



67th IFLA Council and General Conference

August 16-25, 2001

Code Number: 089-173-S
Division Number: VIII
Professional Group: Regional Activities: Latin America and the Caribbean
Joint Meeting with: -
Meeting Number: 173
Simultaneous Interpretation: Yes

¿Cómo y para qué evaluar multimedia? Una expedición en tres viajes.

Lic. Paula Cadenas

Comité de Evaluación de Formatos Digitales
Banco del Libro, Venezuela¹

Resumen:

Las páginas que siguen buscan narrar la experiencia de 3 años del Comité de Evaluación de Formatos Digitales del Banco del Libro. Es el relato de cómo, entre hallazgos y confirmaciones, esta institución venezolana, con 40 años de experimentación sobre lo impreso, se ha atrevido a iniciarse en lo digital. A manera de crónica en tres viajes, describimos detalladamente los criterios de evaluación de multimedia que hemos creado, nuevas reflexiones en torno a la lectura y algunos otros hallazgos traídos de tierras digitales.

Plutôt que de condamner les jeux de vidéo, les humanistes, les pédagogues, les créateurs, les auteurs devraient s'emparenter de cette nouvelle écriture et produire avec elle des œuvres dignes de renom, inventer les nouvelles formes de savoir et d'exploration que lui correspondent, lui donner ses lettres de noblesse.

Pierre Levy

¹ Ponencia a presentar en el 67th IFLA Council and General Conference. Boston, EEUU. Del 16 al 25 de Agosto de 2001.

El Banco del Libro es una institución venezolana que ha venido a sentar sus bases sobre una premisa en apariencia simple: *leer es placer*. Pero se trata de cuarenta años de travesía que no han dejado de brindar frutos desde el espacio mismo del ensayo y el error. Ha confiado en la exploración abierta e innovadora, procurando no erigirse sobre verdades unívocas e infalibles, pues iría en contra del concepto mismo de lectura que maneja. Leer es para la institución, y ha sido, en especial, para los grupos de estudio, evaluación y promoción de libros para niños y jóvenes, el movedido acto de interpretar y construir sentido desde el individuo. Pero concretar idea tan romántica con proyectos de promoción en nuestra realidad latinoamericana ha sido precisamente lo que nos ha nutrido y sigue devolviendo vitalidad. Leer es una compleja práctica *interindividual* (Petit, 1999) a la vez que *social* (Ferreiro, 1995).

Es precisamente desde ese espíritu innovador de donde surge el proyecto de evaluación de Cd-Rom's. Pues partimos de la certeza de que siempre se está leyendo, no sólo frente al texto escrito o al recorrer las imágenes de un libro álbum, sino también en una conversación o frente a la pantalla de una computadora. Estudiar esas nuevas formas de leer y seleccionar esos buenos CD's que ya comienzan a acompañar al niño desde pequeño son parte de la labor del actual grupo de evaluación. Y ¿cómo saber – en especial hoy en esta revolución de conceptos e ideas – qué puede ser bueno o malo? No se trata de extender fórmulas mágicas ni recetas fácilmente aplicables, sino de formar criterios; no se trata de imponer nuestra selección, sino de orientar. A continuación intentaré narrarles, a manera de crónica, el viaje en el que se embarcó el Banco del Libro, la partida, los criterios de evaluación que han orientado el curso junto con algunas reflexiones del trayecto y, finalmente, por donde anda la travesía a estas alturas.

Tramando la partida...

Fue hace tres años cuando surgió del Comité de Evaluación de libros para niños y jóvenes, la idea de extender sus actividades a las publicaciones electrónicas. Se partió del hecho de que los libros para niños y el multimedia tenían puntos en común.

Primero, se realizó una investigación del mercado multimedia, y se establecieron contactos con editoriales que pudieran estar interesadas en colaborar con este joven proyecto. No tardaron en respondernos. Y decidimos comenzar con la revisión de cuentos en Cd-Rom, pues partimos de la premisa de que la lectura a la que invitaba el libro electrónico estaba muy vinculada a la del libro recreativo.

También descubrimos que habían surgido en los años ochenta, paralelo a la prolífica publicación de software educativo, numerosos grupos de estudio y evaluación conformados en su mayoría por docentes, padres y bibliotecarios. Y nos llamó la atención que fueran en su mayoría grupos de estudio que compartían el mismo discurso: lo multidisciplinario no era la regla.

