

## La narrativa y la interfaz como proceso de diseño

### Narrative and interface as a design process

Jaime Andrés Echeverri Guerrero<sup>1</sup>

Recibido: 30/06/2017 - Aceptado: 10/11/2017

Cómo citar este artículo: Echeverri, J. (2017). La narrativa y la interfaz como proceso de diseño. *e-ikon*, vol. 4, (1), 41- 44.

#### Resumen

El estado actual de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, son un conjunto de técnicas, desarrollos y dispositivos avanzados que integran funcionalidades de almacenamiento, procesamiento y transmisión de datos. Por ello el uso de las Tics, no solo supone una mirada meramente utilitaria también supone su uso como herramienta de interacción social, que permite que diversas comunidades compartan gustos afines y opiniones a través de múltiples aplicaciones y dispositivos. Generando de esta manera, no solo un impacto tecnológico sino también un impacto en el desarrollo de contextos y espacios en los que la interactividad nos permite además crear rasgos culturales en espacios determinados, esto sin dejar de pensarnos como sujetos particulares dentro de espacios comunes, en los que construimos rasgos colectivos. Así pues, el presente ejercicio investigativo busca establecer el impacto del uso de aplicaciones y dispositivos en un contexto determinado, como herramienta de interacción identitaria a través de establecimiento de relaciones entre pares.

**Palabras clave:** dispositivos, móviles, interfaz, aplicación, sujeto, comunidad, información, investigación.

#### Abstract

The current state of new information and communication technologies are a set of advanced techniques, developments and devices that integrate storage, processing and Data transmission. For this reason, the use of ICTs, not only implies a purely utilitarian look, but also implies its use as a tool for social interaction, which allows diverse communities to share similar tastes and opinions through multiple applications and devices. Generating in this way, not only a technological impact but also an impact on the development of contexts and spaces in which interactivity allows us to create cultural traits in specific spaces, this without stopping to think as individual subjects within common spaces, in which we build collective traits. Thus, this research exercise seeks to establish the impact of the use of

---

<sup>1</sup> Docente programa de Diseño Visual Digital 2017. Correo electrónico: [ferreroc@eam.edu.co](mailto:ferreroc@eam.edu.co)

applications and devices in a given context, as a tool for interaction identity through the establishment of peer relationships.

**Keywords:** devices, mobiles, interface, application, subject, community, information, research.

### **Interfaz en los tiempos del Colera**

En la actualidad, el grueso de la información está en la red, está en la nube; sin embargo es excesiva y los sujetos se encuentran con la dificultad en cuanto a la búsqueda de información pertinente y confiable se refiere, tal y como lo plantea Lyotard: “La incidencia de esas transformaciones tecnológicas sobre el saber parece que debe de ser considerable. El saber se encuentra o se encontrará afectado en dos principales funciones: la investigación y la transmisión de conocimientos”. El efecto más visible se evidencia constantemente en la manera en que se aborda una investigación ante un universo de “conocimientos” que nos lleva a enfrentar la paradoja investigativa que se desarrolla sin unos objetivos específicos y sin un facilitador con conocimientos adecuados que enrute sus intereses. Uno de los objetivos que se pretende cuando se emprende un ejercicio investigativo y cuando se comparte se da por la necesidad del sujeto de interpretar el mundo a través del conocimiento de una gran variedad de significados, lo cual nos permite tener un espectro más amplio de las interpretaciones culturales que le da la humanidad a ciertos significados, sin embargo cuando nos enfrentamos ante el panorama informativo que nos brinda la red nos damos cuenta que este panorama está determinado por la cantidad exagerada de información; generando serios cuestionamientos que no permiten tener juicios claros sobre lo que es verídico y lo que no lo es.

El presente texto indaga de forma somera sobre la forma en la que vemos el mundo, un mundo cambiante, cada usuario actúa de acuerdo a sus intereses, sus gustos, sus pasiones; guiados por el desarrollo acelerado de las tecnologías y muchas veces por su instinto. Su violenta irrupción en lo cotidiano y con ello en la forma cómo interactuamos como sujetos en espacios que no solo se constituyen como puntos de encuentro con quienes comparten nuestros gustos, sino que la red se convierte en un espacio paralelo en el que como perteneciente a una masa el sujeto puede generar opinión individual que le da voz y se transmite de manera simultánea a sus pares.

