
Interficies de las Comunidades Virtuales. Formulación de métodos de análisis y desarrollos de los espacios en las comunidades en Red.

Director: Dr. Josep M^a Monguet F.
Doctorando: Arq. Felipe César Londoño L.

Introducción General.

En el film *Buenos Días* (Yasujiro Ozu, 1959), el cineasta japonés anticipa el poder de la imagen y su impacto, en el seno de una familia de clase media. De una manera sencilla pero enfática, Ozu contrapone el lenguaje visual con el verbal, a través de los conflictos generados a partir del ingreso de la televisión y el cambio de costumbres que esto ocasiona. Minoru y Osaw, los dos niños pequeños, establecen una serie de pactos para presionar a sus padres por la compra de un televisor que les permitirá ver “en directo” sus peleas favoritas de “sumo”, junto con sus otros tres amigos. Ozu, construye con este argumento, un cuadro de los problemas que genera la incursión de los nuevos medios y los cambios de hábitos que se presentan en el ámbito cotidiano. Los cambios sorprenden cuando surgen circunstancias imprevistas. Cuando aparece la televisión hay un impacto por la manera como presenta los sucesos y por la transformación de la imagen fija, hasta ahora impresa en revistas o periódicos, en imagen en movimiento. A su vez, el mapa mental de la sociedad que nace bajo la influencia permanente del televisor, hereda la supremacía de las imágenes sobre el texto y una preferencia por los sucesos en “vivo”. La manera pasiva de mirar el mundo se transforma con Internet que revoluciona y desestabiliza las estructuras establecidas proponiendo unas nuevas maneras de participar, conocer y observar el universo.

Sin embargo, los nuevos medios no cambian los contenidos de la imagen. La belleza o el significado de una imagen son independientes del medio en el cual es creada. Lo que cambia o se transforma son la forma y sus relaciones estructurales. Lo mismo sucede con la literatura digital o el *cibertexto*. El ordenador, por ejemplo, ha revolucionado la estructura de los textos en la novela o la poesía con el surgimiento del hipertexto, pero la sustancia expresiva no es radicalmente nueva o diferente, aunque a veces parece que si lo fuera. De todas formas, y cómo lo afirma Aarseth, los medios hoy están lejos de ser neutrales, lejos de ser sólo transportadores de contenido.¹ Ellos participan en forma activa en la construcción y percepción de la imagen, con unos parámetros estructurales precisos que determinan un nuevo modelo de comunicación. La imagen ha dejado de ser solo una marca en una superficie, porque esta superficie se ha vuelto activa y retroalimenta lo visualizado, de tal manera que cada vez que se mira una imagen siempre se verá diferente, se leerá de otra forma distinta. Las “partes mecánicas” del ordenador juegan un papel importante

¹ Aarseth, Espen J. *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Londres: The Johns Hopkins University Press, 1997, pág. 14.

dentro de este proceso estético de visualización y abren la perspectiva espacial de la imagen virtual.

Hoy se sugiere una unidad donde el artista o el diseñador integra conocimientos del ingeniero y el ingeniero, es a la vez artista o diseñador, porque los medios evolucionan de una manera tan acelerada que se supera la distinción entre técnicos, programadores y creativos. La verdadera perspectiva, dice Anceschi, es la de la formación de diseñadores visuales *eidomáticos*, es decir, profesionales que integren lo ergonómico con lo comunicativo, lo topológico con lo estructural, en una ósmosis de competencias que enlace pensamiento con realización y aporte a las exigencias de un usuario, que es a la vez, realizador.²

Las recientes investigaciones en imagen apuntan al diseño de interfaces visuales dinámicas. En su concepto más simple, Johnson dice que la palabra *interface* refiere al software que forma la interacción entre el usuario y el ordenador.³ En términos más complejos, las interfaces son traductoras que se establecen entre un contenido semántico y una fuerza o impulso físico, y su diseño es una fusión de arte y tecnología. Johnson demuestra como en los primeros veinte años de creación de interfaces imperaba el modelo “arquitectónico”. Las imágenes se diseñaban para ser exploradas en un espacio claramente definido, que podía ser la pantalla del ordenador o un CD ROM. Hoy la preocupación es la exploración de nuevas estructuras que acerquen más al individuo con la imagen, que se integren a su personalidad y a su aspecto físico. Algo que Johnson llama: los nuevos “agentes” digitales, y que es finalmente la creación de nuevas estructuras del lenguaje, nuevas posibilidades de ampliar el conocimiento del mundo a través de las imágenes.

La tesis "Interficie de las Comunidades Virtuales", tiene como objeto “re-construir” el universo de las interficies, observadas como un espacio donde coexisten diversos flujos de información. En este espacio, el usuario organiza los datos, transforma la información en comunicación y estructura relaciones abiertas que se entrecruzan con múltiples flujos. En la experiencia dinámica, dice Kepes, es el espectador “quien no soporta el caos, quien no puede soportar la contradicción y por consiguiente busca orden, un todo unificado que conecte las direcciones espaciales virtuales aparentemente opuestas o contradictorias de las unidades visuales, estableciendo así una unidad espacial”.⁴

Los flujos de datos que transitan por las redes ofrecen al usuario la posibilidad de construcción de múltiples estructuras. En el cine, el director enlaza diversos elementos autónomos de la obra, que en la proyección filmica se activan, superponen o modifican de acuerdo con un guión preestablecido por el autor. La estructura esta definida por el material utilizado o las capas de películas superpuestas por el director que controla el proceso, y por

² Anceschi, Giovanni. “Diseño Eidomático”. En Anceschi, Giovanni y otros. *Videoculturas de Fin de Siglo*. 1990, págs. 173-180. (Título original: *Videoculture di Fine Secolo*. Liguero Editore, Srl., 1989. Traducción: Anna Giordano)

³ Johnson, Steve. *Interface Culture: How New Technology Transforms the Way We Create and Communicate*. New York: Harpers Collins Publishers Inc., 1997, pág. 14.

