

El relato interactivo como herramienta docente en los estudios de comunicación

Esteban GALÁN-CUBILLO

Universidad Jaume I. de Castelló y Universidad Politècnica de València
esteban.galan@uji.es

Recibido: 22/11/2012

Aceptado: 23/01/2013

Resumen

La introducción y consolidación en los últimos quince años de la informática y las telecomunicaciones en el relato audiovisual ofrece al receptor la posibilidad de cambiar el papel tradicional de espectador pasivo al papel de usuario activo. Aparecen nuevos roles de emisor y receptor y, con ellos, un cambio de paradigma en el proceso comunicativo. Los estudios del área de comunicación en el contexto del EEES deben responder a esta nueva realidad. En el presente artículo se analiza la experiencia de trabajo docente con aplicaciones interactivas desde 2008 con más de 400 estudiantes de Periodismo y Comunicación Audiovisual en cuatro materias diferentes relacionadas con el multimedia, el diseño audiovisual o la realización audiovisual de ficción.

Palabras clave: relato multimedia, aplicación interactiva, televisión, periodismo audiovisual, EEES

Using the Interactive Story in Studies of Communication Sciences

Abstract

The introduction and consolidation in the past fifteen years of information technology and telecommunications in the audiovisual story gives the receiver the ability to change the traditional role of passive spectator to active user role. There are new roles of sender and receiver and, with them, a paradigm shift in the communication process. The area of communication studies in the context of the EHEA should respond to this new reality. This paper discusses the teaching work experience with interactive applications since 2008 with over 400 students of Journalism and Communication Studies in four different subjects related to multimedia, audiovisual design or performance of fiction

Keywords: multimedia story, interactive application, television, broadcast journalism, EHEA

Referencia normalizada

GALÁN-CUBILLO, Esteban (2013): "El relato interactivo como herramienta docente en los estudios de comunicación". *Estudios sobre el mensaje periodístico*. Vol. 19, Núm. especial abril, págs.: 745-752. Madrid, Servicio de Publicaciones de la Universidad Complutense.

Sumario: 1. Introducción. 2. Metodología. 3. Descripción y análisis de la muestra; 3.1. Análisis de cuatro casos prácticos (2008-2012); 3.2. Resultados de la experiencia docente analizada. 4. Conclusiones. 5. Referencias bibliográficas

1. Introducción¹

En los últimos años hemos asistido al fenómeno de consolidación de la Web como medio emergente en la distribución y el consumo audiovisual (Pérez de Silva, 2000: 27-75). En este profundo escenario de cambio (Gawlinski, 2004: 42-65), sigue siendo imprescindible la planificación, la construcción y la distribución de buenas historias

¹ El presente estudio ha sido financiado con la ayuda del Proyecto de Investigación de la convocatoria Universitat Jaume I-Bancaja, con el título "Análisis de los flujos de transferencia de conocimiento entre los sistemas educativos superiores y la industria del videojuego", código 11I301.01/1, para el periodo 2012-14, bajo la dirección del Dr. Javier Marzal Felici

que ahora tienen que competir en un contexto multipantalla y multiformato (Bermejo, 2010: 27-30). El receptor ha perdido su condición pasiva y se ha transformado en usuario activo que quiere interactuar con la historia que está consumiendo. A tal efecto, las redes sociales parecen ser el principal aliado (Galán, 2012: 541-543). El objetivo fundamental del presente estudio pues, es analizar cómo desde la docencia en Ciencias de la Comunicación (Peinado y Fernández, 2011: 383-385) se pueden articular propuestas metodológicas que alfabeticen al alumno en las estrategias de construcción de discursos audiovisuales para un entorno multimedia e interactivo (Fernández, 2012: 1243-1244). La experiencia docente del autor en asignaturas como Introducción al Multimedia, Relato Multimedia, Diseño de Grafismo para Vídeo y Televisión y Realización Audiovisual en la Universitat Jaume I de Castelló y en la Universitat de València, ofrece una herramienta útil para el análisis y la reflexión².

2. Metodología

La técnica de investigación empleada ha sido la observación participante. El autor ha desarrollado el papel de docente y coordinador de las prácticas que se describen en el presente artículo. Esta posición ofrece al investigador una capacidad extraordinaria para desarrollar un valioso análisis cualitativo sobre el desarrollo y la repercusión de estas estrategias docentes en la formación del estudiante. La muestra estudiada comprende un periodo docente que abarca cinco cursos académicos en dos universidades diferentes y con una muestra de más de cuatrocientos estudiantes de Periodismo y Comunicación Audiovisual.