Nos preguntamos entonces por la posibilidad de reunir especialistas de distintas disciplinas, y así hicimos. Una vez conformada tan variopinta tripulación, trazado el recorrido, y fijado el día de reunión, iniciamos nuestro primer viaje exploratorio. Pero, a medida que se avanzaba en las discusiones, y se iba nutriendo el Centro de Documentación del Banco del Libro con material teórico de apoyo y una colección de títulos multimedia, se iba modificando el curso inicial del proyecto. El primer giro del viaje, y quizás el más significativo, lo marcó el descubrimiento de que los treinta años de experiencia del Comité de Evaluación de libros con sus criterios no eran directamente trasladables. Evaluar libros para niños no equivalía a evaluar cuentos electrónicos. Contradictoriamente, la falta de claridad del inicio fue enriquecedora para el equipo. Pues sólo profundizando en la revisión de muchos CD's, y gracias al discurso plural y multidisciplinario, llegamos a reconocer las complejidades de su naturaleza. Fueron días despojándonos de prejuicios, tejiendo límites entre la lectura de un libro y aquellas experiencias a las que podían estar invitando lo digital. El inevitable temor a lo nuevo como amenaza fue desvaneciéndose, mientras la curiosidad iba invitando a la revisión de las “sólidas” ideas tradicionales. Y empezamos a abrirnos a palabras que surgían al mismo ritmo de la realidad que querían designar: hipertexto, interactividad, virtualidad y globalidad, zapping, interface y ruptura de la linealidad... La idea era – y sigue siendo - conceder aquí, a esa lengua del nuevo mundo, un espacio para la cautela y la profundidad; antes de que se agote en utopías y generalidades.

Entonces zarpamos, por segunda vez, pero con un trayecto más abierto: el libro y el CD-Rom invitan a relaciones comunicativas distintas. Entendimos que la riqueza está en la posibilidad ecosistémica (Calderon, 1999), en el sentido “macluhaniano”, de obras puentes que se retroalimentan ampliando así la experiencia comunicativa del lector: un libro lleva a la película y de allí al multimedia para seguir hasta la página web, o viceversa (Banco del Libro, 2000a). Un soporte no tiene porque anular la experiencia a la que invita el otro, muy por el contrario, la ejecución formal de cada obra desde su propio lenguaje abre las posibilidades de interpretación y el disfrute estético. Entre los años 1999 y 2000, nos atrevimos a revisar cuidadosamente todos los títulos que nos iban llegando, no descartamos las publicaciones en otros idiomas, pues contribuían a darnos un panorama más rico del status del soporte. Logramos crear fichas con nuevos campos y sistematizar el ingreso de los CD's en las bases de datos, también establecimos un procedimiento de evaluación que incluyera informe y reseña, en caso de que fuera recomendado. Se trazaron líneas de estudio y cronogramas semestrales para establecer clasificaciones y tipos de CD's, tratando de comprender las reglas internas de estos nuevos géneros. Se respaldó y orientó la reestructuración del sitio web del Banco del Libro. Y se premió un conjunto de CD's para el Evento Los Mejores Libros para Niños y Jóvenes del Banco del Libro 2000, que además fueron aprovechados para actividades y proyectos de promoción de lectura con nuevos medios.

La tripulación volvía entonces del segundo viaje con grandes descubrimientos y logros: un conjunto de criterios, que seguimos validando hasta hoy, categorías y clasificaciones de los productos evaluados, el diseño de fichas con nuevos campos para el ingreso en las bases de datos y la publicación de reseñas, ensayos, artículos y ponencias que narraban las experiencias y distintas visiones de este recorrido inicial. Ya a finales del año pasado (Banco del Libro, 2000b) se contaba con un aproximado de 45% de CD's recomendados por su calidad, más un 20% de títulos estudiados en otros idiomas, y del 35% de publicaciones descartadas, 25% eran de calidad regular, pero, en esos casos, se ha tratado de establecer contacto con las editoriales – en especial venezolanas y latinoamericanas – para el envío del informe, e incluso hemos llegado a tener nutritivas entrevistas de intercambio; y un resto de títulos revisados excedían nuestra área de estudio, pero no dejaron de ser revisados. Así es como de cada 3 títulos revisados, 2 fueron recomendados. Y es que en esta segunda etapa, acudimos a una cuidadosa preselección para poder estudiar mejor el panorama. Hoy, hemos vuelto a ampliar el foco, revisamos publicaciones para niños y jóvenes, no solo educativas, sino de todo tipo. Curiosidad, apertura y flexibilidad, no la rigidez ni el dogma, han guiado el curso de las evaluaciones.

