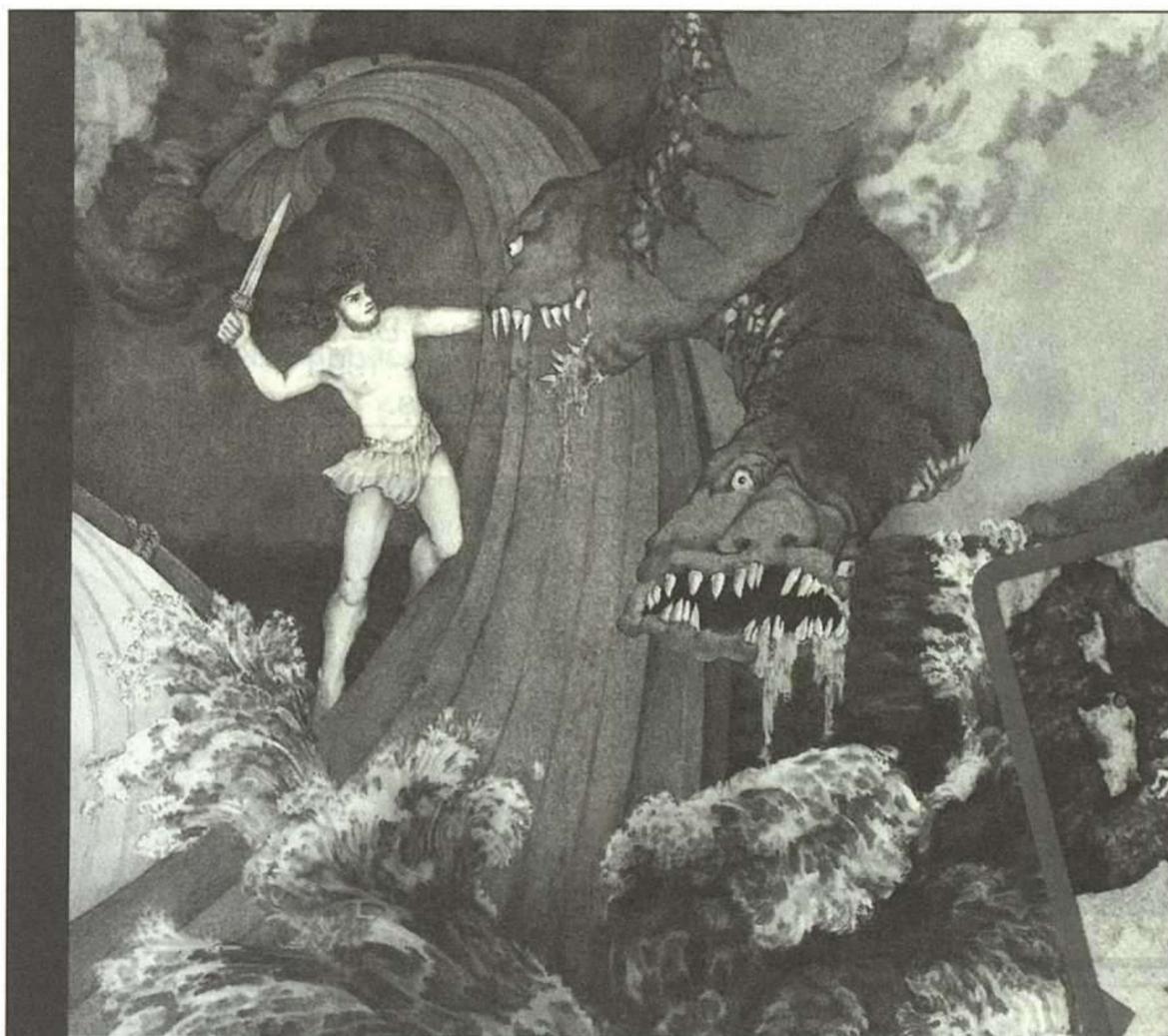


# Las aventuras de Ulises (La *Odisea* y su mundo)



**Adaptación de Pau Joan Hernández.**

Ilustraciones de Alberto Urdiales.  
Editorial El Arca de Junior/  
Barcelona Multimedia (productora  
del CD ROM).

Barcelona, 1995.

