para el acabado de un diseño, sino también para el contenido, especialmente cuando se combinan con contenido no visual como texto o audio. Esto puede servir para varios propósitos:

- Una imagen atractiva puede ser utilizada para mostrar un artículo o página y llamar la atención del usuario sobre su contenido. Cuando el cerebro humano se enfrenta a grandes bloques de texto, especialmente en Internet, tiende a mirarlos en lugar de leerlos en detalle.

- Las fotos pueden romper la monotonía visual y ayudar a los usuarios a identificar un artículo, enlace, historia o cualquier cosa que les interese. Las imágenes hacen que la gente se detenga y observe.
- Las fotos pueden proporcionar al usuario un contexto visual para una página pesada, un artículo o un archivo de audio en términos de texto. El contexto visual puede consistir en cosas como una imagen del autor, una imagen de un lugar mencionado en el texto, etc.

Fotografías digitales

Consideraciones sobre las imágenes aportadas desde la propia producción:

Como se expone en la descripción del proyecto, las fotografías son de autoría propia, los archivos se mantienen en su formato original, sin modificar con filtros o retoques. La tarea de preselección y decisiones finales fue en conjunto con la producción, a modo de provisión de colecciones de imágenes o bien búsquedas precisas y hasta en algunos casos, fotografiando específicamente lo que se requería, a medida que los temas y conceptos se iban definiendo o bien modificando, tomando en cuenta analogías tanto conceptuales como visuales, y las características estéticas definidas: las texturas, planos detalle y paleta general de la propuesta estética.

Fotografías antiguas. Digitalización de archivos

Digitalizar las antiguas fotografías es una tarea ardua y quizás algo complicada, desde que observamos cómo todo lo que nos rodea es digital y la fotografía también, sin embargo, todavía encontramos fotos antiguas que no tenemos en formato digital. Es tan emocionante como interesante poder recuperar todas las fotografías en papel, negativos, diapositivas y realizar una digitalización de las mismas para conservarlas mejor.

La digitalización es el proceso que nos permite convertir una señal analógica en una digital. Cada vez se opta más por digitalizar fotos o documentos antiguos para poder consultarlos y evitar que desaparezcan algún día, y esto resulta posible con un equipamiento medio, un escáner estándar o una cámara digital al uso. Si nos ponemos a realizar esta ardua tarea y no lo dejamos en manos de una empresa de digitalización, deberemos tener presentes una serie de condiciones.

Es necesario un escáner y es preciso tenerlo calibrado para poder realizar la digitalización de la mejor forma posible y que los colores de las fotos en papel se parezcan lo más posible a la copia digital. Un escáner es un dispositivo que permite la conversión de imágenes en un formato que sea válido para ser procesado por un ordenador. Las imágenes pueden ser fotografías, logotipos, diapositivas, negativos o transparencias. (Sistemas y Aplicaciones Informáticas, 2005)

El escáner de mesa es siempre una opción para la digitalización de imágenes perfectamente encuadradas, enfocadas y sin interferencias de la luz ambiente. El proceso de escáner se realiza en dos pasos:

- Escaneado: se coloca el papel con la imagen sobre el cristal. Bajo este se encuentra una lente que realiza el barrido del contenido de la hoja, el cual es convertido al idioma binario.
- Indexado: almacena la imagen en una base de datos asignándole un nombre. Cada imagen escaneada se guardará en un archivo individual.

Antes de comenzar con el escaneo es necesario comprobar el ajuste de ciertos valores como el brillo, la saturación, contraste e incluso la temperatura de color. Para optimizar el uso del escáner es preciso el software y los drivers, con las especificaciones, entre ellas la resolución del escaneo que no debe ser inferior a 300 ppp. Se decidió utilizar el formato o extensión JPEG de calidad alta, ahorrando espacio en disco e imágenes mucho más manejables.

Importancia de los documentos de archivo (sonoros y gráficos)

Un documento de archivo es un instrumento de carácter contemporáneo creado por individuos y organizaciones en el desarrollo de sus actividades. Con el transcurrir del tiempo, estos documentos se convierten en una ventana que nos permite tener acceso a los hechos históricos y eventos ocurridos en el pasado. Los documentos de archivo son tan variados como sus formatos, podemos encontrarnos con documentos escritos, fotográficos, gráficos, sonoros, audiovisuales, digitales, analógicos, restaurados, etc., en una amplia gama de soportes y formatos analógicos y digitales. Es así que tenemos: documentos escritos, recursos digitales (correos electrónicos, páginas web), fotografías, películas, grabaciones de audio por mencionar solo algunos.