Hasta el momento, el grupo de evaluación de formatos digitales sigue embarcado en su tercer viaje y no tiene fecha de regreso. Esta tripulación, más aventurera y experta que al inicio, sigue explorando y profundizando en el nuevo mundo digital. Y es hoy, después de tres años de experiencia, cuando nos sentimos listos para compartir con ustedes el esquema de criterios que nos ha orientado en el curso (Banco del Libro, 2000a; Ladrón de Guevara, en prensa).

Criterios de evaluación de formatos digitales, un mapa para analizar sus partes sin perder el todo.

El soporte

Para iniciar la evaluación, es importante conocer el medio físico que contiene la información (CD-Rom, DVD, sitio web, video juego). Frente a la cambiante naturaleza de estos medios conviene analizar sus ventajas y desventajas, ofrecer recomendaciones para el uso y comparar con los diferentes soportes en los cuales se presenta la misma información. La evaluación podría llegar a orientarse en revisar la relación entre diferentes productos creados bajo un mismo título, como por ej.: Cd-Rom Lego Creator y sitio web con actividades (Banco del Libro, 2000a).

Datos de autoría:

En las publicaciones electrónicas se debe tomar en cuenta las diferentes áreas y disciplinas que intervienen en su creación. A la tradicional autoría en torno al texto e ilustraciones, ahora se suma la autoría del diseño de navegación, interactividad y animación, videos digitales, musicalización, efectos especiales y

programación (Banco del Libro, 2000a). Y, como con una película, el espectador puede reconocer que detrás de una escena bien lograda se esconde el sello de uno o varios creadores.

Nuestra experiencia nos ha llevado a constatar que la calidad está directamente vinculada al trabajo coherente y articulado de un equipo de profesionales de distintas disciplinas. Quizás sea así como consiguen destacarse de las fórmulas chatas de mercadeo que se hunden en el anonimato. Con ingenuidad tendemos a creer que el multimedia ha abolido al autor. Pero quizás se esté replanteando la idea de autoría; ¿lo multimediático apelaría entonces a la multiplicidad de autores? Aunque, las nuevas relaciones que puedan estar surgiendo en la simbiosis autor – lector son actualmente parte de nuestras reflexiones, se trata de toda una línea de investigación a la que debemos concederle su espacio aparte. Reanudemos pues el recorrido...

Datos técnicos

Alude a los requerimientos técnicos necesarios para la ejecución de la publicación electrónica. Esta información suele encontrarse en el empaque del propio producto, pero no necesariamente supone una recomendación clara y precisa. Es justo aquí donde el evaluador ha demostrado tener un papel primordial, pues su lectura debe ir más allá de la seductora oferta del empaque, e incluso complementar con más precisión y detalle las verdaderas exigencias técnicas, además de dar *hints, tips and tricks* y otras menudencias informáticas e incluirlas en la reseña (Banco del Libro, 2000a).

Sinopsis, contenido general y función

Aquí se busca asir la intención en la síntesis de los contenidos del producto: el argumento o eje temático central. Al trazar un resumen de lo que se pretende comunicar, del guión, podremos proceder a examinar con más detenimiento el lenguaje y estrategias elegidas. Se trata de tomar conciencia del tema y el género (Ladrón de Guevara, 2000). Por ejemplo, no es lo mismo escribir o leer poesía que narrativa; no se juzga la calidad de un atlas como la de una novela, pues tienen contenidos y reglas internas distintos. Ayuda, en principio, partir de la orientadora, pero movediza, clasificación de publicaciones informativas y recreativas:

Informativos

Las publicaciones de corte informativo suelen agrupar a su vez, los géneros de consulta y educativos.

- a. Entre las publicaciones de consulta general, se encuentran los diccionarios y enciclopedias interactivas, las populares visitas virtuales, y también entrarían las listas de referencias.
- b. Los productos educativos suelen clasificarse en tutoriales, de desarrollo de destrezas y de exploración.

Recreativos

Las publicaciones recreativas pueden intentar agruparse en, al menos, tres tipos: relacionadas con géneros literarios, talleres y juegos.

- a. Bajo la categoría de títulos relacionados con géneros literarios suelen estar los cuentos electrónicos, *living books*, *movie books* y obras más clásicas, derivadas del teatro o la poesía, por ejemplo.
- b. Los talleres, por su parte, ponen a disposición del usuario escenarios y herramientas que propicien la creación.
- c. Finalmente, están los juegos que son aplicaciones diseñadas especialmente para entretener, que, aún cuando la trama gire en torno a la historia, su fin sigue siendo lúdico.

Aquí suelen contemplarse imaginativas versiones electrónicas de los juegos de mesa, cadenas de retos y juegos de estrategia.

