

3.3 Estructuras de presentación

La digitalización de la información permite una mayor manejabilidad de imágenes y sonido para producir estructuras más complejas en la presentación de la información. Como consecuencia es posible un alto grado de interactividad entre el mensaje y el espectador que de hecho se convierte en "usuario", aunque sin que podamos llegar a considerarlo como "interlocutor".

En los medios audiovisuales tradicionales (cine y televisión) la estructura formal se basa fundamentalmente en la presentación continua de imágenes animadas sincrónicamente a los sonidos correspondientes a dichas imágenes (diálogos de personajes, ruidos naturales), y menos frecuentemente aparece otro tipo de elementos como imágenes estáticas, voz en off, rótulos con lenguaje verbal escrito, o música añadida.

Sin embargo, en un sistema multimedia se produce una suerte de simbiosis entre los medios audiovisuales y el libro ilustrado. En un programa grabado sobre CD-ROM podemos encontrar imágenes dibujadas, fotografías, textos asociados a las imágenes, secuencias de imágenes animadas con sonido sincronizado, música, y todo ello accesible en el orden que decida el usuario (dentro de ciertos límites).

El orden en la presentación de todos los elementos que aparece en pantalla cuando el usuario pone en funcionamiento una aplicación suele ser una constante en el desarrollo del programa ya que esto facilita el uso de la aplicación. Así que esta puede ser una característica diferencial de los sistemas multimedia como medio de comunicación audiovisual.

Los sistemas interactivos están diseñados con unas pautas simples y sencillas que favorecen el acceso del medio al usuario, sin que le supongan complicaciones. Los criterios en los que suelen basar son la intuición y la asociación, utilizando para ello iconos, símbolos visuales universalmente

establecidos, colores... Elementos fácilmente aprehensibles que permitan un control rápido.

Todo programa interactivo viene presentado por un índice que muestra los contenidos del mismo. El sistema de presentación es muy variado, aunque sigue unas pautas, más o menos universales, como ocurre en los libros. Dependiendo del carácter del programa (lúdico, educativo, divulgativo...), del tema (videojuego, enciclopedias, publicidad) o del público al que va dirigido, el diseño de la presentación cambia.

Lo más convencional es el panel principal en el que se muestran al mismo tiempo los temas que se pueden abordar (a semejanza con el índice de un libro). Generalmente, éstos suelen venir indicados con símbolos y/o palabras, y entramos a ellos al pulsar con el ratón. A veces, es la voz del narrador la que nos informa de las distintas opciones al mismo tiempo que las estamos leyendo.

En los programas concebidos con fines lúdicos, divulgativos o publicitarios, a diferencia de lo que ocurre con los educativos, el diseño posee dosis más altas de imaginación, variando los índices considerablemente.

A pesar de las distintas formas de presentar un programa, en este primer contacto del usuario, hay que dejarle muy claro los aspectos que puede abordar a lo largo de dicho programa y la forma de hacerlo. Aunque es la intuición y la experiencia previa la que lleva a la persona a navegar por el programa, éste presenta símbolos o claves para avanzar. Por ejemplo pasar a la página siguiente, volver a la anterior, regresar al inicio del programa para tomar otro camino, acceder a fotografías, ver un video, avanzar en el texto, ampliar o disminuir la imagen, escuchar algún tipo de sonido relacionado con el texto, activar o desactivar cualquier elemento de la aplicación, salir del programa, ir a algún sitio específico...

En resumen, los sistemas multimedia interactivos surgen de la combinación de varios medios (texto, imagen, video, audio y animación) que son controlados interactivamente por el usuario. Se entiende por interactividad una cualidad o prestación que posee un sistema y que permite que el sujeto participe activamente en el funcionamiento y desarrollo de dicho sistema. La información es expresada de formas diferentes al mismo tiempo (imagen, sonido, voz, texto, secuencia de animaciones), utilizando para ello múltiples conductos, canales o medios. El usuario es capaz de recibir esa información de diversas maneras a la vez (vista, oído...) y efectuar asociaciones, en lugar de moverse secuencial y linealmente.

Las experiencias de los usuarios son distintas y cambiantes, incluso contradictorias. Los contenidos alteran su orden y duración en las distintas lecturas. El usuario asume roles autoriales interviniendo en la historia, reconstruyéndola, manipulando el tiempo y seleccionando en muchos casos el espacio por el que se mueve. No existe un orden y una duración preestablecidos. Los contenidos se transforman con cada lectura. Cada relato es prácticamente único. Las historias se pueden hacer más complejas, personales y novedosas si se hacen interactivas, haciendo uso de las nuevas tecnologías, pero en el mercado apenas existen multimedia dramáticos.