11.700 ptas. (libro il.+ CD ROM).  
Existe edición en catalán.



## LAS AVENTURAS DE ULISES

La *Odisea* de Homero

Adaptación: Pau Joan Hernández

Ilustración: Alberto Urdiales



grijalbo mondador



*Las aventuras de Ulises (La Odisea y su mundo)* es un producto multimedia interactivo (que se presenta en un paquete que incluye un compact disc —CD ROM para Windows—, y un libro ilustrado), basado en la *Odisea*, el texto clásico de Homero. El producto se acaba de publicar este mes de diciembre, bajo la dirección editorial de El Arca de Junior (Grijalbo Mondadori), en versión castellana para toda España, y catalana para el área lingüística correspondiente.

Ver por fin nuestra *Odisea* (en el doble sentido de la palabra) navegando en el mercado, entre un mar de libros, nos causa, a todos los que hemos participado en el proyecto, una intensa emoción, puesto que la obra ha sido concebida, diseñada y producida íntegramente en nuestro país.

El Arca ha velado por la creación de una obra de gran calidad, accesible a todos los públicos, sin olvidar por ello el rigor histórico, gráfico, literario y técnico del producto, para lo que se ha contado con un equipo de profesionales especializados en las distintas materias y ámbitos. Su colaboración en el proyecto, tanto desde el punto de vista profesional, como humano, su dedicación y disponibilidad, han resultado decisivas para llegar a buen puerto, a pesar de las prisas y de los momentos de dificultad provocados por la complejidad de tan largo proceso. A todos ellos quisiera agradecer su inestimable colaboración.

# La odisea de crear la *Odisea*

por **Elena O'Callaghan\***

Con *Las aventuras de Ulises* pretendemos conseguir un doble objetivo: explicar el argumento completo de la *Odisea* de manera interactiva, y dar una visión general del mundo de la Grecia antigua. Para conseguirlo, primero, el usuario debe convertirse en el propio Ulises y, a través de situaciones interactivas, ir creando el argumento completo de la obra. En este caso, la interacción viene dada, por un lado, por la posibilidad de tomar *opciones* distintas y, por otro, por los *juegos* (de habilidad, observación, memoria, agilidad, de abstracción, de lógica etc.).

En cambio, para conseguir dar una visión general del mundo helénico, se presentan contenidos históricos, geográficos, sociales, antropológicos, culturales... estructurados de la siguiente forma:

—Acrópolis: templo, culto, mitología, divinidades.

—Estadio: juegos, deportes, entrete-

nimientos.

—Ágora: mercado y sociedad, organización política.

—Academia: conocimiento, educación, ciencia y letras.

—Teatro: fiestas, tragedia, comedia, poemas homéricos.

—Puerto: colonias, viajes, ejército, barcos, guerra, comercio.

—Casa: vida cotidiana, familia, vestidos, rituales.

Sólo cabe esperar que los dioses del Olimpo nos ayuden, y que la botadura de la nave de Ulises sea un éxito. Hemos puesto mucho empeño, ilusión y esfuerzo para conseguir crear un producto de calidad, y pensamos que el resultado final vale la pena.

Ahora, vosotros —usuarios y lectores— tenéis la palabra. ■

\***Elena O'Callaghan** es escritora y directora de El Arca de Junior y Montena.