Evaluación de recursos multimedia interactivos

En este nivel de análisis resulta especialmente importante revisar cómo funciona por separado cada recurso para luego pasar a ver en el todo la pertinencia, su función, articulación y resultado definitivo. Debido a la popularidad de estos productos, el estereotipo se hace frecuente. Y con la novedosas herramientas de sonido, animación e interactividad, el mercado se satura de fracasos. No suelen ir más allá de una supuesta apariencia atractiva, son de contenido inocuo, los recursos son subutilizados y la promesa de interactividad no se cumple. Pero son productos que acaban por agotarse en sí mismos. Sabia selección natural.

Tipografía, color, ilustraciones y fotografías:

Aquí se revisan los aspectos gráficos y de diagramación, al igual que la calidad de su resolución digital. Ilustraciones de autor que enriquezcan la trama, fotografías de hechos reales que complementen un Cd de historia, serían sutiles elecciones estéticas que acaban por definir la calidad final de la publicación y lo inagotable del goce.

Animación:

Este aparte se centraría en analizar la naturaleza dinámica de las imágenes. Animación de iconos, series de secuencias, *flying logos* y todo lo que supone el movimiento como herramienta para fortalecer la estrategia comunicativa. Es un recurso que puede contribuir a que los personajes estén bien caracterizados. Por ejemplo, marcar una determinada forma de caminar o el movimiento repetitivo y peculiar de una mano en un personaje pueden otorgar profundidad psicológica y humor a la estructura narrativa. De nuevo, se trataría de revisar la relevancia de los elementos que se introducen en pantalla. Pues las animaciones gratuitas sólo ocupan memoria y se agotan en la intención graciosa sin que tengan ninguna relevancia para la estructura general.

Multimedia:

Aquí se analiza la incorporación de objetos sonoros: música incidental, ambiental y/o descriptiva, voces y diálogos, narraciones en off, efectos de sonido que acompañan la interacción, videos digitales sonoros. En este caso, la calidad de la música, su originalidad y sus referencias pueden influir positivamente en la publicación. Sin embargo, suele descuidarse el fondo musical de cada pantalla o actividad con una misma tonada hueca y repetitiva. Y se siente la diferencia cuando sonido, imagen y movimiento se unen para ampliar la intención inicial del guión, para complementar las posibilidades de sentido.

Interactividad:

Aquí es conveniente revisar las clásicas nociones de actividad y pasividad (Ladrón de Guevara, en prensa). En principio, la interacción remite a la actividad a la que invita una obra. Y puede estar contemplada en un libro, un cuadro o en una escultura. Pero el multimedia viene a ofrecer, distinto al libro, una tercera dimensión. Se supone que la programación debe determinar la libertad de exploración del usuario, y tomar en cuenta complejas variables como el tiempo y la psicología del interlocutor ideal. Esto sin duda va más allá de la intención clásicamente manejada en la relación autor-lector, al diálogo implícito del autor con su interlocutor imaginario, o ¿acaso sea la constatación patente de la relación semiótica del texto con su destinatario? Acaso evaluar, por ejemplo, la experiencia a la que invita un software educativo podría ser como evaluar la interacción planteada entre el niño y el maestro (Buckleitner,1999).

En este sentido, se repasan los mecanismos elegidos para desencadenar la información y las estrategias de navegación planteadas en la publicación, y cómo son aprovechados para ampliar la experiencia. Analizar, por ejemplo, el hipertexto puede ser fundamental a la hora de evaluar una enciclopedia, pues el universo

de conocimientos se enriquecería con la posibilidad de que el usuario teja conexiones, y elabore, en la exploración individual, su propio cuerpo de sentido. Los niveles de interactividad pueden definir el carácter abierto o cerrado de la publicación. Entonces surge la posibilidad de analizar también los niveles de interactividad, unos centrados en la exploración, y otros, por ejemplo, en la voluntad creativa del usuario. Lo cierto es que la oferta de interactividad puede verse como un continuum, una larga línea: a un extremo, el universo cerradamente planificado por un programador, al otro, “la libertad” a medida del explorador (Banco del Libro, 2000a; Ladrón de Guevara, en prensa).

Experiencia comunicativa

En este puerto volvemos a integrar los fragmentos de análisis. Ensamblamos las partes para percibir el todo. Partimos de la intención que se trazó el equipo editor, y ahora recapitulamos para ver el resultado final en el cómo. Los críticos de arte suelen recordarnos que lo importante es el cómo no el qué, pues ya en nuestra época se han tocado los mismos temas una y otra vez. Lo innovador es el trato que se le ha dado a la ejecución y si llega. Aquí se restablece el diálogo autor-lector, o equipo multimedia-explorador. Finalmente es en la recepción, en la interpretación donde, más o menos, se puede medir la calidad.