El trabajo se apoya también en la técnica de observación documental. El estudio del uso de las TIC como estrategia docente en Ciencias de la Comunicación cuenta con pocos años de recorrido y por tanto, no se ha estimado necesario llevar a cabo ningún tipo de discriminación temporal a la hora de realizar la selección bibliográfica.

3. Descripción y análisis de la muestra

3.1. Análisis de cuatro casos prácticos (2008-2012)

La planificación docente aparece condicionada por la planificación semestral de las asignaturas. De los cuatro casos analizados, salvo en el de la asignatura Relato Multimedia, el periodo docente hábil de la materia se constituía en un único semestre. Esta circunstancia obliga al docente a constituir el proyecto final de la asignatura desde el comienzo de la misma. Sin embargo, el aprendizaje a partir del “hacer” posibilita la adquisición de rutinas productivas a la vez que activa estrategias teórico-prácticas para testear a través del procedimiento de ensayo-error la construcción del discurso audiovisual más apta a sus objetivos.

3.1.1. Asignatura. Introducción al multimedia 2008 / 2009. Lic. de Periodismo. U. de València

- Descripción de la práctica:

² Este trabajo es una oportunidad para agradecer y reconocer el trabajo y la implicación de los estudiantes que han protagonizado la estrategia docente planteada en el presente artículo.

- » realización de un DVD multimedia interactivo cuyo contenido sea un programa de televisión de una duración máxima de cinco minutos y que permita un doble consumo: el acceso lineal, clásico al relato y al mismo tiempo un consumo aleatorio a través de un interfaz de usuario para elegir los contenidos e ir accediendo además a determinado material accesorio sobre el trabajo realizado.
- Software utilizado:
 - » Final Cut Pro, edición de vídeo y audio.
 - » Adobe Photoshop, edición y retoque de imagen fija.
 - » DVD Studio Pro, autoría e interactividad del interfaz de navegación.
- Organización de la práctica:
 - » 6 sesiones prácticas de 3 horas en grupos de 2 o 3 personas.
- Resultados de la práctica:
 - » En cuanto a la gestión del contenido llevada a cabo, pocos aprovecharon realmente las posibilidades que da la interacción a la hora de construir el relato. Sin embargo, el diseño y la implementación de un interfaz permitió integrar material que en un relato convencional no hubiera tenido cabida.
 - » En la metodología de trabajo desarrollada, el ítem que se identificó como clave en el diseño y gestación del proyecto fue la organización del material según su naturaleza y función dentro del proyecto. Esta organización, indexación y clasificación del material que se iba incorporando al proyecto, permitió aportar contenidos de alto valor añadido (discografía relacionada con la sintonía del programa, textos y libros que complementan la información ...)
- Trabajos realizados:
 - » Los trabajos versaron sobre programas de televisión dirigidos fundamentalmente a canales temáticos y con contenidos cinematográficos, deportivos o musicales
 - » Para la realización de la práctica se utilizó en su mayoría material de archivo porque la prioridad de la asignatura era el trabajo de organización y sistematización de los contenidos

3.1.2. Asignatura. Diseño de Grafismo para vídeo y televisión (2008-2012) Licenciatura en Comunicación Audiovisual. U. Jaume I de Castelló

- Descripción de la práctica:
 - » En esta asignatura que he tenido la fortuna de compartir con los profesores Miguel Chóver y José Ribellés, el objetivo era la realización de un programa de televisión a partir de material de archivo, en el que se llevara a cabo una cabecera, un sumario y una ráfaga. Era necesario diseñar también el resto de elementos gráficos del programa de televisión aunque finalmente no se incluyeran en el vídeo. El resultado final se publicó en Vimeo.
- Software utilizado:
 - » Final Cut Pro
 - » Adobe After Effects (postproducción de vídeo)
 - » Adobe Photoshop.
- Organización de la práctica:
 - » 14 sesiones prácticas de 2 horas en grupos de 2 o tres integrantes.