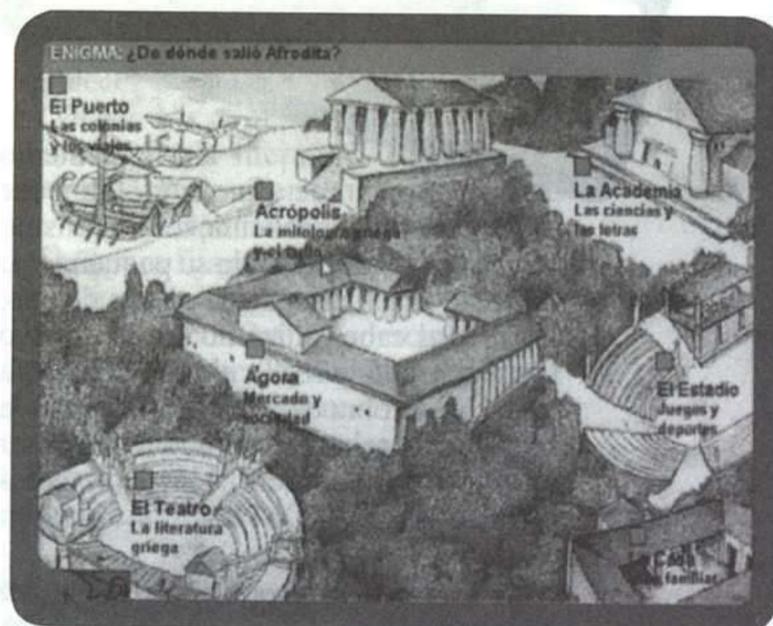
# La obra de arte total

por **Pau Joan Hernández\***

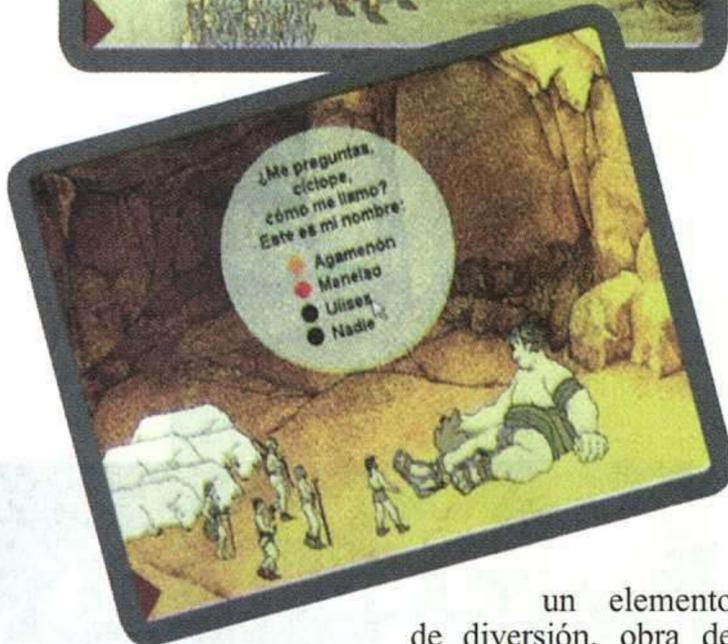
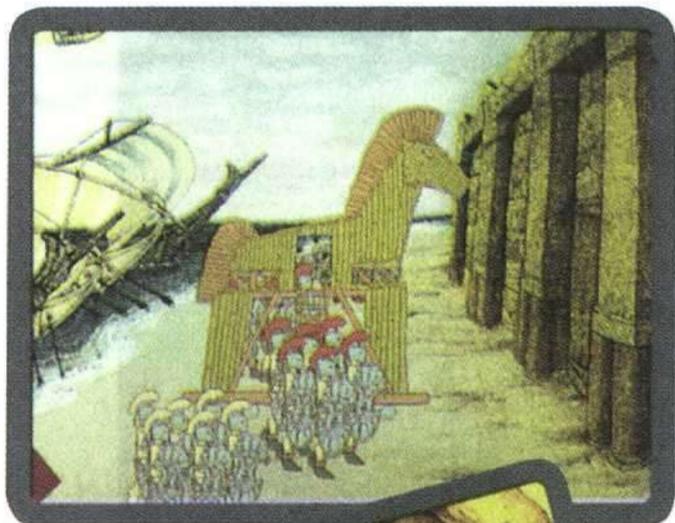
Supongo que lo más obvio que se puede decir, al hablar de lo que es trabajar en la creación de un producto multimedia, es que tiene muy poco que ver con cualquier otro proceso de creación literaria. El escritor, en efecto, es un creador solitario, y la sola idea de convertirse en una pieza más dentro de una

maquinaria compleja, corre el riesgo de asustarlo por su novedad.

