

## Proyecto de realización de un multimedia. De la partitura Blarduni a la pantallización

*Aproximación a una metodología para la producción de multimedia educativos*

Héctor Eandi, Alcides Héctor Pérez Salas, Susana Sautel,

*Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. Universidad Nacional de La Plata. Bs As. Argentina*  
ssautel@huma.fahce.unlp.edu.ar

This work analyses the production of multimedia «Color Básico» and takes into account two points: a lineal narrative; a *multilayer thought*. Different ways of visualization and design of contents are studied. In this way, the *story board*, *schematic elements*, and the *Partitura Blarduni* are important resources in the process of designing the *interface*.

Schematic elements, script, screen play, Partitura Blarduni, ruling, story board.

### De la Partitura Blarduni a la Pantallización

Jorge Blarduni: Músico, Profesor y Jefe de Departamento de la carrera de cine de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Nacional de La Plata (ex Escuela Superior de Bellas Artes).

En su cátedra "Audición", propuso el diseño de una partitura de imagen y sonido para la realización de audiovisuales (Gregorio, G. 1971). Con su asesoramiento, iniciando la década del setenta, se instrumentó una primer aplicación de la partitura a bandas de sonido en cine y audiovisualismo (Eandi, H.; Pérez Salas, A.). El objetivo fue contar con una herramienta complementaria al clásico guión técnico a dos columnas (columna izquierda = imagen, columna derecha = banda sonora). Desde el año 2000, en el proceso de realización de una experiencia piloto, se elabora una adaptación de la partitura para el desarrollo de productos *multimedia*.

La lectura vertical y las extensas descripciones técnico-literarias del *guión*, complicaban la comprobación de correspondencia entre imagen y sonido e impedían la correcta interpretación de la continuidad. La *renglonadura* propuesta por el profesor Blarduni simplificaba, por su similitud con la partitura musical, la lectura de la continuidad temporal. Las bandas de imagen y sonido pueden leerse de la misma manera en que puede leerse la melodía y el ritmo. Por otra parte permite el control exacto de correspondencia entre los planos sonoros y visuales, y los niveles de intensidad (lectura vertical similar a lo que en música se denomina armonía).

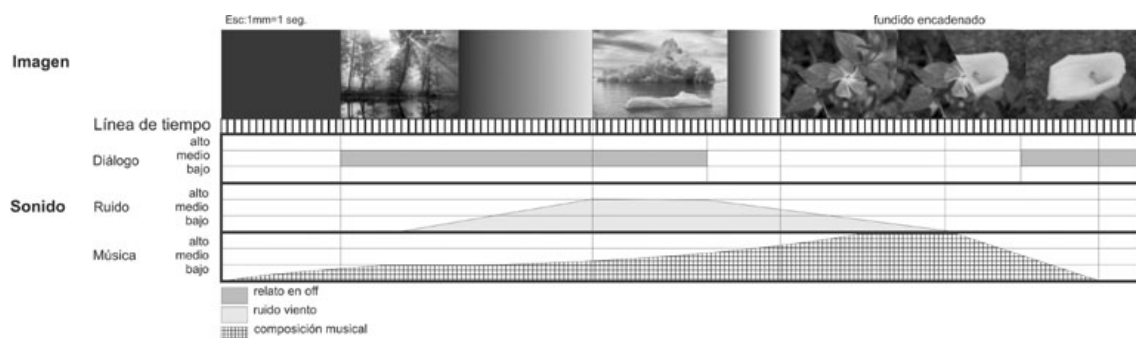


Fig 1. Partitura Blarduni (para audiovisualismo)

La utilización de la partitura permite la experimentación creativa porque ubica en el mismo nivel de importancia la banda de sonido con la de imagen desde el comienzo de la producción evitando la subordinación generalizada del sonido a la imagen (aprendemos a valorar los pares dialécticos

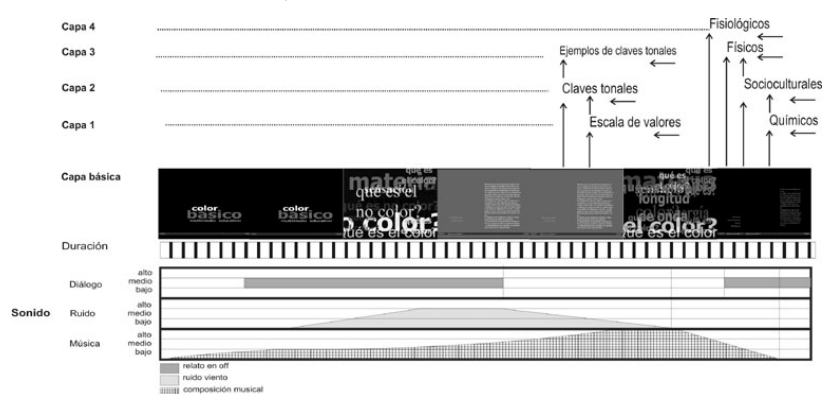
sincronismo-asincronismo, silencio de imagen-silencio de sonido, contrapunto audiovisual, imagen y sonido *off* y relaciones de montaje entre ambos, etc.).