- Resultados de la práctica:
 - » Esta práctica ofrecía un grado de interactividad bajo. Sin embargo, la opción de la visibilidad que ofrecen las plataformas que Youtube o Vimeo servía de ali- ciente y estímulo adicional para dotar de un plus de calidad a los trabajos.
 - » La publicación de los trabajos se fue realizando de una forma cronológica, es decir, la primera parte de la práctica que consistía en la realización de la cabe- cera que posteriormente se integraría en el programa, se colgó en la Web y los alumnos pudieron ver los comentarios que su trabajo recibía.
 - » La aplicación de una metodología docente vinculada a la realización de un pro- yecto concreto elegido por el estudiante ha facilitado su aprendizaje y seguri- dad en el uso de las TIC y ha mejorado su capacidad de gestión y trabajo en equipo.
 - » La consecución de una identidad visual definida es el ítem clave y diferencia- dor para lograr experiencias de navegación atractivas para el usuario.
- Trabajos realizados:
 - » Se llevaron a cabo programas dirigidos a un público muy específico. Los temas más recurrentes fueron motor, cocina o actualidad musical.

3.1.3. Asignatura. Relato multimedia. Lic. en Comunicación Audiovisual. U. de València. 2011/12

- Descripción de la práctica:
 - » Realización de una página Web a partir de un proyecto de carácter educativo, cultural o con una finalidad social.
 - » Esta asignatura la planificó y comenzó la Dra. Virginia Vilaplana y tuve la suerte de continuar para desarrollar de forma conjunta con el profesor Josep Lluís Fito la parte práctica que consistía en la integración multimedia de textos, imágenes fijas, imágenes en movimiento y sonido para la consecución de un entorno mul- timedia abierto al usuario.
- Software utilizado:
 - » Wix (diseño y publicación de páginas web)
 - » Adobe Photoshop
 - » Adobe Premiere (edición de vídeo)
 - » Final Cut Pro.
- Organización de la práctica:
 - » 12 sesiones prácticas de 3 horas en grupos de 4 o 5 integrantes.
- Resultados de la práctica:
 - » La posibilidad que ofrece la Web de introducir enlaces y comentarios prove- nientes de las redes sociales permitió que las Web diseñadas por los alumnos se convirtieran en un material vivo y en continuo crecimiento y desarrollo.
 - » La sencillez del software escogido (Wix) simplificó el artefacto tecnológico que lleva implícito el diseño Web y permitió centrar los esfuerzos en la imple- mentación de las estrategias audiovisuales y multimedia más adecuadas para dotar de atractivo a la página Web.
 - » En el diseño Web la simplicidad se adivinó como el criterio fundamental de éxito. Aquellos diseños que consiguieron aunar una estrategia visual reconoci-

ble con una simplicidad y sencillez en el uso de los elementos gráficos fueron los que más se acercaron a la excelencia.

- Trabajos realizados:
 - » Hubo varios proyectos relacionados con la realización de una Web que recogían la historia, la cultura y las tradiciones de una localidad. La segmentación geográfica de una Web brinda una oportunidad para ofrecer unos contenidos específicos a un público que puede acceder en cualquier momento y desde cualquier lugar a los mismos.
 - » Otra variante de proyectos que obtuvieron un grado importante de éxito fueron aquellos con un objetivo solidario y pedagógico.

3.1.4. Asignatura Realización Audiovisual II. 2012/13. Lic. Comunicación Audiovisual. U. Jaime I de Castelló

- Descripción de la práctica:
 - » Realización de un cortometraje de ficción con una duración de cinco minutos y partiendo de un guión original.
 - » Elaboración de todo el material necesario para la preproducción: guión literario, guión técnico, desgloses de producción etc.
- Software utilizado:
 - » Final Cut Pro
 - » Adobe After Effects.
- Organización de la práctica:
 - » 12 sesiones prácticas de 3 horas de duración en grupos de entre 8 y 10 integrantes.
- Resultados de la práctica:
 - » Los alumnos han desarrollado una estrategia de comunicación a través de las redes sociales y los servidores de vídeo Web para posicionar su relato desde el momento de su concepción.



Imagen del teaser del cortometraje *Las dos vertientes*. Universitat Jaume I de Castelló. Elaborado de forma previa a tener finalizado el guión literario del proyecto³.

³ <http://www.youtube.com/watch?v=ZWOEScT8s0k> [Consultado el 5 de noviembre de 2012]. Proyecto desarrollado por el grupo Carmanyola Produccions y en el que participan Javier Monferrer (Realizador), Paula Belda (Ayte. de Dirección), David Luque y Sara Campos (Guión y Comunicación), David Martínez (Producción), Mario Peris e Inma Martí (Edición y Postproducción), Adriá Sahera y Alejandro Echeverría (Sonido) y Mario Peris (Operador de cámara). Es un proyecto que se lleva a cabo con los medios técnicos y las instalaciones del Laboratorio audiovisual de la Universitat Jaume I de Castelló (LabCom).