Pero todo el mundo sabe que la mejor manera de perder el miedo a un nuevo camino es saberse rodeado de unos buenos compañeros de viaje. El escritor ve desaparecer su protagonismo, sí, pero lo que recibe a cambio lo compensa de



sobra. Un día se da cuenta de que sus textos pasan por una rigurosa supervisión histórica; otro, comienza a ver las imágenes que acompañan el texto... y, finalmente, vive la extraña experiencia de ver su libro —que, por supuesto, nunca ha sido suyo— escrito de nuevo encima de una pantalla, acompañado de imágenes animadas, voces, sonidos y músicas, rodeado de juegos, adivinanzas y ejercicios de investigación histórica, formando parte de un producto que convierte la *Odisea* en una herramienta de estudio, en



un elemento de diversión, obra de consulta y película, todo al mismo tiempo... y, abandonando su pequeño *ego* de creador solitario, se da cuenta de que, al fin y al cabo, quizá no sea tan nuevo (¿qué hay que lo sea?): el paso de la obra literaria a la obra de arte total, tal como la soñó Wagner, ha comenzado a encontrar un nuevo vehículo en la invisible complejidad del CD-ROM ■

\* Pau Joan Hernández es escritor y responsable del texto del libro.

## La sorpresa del ilustrador

por Alberto Urdiales\*

Hace muy pocos meses he terminado mi colaboración en un CD-ROM para Grijalbo Mondadori, sobre el tema de la *Odisea*. Me siento privilegiado por haber tomado parte en la realización de un producto que me gusta calificar de primera apuesta, a nivel nacional, en este nuevo soporte que es el CD-ROM.

No se trata de una enciclopedia escaneada para pasar del soporte libro al soporte informático, y es más ambicioso y, por tanto, más arriesgado que una corta narración o un cuento, que han sido los primeros productos editoriales presentados en este nuevo soporte. Todo lo que hemos hecho —texto, imagen, sonido...— ha sido pensado y creado específicamente para este proyecto.

Me gustaría aprovechar estas líneas para analizar, desde mi postura de profano, el futuro editorial ante la aparición del CD-ROM. ¿Qué es un CD-ROM?, ¿qué puede aportar la aparición de este nuevo medio?, ¿se cumplirá la profecía de que éste acabe con el libro?, ¿será el CD la salvación del bosque?, ¿se acabó el leer en el metro?, ¿por qué las editoriales apuestan por un material que pocos usuarios pueden utilizar?...

Como digo, soy demasiado profano en el tema como para responder a estas preguntas. Quedan ahí esos interrogantes unidos a los de todos vosotros, para que los nuevos tiempos los resuelvan.

Lo que sí creo que debo contar es mi experiencia, como profesional del dibujo, en este proyecto multimedia. Como ilustradores, una de nuestras primeras preocupaciones es la reproducción. Nadie consigue que los dibujos realizados para un libro se parezcan ni remotamente al original; la reproducción en el ordenador tampoco lo es, pero la nueva dimensión que da la luz de la pantalla a

un dibujo es sorprendente. Quizá, cuando de mayor sea un dibujante importante (llevo cincuenta años en el intento), seré también más exigente. De momento, todavía me sorprenden mis ilustraciones electrónicas. Es una agradable sensación que deseo a todos mis compañeros de profesión. Por tanto, no puedo hacer críticas negativas.

En un producto editorial como el libro, el dibujante, aunque es un eslabón, puede mantener su trabajo aislado de todos. Sus exigencias son artísticas y cuidado... En el caso de la *Odisea*, me he sentido más eslabón, más parte de un equipo y, por tanto, más condicionado; pero, de todos modos, sorprende ver tus personajes animados, tus trabajos más ligeros por el cuidado de unos diseñadores gráficos, tu contundencia más digerible gracias a la inclusión de la interactividad, tu falta de documentación complementada por otras pantallas de riguroso estudio, tus fondos aderezados con músicas específicas, tus monigotes hablando por medio de profesionales del doblaje... Es toda una orquestación. No has hecho un libro, sino que casi has colaborado en una película, y tú *ego* se dispara: ¿se habrán puesto todos de acuerdo para satisfacer mis caprichos? Me gustaría que todos y cada uno de los miembros del equipo se hubieran hecho esta misma pregunta.

Finalmente, ¿por qué no admitirlo?, el proyecto me ha salido rentable económica y profesionalmente. ■

\*Alberto Urdiales ha sido el ilustrador del libro y del CD-ROM

# La nueva tecnología al servicio de una vieja historia

por Toni Matas\*

Crear un producto multimedia de una obra como la *Odisea* no es fácil. Meses y meses de trabajo, más de 1.000 litros de café, 170 pizzas, 3 impresoras láser, 40 lápices de n.º 2, 10 ordenadores, 30 personas incombustibles, y miles y miles de horas de sueño que jamás se recuperarán. Pero, antes de este derroche de medios, fue necesario un trabajo de creatividad. El reto consistía en realizar un producto multimedia que tuviera sentido más allá del libro; es decir, que no fuera una simple traducción de la obra de Homero a un soporte diferente como es el CD.

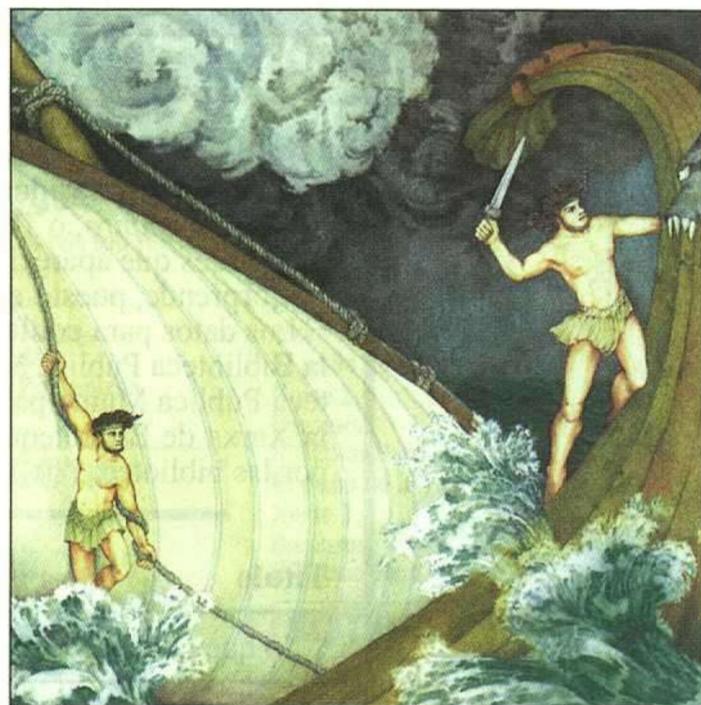
Se empezó por estudiar las dificultades que podía tener un lector al enfrentarse al texto clásico, y se llegó a la conclusión de que, al acabar la lectura, le

situaciones. A partir de aquí, se concretaron los dos objetivos fundamentales del producto: explicar el argumento de la *Odisea*, y dar una visión general de la época histórica.

Para encontrar la forma óptima de narrar la historia, se estudiaron decenas de productos multimedia de todo el mundo. También se investigaron las dinámicas de funcionamiento de los juegos de rol y de los productos de *software* que de ellos se han derivado. Esto permitió esbozar un primer diseño que combinaba partes narradas, con partes interactivas. Después de un primer prototipo, se descubrió que el usuario recordaba especialmente las situaciones en que era necesaria su intervención para avanzar en el argumento, y se definieron los dos tipos básicos de interactividad del programa: toma de decisiones y participación en pruebas de habilidad, memoria, lógica, interpretación, etc.

A continuación, se planteó la forma de presentar una visión general de la Grecia antigua. Se cuidó especialmente la manera de exponer los contenidos: diseño atractivo y textos sintéticos, elaborados por Teresa Duran, que ha sabido conjugar el rigor histórico con la capacidad de estimular la curiosidad del usuario. Finalmente, se idearon los enigmas, las preguntas que el usuario debe responder al tritón y a la nereida, para que le ayuden a encontrar la ruta que siguió Ulises. Su objetivo era crear una alternancia entre los episodios de las aventuras de Ulises y la consulta del área de conocimientos.

Así, *Las aventuras de Ulises* se pre-



senta como un producto innovador en el ámbito de los multimedia, que pretende establecer una nueva forma de explicar la *Odisea*. No se quiere emular el poder evocador de la literatura escrita, ni la fuerza de la imagen cinematográfica, pero se explotan las ventajas de interactividad para fijar el argumento de la obra y dar una visión general de su entorno histórico y cultural. Esperemos que, después de haber ayudado a Ulises a superar sus aventuras, muchos de nuestros usuarios se sientan estimulados a leer, en papel, esta obra fundamental de nuestra cultura. ■

\*Toni Matas es director de Barcelona Multimedia.