(<http://archivos.quito.gob.ec/index.php/que-es-el-documento-de-archivo>)

Para preservar la autenticidad y confiabilidad de un documento de archivo es primordial respetar tanto el contexto en el que fue generado (esto nos permitirá entender quien lo creó, para qué y la forma) como su contenido y formato (la manera en la que es representado el documento).

Fuentes de los archivos

- Investigadores
- Escritores
- Compositores
- Artistas
- Propios

Material original

- Audios: casetes
- Video: casete VHS
- Gráficos:
 - Publicaciones (papel)
 - Fotografías
 - Negativos (color / monocromo)
 - Diapositivas (slides)
 - Papel

Musicalización para quimun.net

Para el proyecto actual he aportado fragmentos musicales de mi autoría y sugerido pasajes de otras fuentes para utilizar en las bandas sonoras de las producciones audiovisuales del proyecto.

-Ruca Mallín, cortometraje documental:

Canción del telar – letra y música de Carlos (Lito) Gutiérrez

Versión de Carina Carriqueo a capella – expresión vocal minimalista despojada de artificios musicales para revalorizar el símbolo del telar.

-Banda sonora del clip de presentación:

Introducción instrumental de tema “El neneo de las pampas”, música de Jorge Sánchez para el poema de Julio Sales (Obra discográfica “El sauce y el río”).

Palabras finales

“...para los pueblos antiguos, en el inicio de los tiempos, el hogar era el camino”

“El hombre es tierra que anda...” (Atahualpa Yupanqui)

Todo viaje supone un trayecto por territorios conocidos o inexplorados y una renovación de la energía y el espíritu. Una experiencia magistral si se recorre en compañía de camaradas inquietos y protectores. Y una íntima sensación de paz cuando arribamos a un lugar que cumple con las expectativas que soñamos al partir. Me descubro entonces frente a la analogía profética que asocia el viaje que definió nuestra propuesta de trabajo final con el recorrido vital y personal por algunas de las artes. La integración de las producciones personales, la incorporación de saberes nuevos, la experiencia de compartir espacios de aprendizaje con los jóvenes.

Celebro esa oportunidad de haber disfrutado de la experiencia de pasar por todas y cada una de las asignaturas que ofrece el plan de estudios de una carrera muy moderna y ambiciosa. Valoro el esfuerzo colectivo y solidario de un montón de voluntades en la construcción de una propuesta educativa superior.

Finalmente, y en mi condición de adulto mayor, declaro mi satisfacción por la tarea cumplida, mi gratitud por los aportes académicos de los docentes y la guía oportuna de mis compañeros de ruta.

Bibliografía

Casielles L.; Álvarez M. Diseño y planificación de un proyecto multimedia. Universidad Internacional de Andalucía (2015)

Donate, P. La importancia de un buen doiseño web. SYNERGY.web
<https://www.synergyweb.es/blog/la-importancia-de-un-buen-diseno-web/> 2014

Hilera, J.; Fernández de Sevilla M.A. Conservación y restauración digital del patrimonio musical.
https://www.researchgate.net/publication/28076484_Conseervacion_y_restauracion_digital_del_patrimonio_musical José R. Hilera

Martinez García, S.; Importancia de salvaguardar el patrimonio sonoro
<https://www.eumed.net/libros-gratis/2009b/544/index.htm>

Mora L. V. Text and the Internet. <http://vicenteluismora.blogspot.com/2010/05/el-concepto-de-internexto.html>

Centro Documentación de Estudios y Oposiciones. “Sistemas y Aplicaciones Informáticas”. Madrid (2005)

<https://www.synergyweb.es/blog/la-importancia-de-la-fotografia-en-el-diseno-web/>

<https://paginaspuebla.com/como-utilizar-la-fotografia-en-el-diseno-web/>

<http://archivos.quito.gob.ec/index.php/que-es-el-documento-de-archivo>