Este aparte tiene que ver con la conclusión final y resume la impresión general del evaluador (o grupo de ellos): ¿cómo la función de una publicación electrónica se une con los aspectos formales? ¿cuáles son las estrategias que dejan entreverse? ¿se ha logrado transmitir lo que suponemos que se buscaba? (Banco del Libro, 2000a).

Se trata de sopesar el posible equilibrio entre la intención de la publicación y los medios seleccionados para lograrla. Aquí puede mencionarse con precisión cómo la publicación electrónica expande la experiencia literaria al incorporar animaciones, música y opciones de interactividad. Aquí, podemos además, revisar cuál es la naturaleza de dicha experiencia y preguntarnos por aspectos más extratextuales: a qué códigos apela, cuánta complicidad pide al usuario, cuánta novedad propone y, muy en especial, cómo dialoga con los libros, el cine, la narración oral o el cuentacuentos, o como puede complementar otras actividades escolares o familiares.

La vuelta...

Es así precisamente, con la experiencia comunicativa y estética, con la vuelta al lector, a la subjetividad, como cerramos la evaluación. Partimos de la experiencia individual con la obra, luego examinamos las partes en ensayos de objetividad, desentrañamos sentido en el análisis, y volvemos a nosotros mismos para dilucidar lo que el encuentro nos dejó. Después de haberles tendido nuestro mapa de criterios, recordemos prudentemente que lo esencial es la experiencia individual. Es, por ejemplo, en las reseñas de libros y CD's recomendados donde buscamos hacer transparente el proceso que seguimos: cada evaluador redacta su experiencia y parecer de la obra. Son líneas que dejan ver el sutil acuerdo entre criterios compartidos y gustos individuales. ¿No podríamos definir así la lectura? ¿Acaso la evaluación sea otra forma de nombrar la lectura profunda y analítica? ¿Invitar a la selección crítica no es en sí promover la lectura?

El programa de evaluación invita a profundizar más allá de lo aparente, a desentrañar sentidos en ese diálogo íntimo entre el lector y la obra. El apoyo de la institución está en propiciar un espacio de formación continua para cada evaluador, para cada lector al ponerlo en contacto con diversidad de estilos y manifestaciones, creadores, críticos y editoriales. Este año, por ejemplo, hemos conseguido sistematizar aún más la idea de formación, pues, paralelo a la evaluación semanal de los dos comités, se han programado seminarios, talleres, charlas con autores y editores, mientras que cada evaluador va tejiendo sus reflexiones en artículos y reseñas para publicaciones internas y externas al Banco del Libro.

Sólo nos queda invitarlos a acercarse a nosotros, y a participar en Caleidoscopio, la revista digital del Banco del Libro, en <http://www.bancodellibro.org.ve> . Allí buscamos ofrecer - desde la misma riqueza semántica de la palabra lectura - un espacio para el intercambio, el debate y la formación. Cuarenta años

de experiencia y estudio, nos han revelado que es un contrasentido hablar de lectura desterrando lo individual. Y es que leer es el hombre.

Bibliografía:

Banco del Libro (2000a) Consideraciones y criterios para la evaluación de publicaciones electrónicas. Caracas: Mimeografiado.

Banco del Libro (2000b) Evaluación de Formatos Digitales. Corte de Resultados: 1999-2000. Caracas: Mimeografiado.

Buckleitner W. (1999) The State of Children's Software Evaluation Yesterday, Today and in the 21st. Century, *Information Technology*, 211, 220.

Calderon, C. (1999) El ecosistema de los nuevos medio, *Taima*, 1, 30-35.

Ferreiro E. (1997) Pasado, presente y futuro del verbo leer. *Libros de México*, 49, 11-18.

Ladrón de Guevara, I. (2000) Muchos CD-Rom's para niños y jóvenes: una guía para reconocerlos y nombrarlos. *Colección Formemos Lectores*. Banco del Libro. Caracas: Cromotip.

Ladrón de Guevara, I. (en prensa) ¿Cómo elegir un buen CD Rom para niños? Algunas recomendaciones. *Colección Formemos Lectores*. Banco del Libro. Caracas.

Petit M. (1999) Nuevos acercamientos a los jóvenes y la lectura. México: Fondo de Cultura Económica.

Pierre L. (1995) Nous sommes le texte, *Lecture Jeune*, 75, 24-29.