Nuestra aproximación a una metodología de producción consiste en la adaptación y aplicación de la Partitura Blarduni a la realización de *multimedia* educativos.

Las nuevas tecnologías promueven la combinación de medios (cine, vídeo, animación, textos estáticos o en movimiento, ilustraciones, gráficos, fotografías y otros).

El simple agregado de nuevas *renglonaduras* hace posible la incorporación de contenidos de apoyo y éstos, su tratamiento a través del medio pertinente. La *renglonadura* es comparable al uso de capas que nos proponen los diferentes *software* que se utilizan como herramientas para la elaboración de *multimedia* (Director, Flash, Adobe Photoshop, Adobe Premiere o Adobe After Effects).

Las diferentes capas suelen destinarse a cada uno de los medios. En nuestra propuesta una capa –o nivel- de conocimiento básico desarrolla los conceptos fundamentales en orden lógico-secuencial (puede asimilarse a lo que en una narración literaria se denomina asunto o tema). De la capa básica, podrán implementarse la cantidad de capas con contenidos de apoyo que sean necesarias (asimilable a lo que en una narración literaria se denominan temas secundarios o subyacentes). Las nuevas capas a incorporar deben responder así a los contenidos y no a los medios. La utilización de un medio debe estar subordinado al contenido, evitando el uso abusivo de los mismos o de cualquiera de los recursos que nos



ofrecen los programas digitales. Consideramos imprescindible en toda planificación de una producción, el profundo análisis de pertinencia de los medios.

La aparición de capas secundarias implica de por sí la existencia de vínculos.

Fig2. Actualización de la Partitura Blarduni.

### Descripción de la metodología para la producción de multimedia educativos

Nuestro propósito es difundir este método con la idea de facilitar a cualquier interesado, sin diferenciar rango ni ámbito, una herramienta de trabajo.

El primer paso de cualquier realización *multimedia* surge de una idea generadora que lleva en sí, el concepto de producción en el sentido de factibilidad (recursos humanos, técnicos y económicos). Establecida esta pauta el siguiente paso consiste en desarrollar los contenidos en forma lógica y secuencial. Los contenidos deben surgir del trabajo en equipo con un "especialista en contenidos", que podrá ser un experto, o equipo de expertos; como así también el simple uso de bibliografía, o la adaptación de experiencias de vida.

Fig 3. Esquematización del multimedia «Color Básico»

Este desarrollo de contenidos establece un recorrido básico "lineal"; los diferentes motivos secundarios y subyacentes: "capas o multicapas; y los vínculos que correspondan.

La organización de los contenidos de acuerdo a la metodología propuesta, nos permite abordar la siguiente etapa: *la esquematización*.

La *esquematización* al organizar los contenidos y determinar *a priori* los medios a utilizar facilita el desarrollo del *story board* y la posterior aplicación de la Partitura Blarduni. A su vez ésta posibilita comprender el establecimiento de las relaciones intercapas. Estas etapas de la realización nos permiten concretar la *pantallización* del producto con eficacia.

### **Conclusión**

La presente propuesta no debe ser considerada como una fórmula o receta para abordar la producción de un *multimedia*. Es como su título lo señala, una aproximación experimental a un método de trabajo: implica una concepción sistémica que comprende entre sus límites la idea en un extremo y la *pantallización* en el otro.

Está expuesta a la consideración de quienes no sólo quieran aplicarla, sino también modificarla o recrearla de acuerdo a una experimentación creativa y constructiva. Consideramos que su evolución debe sostener su crecimiento y constante cambio dirigido al placer de crear y no su conversión en un clisé que someta y limite nuestro potencial.

### **Definiciones:**

*Esquemática*: la esquemática permite una visualización de la red conceptual. Mediante ella se realiza un mapa que facilita la localización de los módulos de contenido, los vínculos, los medios tecnológicos utilizados, los modos de navegación.

*Guión*: guía literaria o técnica de contenidos. Esquematización estructural del sistema *multimedia* interactivo.

*Pantallización*: puesta en pantalla que reúne las condiciones básicas para el acceso y la comprensión de los contenidos, considerando etapas de preproducción, producción y postproducción.

*Renglonadura*: distribución de líneas o renglones en una partitura con el propósito de escribir sobre o entre ellas.

*Secuencia*: módulo de contenido.

*Story board*: previsualización dibujada esquemáticamente –historieta- de una secuencia en imágenes.

### **Referencias**

De Ponti, J.; Eandi, H.; Pérez Salas, A.; Sautel, S.: 2002, *Pantallización, Argencolor 2002*, en prensa.

Gregorio, G.:1971, Otra música, *Revista Universal*, año 2 nº 11 pp. 48-53.