

MARCO ANTONIO DE LA PARRA COMO NARRADOR Y ENSAYISTA. MONOGRAFIA MULTIMEDIAL.



Norman Ahumada Gallardo

Universidad del Bío-Bío
nahumada@pehuen.chillan.ubiobio.cl

Berta López Morales

Universidad del Bío-Bío
blopez@pehuen.chillan.ubiobio.cl

Ma. Loreto Mora Olate

Universidad del Bío-Bío
loretomora@entelchile.net

Victor Ceballos Muñoz

Universidad del Bío-Bío
ceballos@ubiobio.cl

Abstract

The analysis of Marco Antonio de la Parra's novels and essays from the discourse perspective, is the contents of an interdisciplinary work for modernizing and improving communicative possibilities of university thesis through multimedia.

For the multimedia design, the main and most recent digital creating software for the graphic treatment of texts and images were analysed, then the navigation system and screens were designed, defining backgrounds, texts, audio and video, besides buttons and hits. Results permit:

- 1. To present the contents in an easy access and transportation support, reducing production costs.*
- 2. The offering of three communication supports: written text, audio and video.*
- 3. Ostensibly improves university thesis and seminars quality.*

Antecedentes

Las tesis, seminarios y proyectos de título generados al interior de las universidades constituyen una valiosa fuente de consulta para estudiantes y profesionales, sin embargo tienen una baja demanda de consultas en las bibliotecas. Una de las razones para la ocurrencia de este fenómeno es la presentación tradicional de estos trabajos, que tienen poco atractivo visual para el usuario y, por exigencias de las propias escuelas, han uniformado sus portadas y diagramación interior.

Estudiantes, profesionales e investiga-

dores, al igual que la persona común de la calle, están sometidos al constante flujo de información proveniente de los medios de comunicación social, que puede ser percibida mediante diversos canales sensoriales y permiten, además, la interactividad.

En este sentido, son cada vez más quienes han comenzado a utilizar nuevos medios para enriquecer sus conocimientos. Los científicos encuentran una muy extensa fuente de información en las redes digitales, como la internet. En esta red se encuentra también una abismante cantidad de revistas, libros, ensayos,

imágenes, videos y periódicos disponibles para todo el mundo.

El contraste entre la presentación de la información en las universidades y la que el mundo exterior ofrece hace que la primera sea poco conocida y por lo tanto, no se considere como un recurso atractivo.

Como una manera de desarrollar el quehacer científico cultural y acrecentar su valor académico, la Universidad del Bío-Bío ha comenzado a impulsar el trabajo interdisciplinario, incentivando la presentación de proyectos y apoyando econó-

micamente su puesta en acción. En este marco, y con los antecedentes ya mencionados, los autores vieron una oportunidad de utilizar los medios actuales de comunicación para validar la hipótesis de que éstos pueden aumentar el valor del trabajo terminal de los estudiantes universitarios haciéndolos una fuente más socorrida de consultas.

Se realizó entonces, y para esos efectos, una tesis sobre la figura de Marco Antonio de la Parra en cuanto narrador y ensayista. El análisis de su obra, que desarrolló la estudiante de Pedagogía en Castellano y Comunicación Social, conforma el contenido del trabajo interfacultades y su versión multimedial, como proyecto de título del estudiante de Diseño Gráfico, constituye su forma expresiva y material.

Objetivos

1. Analizar el discurso novelesco y ensayístico de Marco Antonio de la Parra.
2. Diseñar la forma expresiva multimedial que permita al lector ampliar y facilitar sus posibilidades de acceso a la información.

Material y método

Se trabajó con la obra narrativa y ensayística de Marco Antonio de la Parra. Cada publicación fue analizada desde la perspectiva del discurso.

Se hizo un análisis de los principales programas de creación digital para el tratamiento gráfico de textos e imágenes y luego se procedió a diseñar el sistema de navegación y las pantallas, definiendo fondos, textos, audio y video, además de botones y áreas sensibles.

El resultado se sometió a una prueba de uso por parte de un grupo de estudiantes de la Universidad del Bío-Bío.

Existe una muy amplia producción de software orientado a la creación de mensajes multimediales y se han desarrollado, del mismo modo, numerosas aplicaciones. La tendencia es fabricar entornos de creación en que cada vez sea menos necesario el dominio de lenguajes de programación, con lo que se

facilita la labor del diseñador quien puede concentrarse en su labor creativa sin tropiezos.

Los software de desarrollo multimedial analizados para este trabajo incluyeron:

1. Tribeworks iShell, en su versión 2.0.1 para Windows.
2. Macromedia Authorware Attain 5.0.
3. Macromedia Director 7.0.
4. Macromedia Flash 5.0.