- Trabajos realizados:
 - » En el momento de acabar este artículo, los alumnos están en la fase de rodaje del cortometraje. El proceso de trabajo incorpora una novedad fundamental: antes de la propia concepción definitiva del proyecto ya han creado una estrategia de comunicación en las redes sociales para ir dando a conocer cada uno de los aspectos de la producción.
 - » El objetivo es permitir que los seguidores del proyecto y los potenciales consumidores del mismo puedan tener la oportunidad de participar en la construcción de la diégesis del texto filmico (Prósper, 2004: 20-25)

3.2 Resultados de la experiencia docente analizada

El análisis e interpretación de la experiencia docente arroja dos realidades fundamentales:

- Se ha evolucionado hacia la desaparición del soporte físico y el formato de salida del producto pasa a ser la Web (que se convierte en la ventana fundamental para muchas producciones audiovisuales).
- El interfaz interactivo dejó de estar controlado por el productor del contenido y pasó a ser propiedad de los usuarios a través de las posibilidades que ofrece la Web y las redes sociales.

Los cambios introducidos en la forma de presentación y de consumo de las historias afectan al proceso de construcción del relato. Hoy día, gracias a las redes sociales, la promoción del producto puede comenzar desde que nace el proyecto. En esa etapa inicial es necesario hacer partícipe, en la medida de lo posible, al público interesado (Piñeiro, 2011: 5-8). Esta concepción de la comunicación desde el nacimiento del proyecto (Mut; Bernad, 2012: 609-610) sirve a los intereses de la promoción y la visibilidad del trabajo realizado. También se constituye en una plataforma de trabajo colaborativo en la que los usuarios de las redes sociales nos ayudan a elegir aspectos como el vestuario, las localizaciones o la propia trama de la historia que estamos concibiendo. De esta manera, mientras que en 2008 la salida lógica para el contenido multimedia era el DVD interactivo, en 2012 se convierte en una necesidad que la ventana prioritaria sea la Web y que, la interacción pueda estar presente en la etapa de preproducción de la obra audiovisual. (Rodríguez Fidalgo y Días Gomes, 2011: 199).

La existencia de un proyecto que vincula y compromete al alumno en la adquisición de una serie de habilidades multimedia desde el principio de la asignatura brinda tres oportunidades decisivas en cualquier proyecto educativo relacionado con las nuevas tecnologías:

- » Establecer la interactividad, la condición del receptor como un usuario activo como un valor de servicio público. Junto con el deber tradicional de informar, formar y entretener que tenían los medios de comunicación social parece que el de la interacción es un valor en alza del cuál no se puede prescindir y en el que los medios tradicionales han encontrado en las redes sociales su principal aliado (García Avilés, 2011: 34)
- » Es una oportunidad para el aprendizaje del trabajo en red. El trabajo en grupo y la posibilidad de compartir on line las diferentes partes del proceso creativo, lleva al alumno a desarrollar capacidades de toma de decisiones, liderazgo, gestión de información y todo ello con plazos de entrega estrictos y sometidos al rigor de la práctica profesional.

- » Sirve para introducir a los alumnos en el aprendizaje de las plataformas de software y de los entornos profesionales que demanda el sector de la comunicación. En este sentido, aparece la dificultad de que por la limitación horaria que tiene cada una de las materias, el mero aprendizaje de la herramienta de software ya rebasa las posibilidades docentes de una asignatura. En este sentido, se torna fundamental trabajar en coordinación con otras asignaturas para que en la medida de lo posible, el trabajo realizado en materias que abordan el aprendizaje de un software específico pueda ser aprovechado en la realización de este tipo de proyectos.

4. Conclusiones

Estamos en un momento decisivo en el sector de la comunicación en el que se adivina un importante cambio cualitativo. Las plataformas sociales han pasado de ser un punto de reunión entre conocidos que se relacionan en una esfera íntima a convertirse en un nuevo escenario de negocio y por ende en un soporte decisivo en el diseño de cualquier estrategia de comunicación. Si la comunicación y las herramientas y dispositivos tecnológicos que constituyen la misma se configuran en elementos esenciales para explicar la realidad social y económica, es de vital importancia que en la planificación docente de los estudios de Grado en Comunicación se contemple este contexto comunicativo.

