

Título: El Cobre. Secretos de un mundo digital. Aproximaciones a los lenguajes de las TIC.

**Autoras: Brunilda Leyva Vera
Nivia González Vigueaux**

La producción de los más variados productos digitales como páginas y sitios Web realza de manera creadora el carácter mediacional de los diversos lenguajes que utilizan las TIC para crear un universo de significación y sentido. El presente trabajo tiene como objetivo ofrecer algunas consideraciones sobre la manera en que se integran los mismos en el sitio Web "El Cobre. Secretos de un mundo digital.

El sitio Web aludido contiene la dinámica de los recursos multimedia que imprimen balance y armonía desde el punto de vista perceptivo a las formas de presentación de la información sobre las más variadas temáticas y que contribuyen a la elevación de la cultura general integral. El contenido del sitio, adquiere verdadera vitalidad y significación a partir del realce estético del diseño del sitio, cuyos elementos formales imprimen suavidad, armonía y equilibrio a esta propuesta cultural.

El Cobre. Secretos de un mundo digital. Aproximaciones a los lenguajes de las TIC.

Siendo consecuente con los criterios de Félix del Valle (2004) el empleo de la imagen en este sitio contribuye al desarrollo de las siguientes competencias en los discentes:

- *Competencia iconográfica*: que permite identificar las formas y asociarla con el mundo real. (Facilita el análisis objetivo de la imagen, una visión jerárquica y diferenciadora)
- *Competencia enciclopédica*: que llegará hasta dónde llegue nuestra memoria visual del mundo.

•*Competencia lingüístico-comunicativa*: que posibilita penetrar mediante palabras el contenido de la imagen.

•*Competencia modal (espacio-temporal)*: que permite identificar espacios y tiempos distintos.

•*Competencia estética*: que valora el componente estético existente en toda imagen.

•*Factor ideológico*: que mediatiza la visión de la imagen según la ideología y el concepto de mundo que tenga el perceptor de la misma. Es precisamente este factor ideológico lo que hace ver lo que realmente no está.

Se analiza el lenguaje audiovisual como otro elemento que actúa en el ecosistema comunicativo de este sitio pues como atinadamente advierten Postman y Weingartner [1993:187]: "En un mundo de cambio veloz, complejo, simultáneo y total, el estilo mismo académico, pedestre y convencional de segmentación y explicación analíticas y lineales constituye una amenaza para nuestra experiencia".

Con el término *lenguaje audiovisual* se sintetiza el modo de comunicarse característico de los Medios Audiovisuales, en el que el mensaje se transmite mediante sonidos e imágenes. En ellos se vehiculan mensajes verbales, tanto sonoros como visuales, así como mensajes no verbales, tanto sonoros como visuales. La esencia del lenguaje audiovisual es que el significado del mensaje viene dado por la interacción sonido-imagen, dentro de un contexto secuencial. En este lenguaje, tal y como se asume en esta tesis, las músicas, los efectos sonoros, los ruidos y los silencios colaboran en la transmisión del mensaje, no como "fondo" o "complemento" sino conformando realmente el mensaje.

Este lenguaje es un reto frente a la cultura que todavía nos caracteriza, un lenguaje que es hablar más que escribir, mirar más que leer, sentir más que comprender. Él entreteje

la presentación de aspectos sucesivos a través de los cuales emerge el tema o el contenido del mensaje de entre un fondo común. Por otra parte, se asume la concepción de Babin y Bartolomé (2004) en que no es lineal, ni se desarrolla siguiendo una historia regular de atrás hacia delante, ni se concibe desglosando la realidad en partes lógicamente articuladas. No es sintética, de golpe: no parte de una visión de conjunto para después mostrarnos o analizar sucesivamente los detalles. Es por 'golpes de flash', por ráfagas de luz, es decir, por una presentación sucesiva de facetas que destacan, aparentemente sin orden, sobre un fondo común.

La computadora es el máximo exponente del avance científico- tecnológico obtenido por el hombre en la modernidad. Este artefacto que integra el resto de los medios de enseñanza existente, se caracteriza por su interactividad. A través de la computadora los estudiantes construyen su conocimiento a través de imágenes, textos y sonidos que proporcionan la potenciación de la formación cultural en los discentes. Ella ofrece la posibilidad de que el usuario pueda trabajar a su ritmo por lo que la apropiación de la cultura mediante este artefacto adquiere un matiz personalizado.

