



Ser Interactivos: el diseño de proyectos y materiales multidisciplinarios en Internet
www.blaspascal.net

Lic. Ana María Andrada
info@blaspascal.net

Hoy cualquier temática-problema se presenta, en sí, como un espacio altamente complejo. Por otro lado, Internet propone por primera vez a la computadora como una herramienta de comunicación, donde la interactividad adopta la forma del lenguaje humano. Nos invita, así, a trasponer culturas, lenguas y disciplinas del conocimiento. ¿Cómo traspasar significativamente las temáticas-problema a través de esta computadora tan poderosa? ¿Cómo definir conceptos y métodos que nos instalen en el espacio inequívoco de "ser interactivos", como si se tratara, casi, hoy, de una "segunda naturaleza"?

Diseño de materiales en Internet:

1. Multimedia

- a. La **tecnología de multimedia** se hace presente hoy en los ámbitos de lecto-escritura como un poderoso disparador de una fuerte experiencia asociativa y vivencial, con un alto compromiso de los sentidos.
- b. **Lo lineal...**
Al leer páginas impresas de papel, se tiende a concebir el texto desde el punto de vista del lector que experimenta dicha página o pasaje y esta parte del texto asume la posición central.
- c. **La ruptura de lo lineal:**
El hipertexto vuelve muy problemático ese supuesto de posición central. La hipermedia, entonces, como el sabio, prospera en la marginalidad esencial. La hipermedia insiste en que lo marginal tiene mucho para ofrecer.

2. Interactividad

- a. ¿Qué significa ser interactivo?
 - Interactividad como concepto
- b. Modelos de interactividad:
 - Conferencia
 - Conversación
 - Descubrimiento
- c. Hoy se habla de paradigmas de interacción que contemplen dos aspectos fundamentales:
 - La escrutabilidad (descifrar) del material
 - Las condiciones de disenso del usuario-lector.

Sheizaf Rafaeli dice:

"La interactividad no es una característica del medio. Es una construcción relacionada con un proceso fuertemente vinculado a la comunicación".

3. Descentralización

- a. Descentrar para volver a centrar

George P. Landaw dice:

"En la hipermedia, el centro, así como en la belleza y en la relevancia, se encuentran en la mente del que contempla"

4. Flexibilidad temporal

- a. Tecnologías: espacio/tiempo
El material determina la modalidad
Más propiamente, el material y el imaginario de quien lo mediatiza con su obra determina la modalidad.
Correlato muy fuerte espacio/tiempo, exacerbado en Internet.

Ejemplos:

1. **Poster sobre Tormentas Solares:** poster, pdf animado y website. NASA.
2. **El Baratijo de Internet.** Curso html plano para docentes y alumnos de secundaria. Duke University (USA) y Centro Blas Pascal I.D.I.E.

Estructura del curso:

- 8 Clases
 - Trabajos prácticos interactivos
 - Revisión
 - evaluación
- Manual
- Apéndices

Encuadre:

- Acuerdos múltiples desde el punto de vista tecnológico y desde el punto de vista de los contenidos.

Pedagogía:

- Incremental
- Según su propio camino y según su propio tiempo.
-

3. **Website Museo Nacional del Traje.**

- a. Todo el recorrido del website a partir de un poemita de García Lorca.

El abanico

Una suave brisa con historia

*La señorita del abanico
va por el puente del fresco río
Los caballeros
con sus levitas
miran el puente
sin barandillas.*

Federico García Lorca

Historia, a veces compleja, otras oscura, en la cual el abanico alcanza un prodigioso desborde de la imaginación en sus formas, colores y materiales, en los siglos XVII y XVIII, que convive con el surgimiento de un estilo simple en el traje femenino: la moda imperio.



4. **Poesiarte. Poesía del Tulgún.** Una aplicación totalmente desarrollada en Flash para jugar a ser poeta, utilizando recursos online de taller literario.

Conclusión:

- Profundizar el conocimiento de la temática y de las herramientas informáticas.
- Ubicarse en la temática tan lejos como se pueda, de modo de establecer una mirada en perspectiva/prospectiva.
- Explorar y analizar las manifestaciones artísticas sobre el tema: literatura, pintura, escultura, música, etc. como espacios de síntesis-signo.