Estas nuevas prácticas comunicativas han generado diferentes formas de interactuar donde el usuario deja de serlo en un significado operativo para convertir sus experiencias y opiniones en una interacción social que le reconoce no como usuario sino como un sujeto que aporta a los imaginarios que se constituyen en identidad. Por ello los canales de comunicación generados por el uso de las TICS deben ser claros, donde el emisor y receptor compartan códigos, compartan significados para que en el contexto sociocultural pueda tener un significado que trascienda la pantalla y se transforme en valores que alimenten nuestros contextos, por ello “La comunicación con los demás nos ayuda a desarrollar, diferenciar y organizar mejor nuestras estructuras de conocimiento” muy bien lo dice Felipe Cesar Londoño en su libro de tesis doctoral *Interfaces de las Comunidades virtuales, “definición de interficie como espacio o lugar de encuentro entre dos o más*

*entidades, donde se reflejan las cualidades físicas de las partes que interaccionan y donde se desarrolla una acción interactiva<sup>4</sup>*” así, la interacción entre máquina - sujeto se puede ver como un solo producto, donde la persona a través de estímulos interactivos puede tener sensaciones variables; a través de instalaciones podemos dar a conocer algún producto, sitio, sensaciones; se puede interactuar con un grupo homogéneo, podemos transferir información en tiempo real, realizar funciones de un lugar a otro. Cuando usuarios se enfrentan a las interfaces, ellos perfectamente podrán identificar las funciones de las herramientas que se están dando y se darán cuenta que la información que se transmite son actividades sociales, así sea que la información sea aislada del campo donde se encuentre pero que constituye nodos en las redes que alimentan esa interacción social.

Investigar sobre las nuevas tecnologías siendo las interactivas las que se adecuan perfectamente al proyecto, nos permite implementar además canales comunicativos a través del video, audio, luces, interfaces de estudio especializados, los cuales permitan la transversalidad que disciplinas en diferentes niveles a través del desarrollo de competencias comunicativas que generen impacto sobre contextos en los cuales se evidencie esta interacción en las relaciones sociales. La interacción comunicativa entre los dispositivos móviles se está especializando en campos específicos, ¿Cuáles serían los lenguajes audiovisuales actuales? ¿Cómo podríamos generar nuevas aplicaciones en torno a la comunicación sin que ello implique pérdida de legitimidad?. Este es el reto al cual nos vemos abocados, tanto en la forma en como investigamos como en la manera en que nuestra interacción con la red genera impacto sobre determinado contexto. La búsqueda de esa información a través de las redes no puede darse solamente, ni limitarse por un único dueño de la información, en la modernidad teníamos métodos para definir los mecanismos de dar conocimiento, hoy la investigación, no considera la experiencia como un único todo, porque la experiencia ya no es clave en estos procesos, es necesario una transmisión de conocimiento a través de las nuevas tecnologías.

El diseño actual, genera en el medio disciplinario un desconocimiento, y no es por ignorancia de términos e investigación, sino por falta de recursos, de iniciativa de grupos de estudiantes y académicos en cuanto a la formulación de proyectos que generen recursos; Gui Bonsiepe, *En Diseño, Globalización y Autonomía*, renueva su tesis *en la que afirma que el diseño, tanto en su práctica profesional como en la enseñanza, está íntimamente condicionado por las políticas económicas y sociales contextuales*.

Las comunidades virtuales deben recuperar valores investigativos, deben recuperar la comunicación entre espacios y entre personas, porque esa comunicación se ha perdido. Las estructuras comunicativas cambian constantemente, el lenguaje cada vez es menor, los elementos de información cada vez son más digitales, y todo se debe a la evolución que ha generado las nuevas tecnologías, y es por eso que se debe adecuar la investigación a todo un proceso de construcción comunicativa que tenga impacto en las relaciones sociales y en la construcción de identidades.

En las zonas urbanas cada vez se generan más espacios de interacción social, en los que intervienen diferentes recursos informáticos como video, luces, sonido, entre otros; que además constituyen y construyen valores culturales de la ciudad que se cristalizan a través de festivales musicales que son un espacio donde se muestra toda una amalgama de

factores que reúnen una cultura comunicativa a través de la música, donde el uso asertivo y eficiente de las hace que la interrelación usuario y comunidad, genere impacto sobre su imaginario y alimente las percepciones de sus organizadores para generar mayor impacto de estos escenarios en la sociedad.

### **Referencias bibliográficas**

Bambozzi, L. (2017, 5 de junio). El vídeo explosionado y sus fragmentos planeando sobre nosotros (Brasil). Recuperado de <http://leapp.wordpress.com/2012/04/30/historia-de-las-aplicaciones-moviles/>

Londoño, F. (2005). *Interfaces de las Comunidades*. Manizales: Universidad de Caldas.

Liotard, J. (1989). *La Condición Postmoderna*. Barcelona: Editorial Cátedra.

Benjamin, W. (1989). *Dialéctica de la mirada*. Madrid: Editorial Navarcanero