La computadora constituye un resultado de la cultura del hombre y a través de ella se transmite, se reproduce y se apropia la cultura. Una de las vías más utilizadas para la transmisión de la cultura es a través de la llamada "World Wide Web" de información que agrupa a todos los sitios web públicamente accesibles en el ciberespacio.

El sitio web que se presenta en esta investigación está sustentado en el abordaje de aspectos teóricos de ineludible importancia que confieren una visión científica y actualizada a la realización del mismo. Vale destacar, entonces que este estudio se fundamenta en los conceptos de *página* y *sitio Web*, en las características de uno y otro así como de los pasos a seguir para la elaboración De un sitio Web. También se

tuvo en consideración la estructura de una página Web. A continuación se describen los aspectos hasta aquí relacionados.

Un sitio web es un conjunto de páginas web, estas últimas entendidas como documentos HTML/ XHTML accesibles generalmente mediante el protocolo HTTP¹. A las páginas de un sitio web se accede desde una URL o raíz común llamada portada, que normalmente reside en el mismo servidor físico. Las URLs organizan las páginas en una jerarquía, aunque los hiperenlaces entre ellas controlan cómo el lector percibe la estructura general y cómo el tráfico web fluye entre las diferentes partes de los sitios.

Las páginas Web reflejan diferencias con respecto a otros productos que también se sirven de los recursos multimedia, ya que esas tienen una serie de enlaces o conexiones con otras páginas o recursos de manera que el usuario pueda pasar de un tema a otro o de un recurso a otro y volver al documento original en el momento en que lo desee.

Para lograr esto, el Web se auxilia de su característica hipermedia que no se limita solamente al enlace de textos sino que permite la conexión entre otros tipos de formato (multimedia) como son: sonido, imagen, vídeo. Al conjunto de páginas Web que tienen un objetivo común se les denomina *Sitio Web*.

Una tipificación de las páginas Web conduce a exponer de manera sintética las características de estas:

¹ Tomado de.....

La gran ventaja que tiene el lenguaje HTML sobre otros formatos de hipertexto es que resulta independiente de la plataforma: el documento puede ser igualmente interpretado y manipulado por computadoras que usen distintos sistemas operativos.

Normalmente las páginas o documentos HTML se ubican (a disposición de los usuarios de una red) en un servidor Web, al cual se le pueden solicitar mediante un programa "navegador" o browser.

En los documentos HTML existen "ligas" o enlaces a otras partes del documento o a otros documentos HTML. Estas zonas se identifican fácilmente, ya que al pasar el puntero del Mouse sobre ellas aparece una mano señalando. Si se selecciona una de estas zonas, se puede saltar a la parte del documento a la cual se hace referencia.

.- Descripción del sitio Web.

Este sitio Web dispone entre sus mecanismos de enunciación con un video promocional que se erige en gancho visual e involucra al espectador de forma sentimental con el mundo sociocultural de la localidad. Las características técnicas del video como rapidez, el aparente realismo y la seducción de sus imágenes transportan al espectador hacia un Cobre único que se filtra bajo el prisma de su intelección y sus sentimientos.

Este video promocional, sustentado en el capital expresivo de la imagen junto al protagonismo de la banda sonora constituye una propuesta audiovisual que goza de la autonomía que debe caracterizar un material de esta naturaleza.

Sus características presuponen un profundo análisis de los intereses de la audiencia como: la motivación, necesidades y gustos en aras de elaborar un determinado

mensaje. En él se exhiben, de manera balanceada, diferentes facetas de la vida sociocultural del Cobre, asumidas desde un tangible sentido de identidad. Una sintaxis apropiada para el ordenador se materializa en el texto, rico en información visual, el cual es cuidadosamente presentado al público de una manera muy bien planeada. La síntesis audiovisual del material posibilita que la información se represente placenteramente. En la realización de este video promocional se evidencia una búsqueda cuidadosa del lente de material visual inédito a través del cual se vehicula determinado mensaje sobre el poblado. Los cortes, y transiciones son los idóneos para el propósito que se persigue.

Se considera que la presentación del material a la audiencia, para la cual ha sido diseñado, puede propiciar placer estético por cuanto el mensaje ha sido estructurado en el equilibrio entre los textos, transiciones y la música que hacen al espectador, desde la percepción, apreciar la belleza de esta propuesta y experimentar los sentimientos y emociones que lo impulsan a valorarla. Lo anterior se reafirma en las palabras de José Luis Olivari (2003) al reseñar: *“Es indiscutible que el sujeto se relaciona de una manera efectiva con la imagen, ya que el lenguaje visual se apoya en signos con una carga dinámica, poder afectivo, asociativo y holístico insospechados. Los signos concretos que contiene un mensaje, se visualizan a través de imágenes de personas o cosas, donde el color añade realismo y concreción, y son justamente estas características las más apropiadas para una comunicación no verbal y que tienen una*

fuerte incidencia afectiva y relacional, en las representaciones mentales que un espectador construye. ²

El video tiene una excelente edición, adecuada duración, selección de la música, balance y ritmo. Con él se logran las funciones informativas y formativas de este medio.

El sitio Web aludido contiene la dinámica de los recursos multimedia que imprimen balance y armonía desde el punto de vista perceptivo a las formas de presentación de la información sobre las más variadas temáticas que son de interés para los adolescentes de la localidad “el Cobre” y que contribuyen a la elevación de la cultura general integral de los mismos. El contenido del sitio, distribuido en 39 páginas web, adquiere verdadera vitalidad y significación a partir del realce estético del diseño del sitio, cuyos elementos formales imprimen suavidad, armonía y equilibrio a esta propuesta cultural.

Así pues, el carácter sistémico y la unidad de este sitio se refrendan a partir de la existencia de un diseño único que porta la información sobre la vida sociocultural de la localidad, la escuela como centro de promoción cultural, aspectos de interés para ese grupo etario como las efemérides, frases célebres, consejos para guiar al adolescente hacia una sexualidad sana. El sitio también ofrece la descarga de libros, cuya lectura acercarán a los estudiantes hacia los valores más universales del género humano. Brinda, además la posibilidad de conocer sucesos de la localidad a través de la descarga y vídeos y fotos. El sitio ofrece valiosos apuntes sobre el patrimonio cultural

² Olivari José Luis. El proceso de resignificación visual en niños y jóvenes latinoamericanos, interrogantes y caminos posibles. En: Intersecciones. No.3 Septiembre- diciembre 2003.

de la localidad, los problemas de los adolescentes y otras muchas secciones que contribuyen a la ampliación del universo cultural de los discentes de la secundaria básica Willy Valcárcel.

A continuación se describe la interfaz principal: (Anexo 1)

La interfaz gráfica al decir de Rodríguez Lamas et al (2000:52) es el medio de comunicación entre el usuario y la máquina ³, y es precisamente a través de su diseño que el espectador devela la semántica o contenido del cual el sitio es portador.

El diseño de esta interfaz transpira frescura y vitalidad en concordancia con la edad y las características físicas y psicológicas de los usuarios de este producto digital. Se perciben cuatro áreas: superior, derecha, central e izquierda que conceden ritmo y equilibrio visuales a esta interfaz.

Todas las interfaces de este sitio se han elaborado con el auxilio de tablas. Ellas permiten una mejor distribución de las áreas visuales y poder prescindir del diseño cuando el creador no es muy diestro en ello. De modo que en la realización de la interfaz a partir de tablas, el texto, la fuente, su color y su disposición constituyen una suerte de diseño.

En el área superior, de izquierda a derecha se visualiza un banner, formato publicitario creado a partir de imágenes (GIF o JPEG), o de animaciones creadas a partir de tecnologías como Java y fundamentalmente Flash, diseñadas con la intención de atraer la atención, resultar notorias y comunicar el mensaje deseado. (Anexo 2)

Este banner es del formato clásico, horizontal y mide 468x60 píxeles. El contiene una imagen alegórica al distintivo de los pioneros cuya función simbólica nos remite a la

organización y al grupo que se representa con él. Se sugiere que este banner sea fijo por el valor simbólico que posee.

En el extremo derecho, se visualiza el nombre del sitio, que proporciona una pista al usuario sobre los contenidos que encontrará en el mismo. El título es una suerte de ancla semántica en este medio.

Debajo del banner se visualizan los cuatro espacios visuales que se presentan (Anexo 3)

De izquierda a derecha se puede observar que el primero presenta una imagen alegórica al libro que se recomienda a los adolescentes leer.