En cuanto a tecnologías de desarrollo de redes, se analizó el tradicional HTML, Java, JavaScript, VBScript, CSS (Cascade Style Sheet), y VRML (Virtual Reality Modeling Language).

Pese a que el trabajo contemplaba inicialmente solo la versión multimedial de la tesis, se creó una instancia para ser difundida por la red, por lo que también se hizo un análisis del software de desarrollo para la Web, que incluyó: Macromedia Dreamweaver y Dreamweaver Ultradev, versiones 4.0; Microsoft Frontpage 2000, 4.0; Adobe GoLive 5.0; Macromedia Fireworks 4.0; Microsoft Visual Interdev, que forma parte de Visual Studio 6.0; y Macromedia Drumbeat.

En consideración al hecho de que los contenidos del trabajo serán invariables, se optó por el uso de tecnologías de información estáticas tanto para el sitio como para el disco compacto. Así, se prefirió HTML común, apoyando la multimedia en JavaScript y Flash; para el video se optó por el tamaño 320x240, con compresión Cinepak; el sonido se distribuye a través de MP3. Por lo tanto, para la reproducción de medios será indispensable operar con Windows Media Player, versión 6 ó posterior. Para el sitio Web, y como aplicación cliente, se solicitará como mínimo Internet Explorer 4.0 ó Netscape Navigator 6.0.

Los contenidos de la tesis se mantuvieron con la misma estructura de su versión impresa para no poner en riesgo la validez científica de ésta, sin embargo, para incluir los medios (audio y video)

se crearon secciones separadas que no alteran la naturaleza del estudio original. Así, los contenidos se estructuraron en los siguientes puntos:

- Contenidos del seminario.
- Entrevista Multimedia.
- Información en la red.
- Búsqueda de información dentro del seminario.

La navegación usa una interfaz basada en los códigos utilizados tanto en sitios Web como en algunas aplicaciones interactivas que ya son de dominio público. Se respetó la regla de tres niveles que permite al visitante no extraviarse dentro de la navegación y, además, se mantiene una barra de menú que permite llegar rápidamente a cualquiera de las opciones del menú principal.

Para la elaboración de la estructura general se creó un sitio estático en Dreamweaver Ultradev 4.0, el que admite todos los formatos usados. Se optó por el uso de "frames", pues permiten el manejo de grandes cantidades de texto sin que se pierda de vista la barra de navegación. Se crearon las páginas de inicio y de estructura interna, respetando la nomenclatura web. Se diseñó la hoja de estilos (CSS) que se aplicaría a los textos de la aplicación y permitiría su rápida modificación en caso necesario. Se crearon las páginas principales de cada sección utilizando Fireworks para elaborar los detalles de las esquinas y las etiquetas de las barras de navegación.

Una vez armada la estructura vacía, se colocó el texto y los demás contenidos. Las notas al pie se solucionaron con capas ocultas que aparecen cuando se posa el cursor sobre el número que las identifica. Una vez concluida la integración de todos los componentes, se preparó una carpeta con una copia que se convertiría en la aplicación web; se limpiaron los archivos innecesarios y se colocó dentro de un Servidor Personal de Web para verificar todos los vínculos; se hicieron las correcciones necesarias y la Aplicación Web estuvo terminada.

Se hizo una copia de la aplicación Web para preparar el CD-ROM; se le hicieron los cambios a la página principal para que se mostrara a pantalla completa y no en una ventana de navegador; se preparó una pequeña aplicación de lanzamiento, se diseñó un icono y se creó un prototipo.

Conclusiones

El trabajo realizado y presentado en un disco compacto permite:

1. Presentar el contenido en un soporte de fácil acceso y transporte, con un bajo costo de publicación en comparación al impreso tradicional.
2. Mejorar el acceso a la información ofreciendo al menos tres vías: texto escrito, audio y video.
3. Mejorar la calidad de presentación de seminarios y tesis universitarios.

Bibliografía

Ontoria, Antonio; "Mapas conceptuales", séptima edición, Ed, Narcea, Madrid, 1997.

"Adobe Systems", <http://adobe.com>

"Apple", <http://www.apple.com>

"Guía del Programador", <http://www.programacion.net>

"La Web del Programador", <http://www.lawebdelprogramador.com>

"Macromedia", <http://www.macromedia.com>

"Microsoft", <http://www.microsoft.com>

"Sun Microsystems", <http://www.sun.com>

"The Apache Group", <http://www.apache.org>

"The CAUCHO Project", <http://www.caucho.com>

"The iShell Reference Guide", Tribeworks, E.E.U.U., 1999.