⁴ Kepes, Gyorgy. *El lenguaje de la visión*. Buenos Aires: Ediciones Infinito, 1969, pág. 23. (Título original: *Language of Vision*. Chicago: Paul Theobald, 1944. Traducción de Enrique R. Revol)

⁴ Manovich, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge, Mass.: The MIT Press, 2001, pág. 286.

último, por el espectador pasivo quien recibe las imágenes. En las interfaces, al contrario, la unidad viene a estar dada no solo por un guión preestablecido, sino también (y esto vendría a ser lo más importante), según la intencionalidad del espectador. El espectador de la imagen ya no es pasivo y la máquina que procesa esta imagen tampoco lo es. La estructura pasa a ser “metaestructura”, como una síntesis de lecturas de varias imágenes superpuestas en las que se exige una participación activa del autor y del lector-espectador (o “interactor”, como lo denomina Janet Murray).

La imagen tradicional puede simular, en algunos casos, metaestructuras, dadas por principios de anamorfosis o de variaciones en las perspectivas. En “La Adoración”, Leonardo da Vinci introduce diversos puntos de vista y varias líneas de horizonte para hacer visible el paisaje de fondo. E igual Jan Van Eyck, Veronese o Tintoretto utilizaron en un cuadro muchos puntos de fuga, como una manera de transformar la rígida perspectiva lineal en una perspectiva simultánea que da por primera vez, movilidad en el espacio. Pero aun allí, los soportes como los espectadores son estáticos y pasivos. En la imagen digital, al contrario, el soporte es activo y la metaestructura se convierte en un elemento fundamental para su comprensión. Solo la participación activa de todos los actores del proceso (interactor - soporte) asegurará una comprensión integral de su mensaje comunicativo.

Representar esta metaestructura va a requerir un lenguaje visual nuevo. Se requiere una lengua adecuada para describirla, un vocabulario crítico nuevo. Este vocabulario surgirá de las características propias de la tecnología, pero también tomará en préstamo, rasgos estructurales propios de otros medios como el arte y la arquitectura, el cine y la narrativa.

Las Interfaces de las Comunidades Virtuales abren una posibilidad de analizar los espacios de comunicación que existen en Internet, observando las relaciones estructurales como un sistema donde convergen múltiples herencias anteriores en espirales cíclicas, que en su recorrido, construyen conocimiento.

Para ello, esta tesis realiza un análisis teórico de las interfaces de las comunidades desde una doble perspectiva: la que está representada por los aspectos cualitativos del sistema de los medios, adaptando el método que propone Marshal McLuhan para observar los artefactos o fenómenos comunicativos (el *tétrade*); y por otro lado, a partir de experiencias de aprendizaje y análisis y desarrollos de comunidades virtuales en el ámbito local y latinoamericano.

Las tesis de McLuhan abordan la problemática de la incursión de los nuevos medios de comunicación en la sociedad actual y la forma en que los nuevos artefactos tecnológicos se relacionan con el ser humano. Las ideas de McLuhan pueden entonces, ayudar a comprender el sentido de las interfaces como globalidad comunicativa, de interrelación entre las personas y las máquinas en la era digital. Este modelo de estudio de las nuevas tecnologías surge a partir del descubrimiento de McLuhan de que todos los medios de comunicación y las tecnologías poseen una estructura lingüística, y de que el hombre se extiende al medio, a través de sus sentidos, afectando los artefactos que lo rodean. La estructura del *tétrade* parte del principio de que cualquier nuevo medio o comunicación intensifica algo de una cultura, vuelve obsoleta otra, recupera una fase anterior, y sufre una modificación cuando se lleva más allá de sus límites.

El resultado final es una cinta que retroalimenta cada uno de los puntos para detectar el impacto dinámico y social de cualquier nuevo medio. Los extremos ubicados en las esquinas del *tétrade* están, más que en conexión secuencial, yuxtapuestos e integrados en una relación dinámica de figura-fondo.

Esta tesis adapta este esquema metodológico y lo entrecruza con variables cuantitativas que se relacionan con análisis de tareas y las acciones que el usuario realiza en una estructura tecnológica determinada. Esta visión implica un análisis objetivo de la interactividad y el uso de las interfaces, del lenguaje visual y la estructura espacial que determinan las formas de interacción y del conjunto de procedimientos, técnicas y materiales con los que está construida la interficie.

Las experiencias de aprendizaje refieren al diseño de módulos de capacitación publicados en Web y el diseño de una metodología para el diseño de las interfaces, en formato CD ROM que se aplicó a un grupo de 480 profesores de primaria, secundaria y universidad, a más de 100 estudiantes universitarios de Diseño Visual e Ingeniería de Sistemas, a los coordinadores de Telecentros comunitarios de la ciudad de Manizales, en Colombia, y a miembros de los 31 Núcleos de los 23 países que conforman la Red de Promotores Culturales de Latinoamericana de el Caribe (La Red).

Los desarrollos llevados a cabo en la tesis proponen un acercamiento a la construcción de comunidades específicas, que se concretó en el diseño de comunidades virtuales para La Red y los Telecentros y la implementación de contenidos docentes en la Red. Paralelos a ello, se realizó un análisis que tuvo en cuenta la revisión de las principales comunidades en la Red desde un punto de vista morfológico y de contenido.

En síntesis, la tesis observa las interfaces como el espacio donde se generan las comunidades, y ve en ellas, posibilidades futuras de intercambios de información y conocimiento que democratizen la información y enriquezcan las potencialidades de cada uno de los miembros de los grupos sociales.