Tan solo con clicar este texto, el estudiante podrá descargar el libro sugerido.

En el segundo aparecen los siguientes íconos y textos:

³ Raúl Rodríguez Lamas et al: Introducción a la Informática Educativa. p.52 .2000.

Este texto permite la descarga de fotos y vídeos sobre la vida cultural de la localidad.

Este permite realizar un enlace con informaciones que son importantes para el desempeño y la superación profesionales del docente.

Como puede inferirse los textos son vínculos propiamente. Con ello se enuncia que gran parte de la navegación del sitio es a través de los textos.

En el tercer cuadrante aparece un texto flash que enuncia de manera visual y con mucha brevedad el mundo de los adolescentes de esta región. Este cuadrante confiere dinamismo a la interfaz a través de la animación con que se visualizan las imágenes; ella añade emotividad y “humaniza” las mismas. En el último cuadrante visual se registra la fecha en que el usuario navega por el sitio por tanto a los ojos del creador es una suerte de conteo de las visitas que recibe el sitio.

El área visual izquierda está compuesta por 8 textos mediante los cuales es posible la navegación hacia otras páginas del sitio. (Anexo 4)

Ellos se conjugan con una serie de iconos que tejen a nivel mental asociaciones con la información que ha de leer el usuario. Es pertinente destacar que los íconos no constituyen vínculos por cuanto es más fácil desde el punto de vista del diseño digital cambiar un texto que cambiar un icono que al constituirse en botón tendría que diseñarse en varios estados para ofrecer determinado efecto visual. La navegación por textos brinda la posibilidad de que cada secundaria básica pueda adaptar este sitio a las necesidades propias del centro y de los adolescentes. En este sentido, el sitio ofrece flexibilidad a los educadores para ofrecer seguimiento al diagnóstico de los escolares en relación con la cultura.

Los contenidos que se enlazan mediante estos textos están expresados de un modo sugerente que satisface los intereses de este grupo etario. No obstante, otros contenidos pueden ser incorporados atendiendo a las necesidades de los alumnos de la escuela.

En el extremo izquierdo inferior de la interfaz, se visualiza un video construido con el auxilio de la

Macromedia Flash 7. Texto, imagen y movimiento se entrelazan en una sintaxis prolija para surtir un efecto de carácter mediato en el usuario que lo impulse a su plena libertad a través de la apropiación de la cultura donde cristaliza toda la experiencia socio- histórica que la humanidad atesora. El fondo rojo vehicula la vitalidad del discurso verbal y no verbal y establece un sentido de proximidad entre el usuario y el propósito del mensaje, concede la posibilidad de apropiarse de la cultura con todo el empeño, la energía y la avidez que debe portar el usuario para develar lo desconocido. Color, texto y secuencialidad compulsan a la lectura, a fomentar su hábito para descubrir nuevos mundos del saber que hagan al usuario crecer a la par de su tiempo.

En el área central superior de la interfaz se concentran los hipertextos que aseguran la navegación a las otras páginas Web que contienen la información sobre la

localidad, la vida sociocultural de la misma, su historia, sus hallazgos, y apuntes sobre su mayor recinto cultural.

El área central inferior comprende los núcleos informativos relacionados con la secundaria básica. Ella y las otras áreas subyacen en tablas, recurso que en el lenguaje HTML facilita la organización y aprovechamiento racional del espacio. Las imágenes con distintos grados de iconicidad que se observan en la parte superior han sido insertadas en pequeñas tablas después de haber sido tratadas digitalmente.

En la parte inferior se aplicó el mismo código al que se hizo referencia en la descripción del anterior cuadrante.

El área vertical derecha reúne en uno de sus cuadrantes la frase célebre del día. Mediante un código la frase del sitio cambia a diario

Las páginas web del sitio presentan un diseño similar contentivo de solo tres áreas visuales. La superior y la izquierda, ya descritas en este trabajo, y una nueva área que comprende toda la parte central y derecha. Las dimensiones de la misma obedecen a un volumen de información mayor y a la existencia de imágenes que complementan al texto.

Debe destacarse, además, que en los textos que contienen las páginas Web de este sitio aparecen hipertextos, los cuales desde el mismo texto, posibilitan enlaces con otra información a través de la los cuales el usuario construye un conocimiento no secuencial