En el entorno multipantalla y multiformato actual, el método de aprendizaje se modifica de forma sustancial porque es el alumno quien debe interesarse de forma activa en la adquisición de los contenidos. Utilizar una planificación docente orientada hacia la consecución de una obra acabada propicia acciones y comportamientos muy parecidos a los que demandan las empresas públicas y privadas de gestión de contenido interactivo. Ejecutar trabajos acabados en el marco de una asignatura, brinda seguridad al estudiante y al mismo tiempo le conmina hacia un ejercicio de realismo en el que aprende a valorar el esfuerzo que se requiere en la producción de cualquier proyecto audiovisual con un acabado profesional. El conocimiento se adquiere para ser aplicado, no sólo para ser almacenado. El estudiante, al igual que el consumidor de medios de comunicación, ha dejado de ser un sujeto pasivo y pasa a protagonizar su aprendizaje a través de una actitud activa, en la que el éxito depende de la capacidad del docente para tutorizar el proceso y de la predisposición del estudiante a recorrer un camino que tal vez, por la incertidumbre que lleva implícito, debe ser más apasionante y fructífero.

5. Referencias bibliográficas

- BERMEJO-BERROS, Jesús (2010): “La influencia de los relatos audiovisuales desnarrativizantes en la desestructuración del pensamiento: una forma de violencia social”, en *Prisma Social* n° 4. Disponible en http://www.isdfundacion.org/publicaciones/revista/pdf/07_N4_PrismaSocial_jesusbermejo.pdf [Consultado: 19 de agosto de 2012]
- FERNÁNDEZ-FERNÁNDEZ, Cesáreo (2012): “El directo sucedáneo como formato de producción low cost/low human resources en el periodismo tv” en *Vivat Aca-*

- demia, nº 117. Madrid. <http://www.ucm.es/info/vivataca/numeros/n117E/PDFs/CFerna.pdf> [Consultado: 10 septiembre de 2012]
- GALÁN-CUBILLO, Esteban (2012): “Estrategias para abordar la información audiovisual sobre el patrimonio inmaterial de los territorios desde una perspectiva interactiva: el papel de las redes sociales”, en *Vivat Academia*. nº 117E. Madrid. Disponible en <http://www.ucm.es/info/vivataca/numeros/n117E/DATOSS.htm> [Consultado: 12 de agosto de 2012]
- GARCÍA-AVILÉS, José Alberto (2011): “La participación de la audiencia como elemento de servicio público en televisión”, en LEÓN, Bienvenido: *La televisión pública a examen*. Madrid, Comunicación Social, ediciones y publicaciones.
- GAWLINSKI, Mark (2004): *Producción de televisión interactiva*. Andoain, Escuela de Cine y Vídeo.
- MUT-CAMACHO, Magdalena y Bernad-Monferrer, Estela (2012): “El mensaje comprometido es otra publicidad”. Madrid. <http://www.ucm.es/info/vivataca/numeros/n117E/DATOSS.htm> [Consultado: 12 de octubre de 2012].
- PEINADO MIGUEL, Fernando y FERNÁNDEZ-SANDE, Manuel (2011): “Reflexión sobre la motivación de los alumnos de Grado en la elección de estudios de comunicación en las universidades de Madrid” en *Estudios sobre el mensaje periodístico*. Vol. 17, núm. 2, pp. 383-400. Madrid, Servicio de Publicaciones de la Universidad Complutense. http://dx.doi.org/10.5209/rev_ESMP.2011.v17.n2.38121. [Consultado: 26 de agosto de 2012]
- PEREZ DE SILVA, Javier (2000): *La televisión ha muerto. La nueva producción audiovisual en la era de Internet: La tercera revolución industrial*. Madrid, Gedisa.
- PIÑEIRO-OTERO, M^a Teresa (Coord., 2011): *Nuevos contenidos en comunicación a partir del EEES*. Madrid, Visión Libros.
- PRÓSPER-RIBES, Josep (2004): *Elementos constitutivos del relato cinematográfico*. Valencia, Universidad Politécnica de Valencia.
- RODRÍGUEZ-FIDALGO, M^a Isabel y DÍAS-GOMES, Alison (2011): “Nuevos métodos de enseñanza-aprendizaje en la formación de estudiantes de Periodismo, dentro del contexto de adaptación al Espacio Europeo De Educación Superior (EEES)”, en GARCÍA GARCÍA, Francisco: *Sociedad digital. Espacios para la interacción y la inmersión*. Vol. 1. *Icono 14*. Madrid.

Esteban GALÁN-CUBILLO

Universitat Jaume I de Castelló
Profesor Asociado.
Universitat Politècnica de València
Profesor Asociado.
Doctor en Comunicación.
esteban.galan@uji.es
esgacu@har.upv.es