

# INTERACCIÓN ICÓNICA VERBAL EN INTERFACES DIGITALES

Iván N. León Trujillo

Universidad de Los Andes  
Facultad de Arquitectura y Arte, Escuela de Diseño Industrial  
Sector la Hechicera, Núcleo Universitario Pedro Rincón Gutiérrez,  
Fac. Arquitectura y Arte Telf: 0274 – 2401902 Fax: 0274 – 240 19 03  
Mérida 5101, Venezuela  
ileon@ula.ve

## Abstract

*Based on principles of usability and semantics, to analyze the structure that sub lies in the design of a graphical digital interfaces, it's the main focus of this paper.*

*Besides it tries to provide the criteria for designers of interfaces, and helps them to understand certain items that can give them the tools with they can generate in the common user, confidence and freedom in the use of an interface.*

**Key words:** *Semantic Structure, Visual communication, Interfaces, Usability, Adscriptor.*

## 1. Introducción

El universo digital no permite, muy a nuestro favor, gestar fronteras en el diseño para la comunicación visual. El diseño tiene una altísima responsabilidad en la creación de los ambientes digitales, los cuales tienden día a día, más hacia lo visual. La organización comunicacional se optimiza gracias al diseño, siendo la tarea básica del diseñador el hacer de esa organización de información lo más comprensible posible para poderla mostrar de la mejor manera. De esta forma con un diseño óptimo de la información, garantizamos que el lector-usuario pueda seleccionar, ordenar, jerarquizar, y realizar las conexiones necesarias para accionar eficientemente en sus tareas.[1]

Es por esto que más allá de la mera comunicación visual e intercambio de información entre el hombre y la máquina, surgen las interfaces como lugares en donde estos dos entes entran en contacto con un fin determinado. [2] Garantizar en el diseño de las interfaces coherencia mediante reglas y secuencias operativas, es prioritario para las partes involucradas.

De esta manera el diseñador debe estar familiarizado desde su formación con algunas herramientas y principios que refuercen los componentes visuales y textuales que éste llegue a proponer en una interfase. