

3.0 Características comunicativas de los sistemas multimedia

En los multimedia confluyen diferentes tecnologías y se supone que también deben hacerlo diferentes lenguajes y formas de expresión. De la misma forma que cuando surge el invento del cinematógrafo se sintetizan posibilidades expresivas de otros medios de expresión precedentes (principalmente teatro y fotografía –la opera, la literatura, la música y la pintura se pueden considerar incluidas a través de los ya mencionados teatro y fotografía), los multimedia esencialmente son una síntesis de los programas audiovisuales grabados en vídeo y del libro. La proximidad a la pantalla del usuario y la posibilidad de interactiva son las que permiten una mayor presencia de texto en los programas multimedia. Dicha proximidad a la pantalla hace más llevadera la lectura del texto, además la interactividad nos permite dejar el texto cuando no nos apetece leer y pasar a otros elementos del programa.

Por otra parte el libro se ha ido decantando en los últimos decenios hacia formas cada vez más dominadas por la presencia (justificada o no) de vistosos elementos visuales. Casi la impresión de que la evolución del libro es la que ha traído consigo el diseño de los multimedia actuales, más que la evolución de las formas audiovisuales convencionales.

Y no podemos olvidar la importancia de los videojuegos en el origen de los multimedia. Primeramente los juegos en las grandes máquinas situadas en bares y salones recreativos y después las consolas y los minivideojuegos de mano. En los videojuegos es imprescindible la interactividad, y no nos engañemos el entretenimiento es uno de los grande smotores que mueven la economía y la sociedad contemporánea.

Las Características específicas de los multimedia están determinandas por:

- la confluencias de sustancias expresivas, pero también de soportes o "medios" que implican una determinada mediación técnica en el resultado final.
- Y, fundamentalmente, una determinada organización de la información no lineal, flexible y configurable (en diversos grados) por los usuarios del programa.

Esta organización se traduce en un alto grado de interactividad. La interactividad no es por lo tanto una característica que de forma absoluta defina a los multimedia, sino la forma en que los autores organizan la información y los lectores "navegan" por la misma. Más que de medios interactivos deberíamos hablar de grados de interactivad, la cual tiene su origen conceptual en el hipertexto.

3.1 Características básicas del hipertexto

El hipertexto puede definirse como “una tecnología software para organizar y almacenar información en una base de conocimientos cuyo acceso y generación es no secuencial tanto para autores, como para usuarios”.

En cuanto a sus características funcionales, si está bien diseñado, un programa hipertexto debe estimular un tipo de búsqueda diferente a la secuencialidad lineal de la lectura habitual de textos escritos. Para ello debe ser posible establecer varias conexiones punto a punto en el entramado textual de la base de conocimiento.

Con la llegada del hipertexto se modifican los hábitos de lectura convencionales, éstos únicamente se mantienen válidos dentro de cada fragmento de texto. Abandonando estos límites, entran en funcionamiento nuevas reglas y experiencias. Las fronteras entre lector y escritor se desdibujan.

El hipertexto rompe con la existencia de un centro fijo, éste es siempre provisional y depende del lector. Una de sus principales características es que está formado por cuerpos de texto, sin eje primario de organización sin ninguna jerarquía.

Mientras que el almacenamiento analógico de información sonora y visual requiere un procesamiento lineal, la tecnología digital suprime la necesidad de secuencialidad al hacer posible el acceso directo a cualquier punto de información. En el hipertexto, la “textualidad” se configura a partir de nexos y conexiones electrónicas, lo que multiplica los trayectos de lectura. Se ofrecen elementos visuales que no aparecen en la obra impresa, siendo el más básico de ellos el cursor, una de flecha o línea o cualquier otro elemento gráfico parpadeante, que representa la presencia del usuario en el texto.

Este nuevo sistema pone en cuestión elementos como la secuencia fija, el principio y fin determinados y la idea de totalidad o unidad ligada a estos conceptos. Además, supone un acceso fácil y cómodo a una amplia documentación. Rompe en el lector el hábito de lectura secuencial, ofreciéndole a éste la posibilidad de abandonar el texto principal para consultar otros apartados a la vez que desarrolla una capacidad de asociar una gran cantidad de materiales, sea o no de la misma materia.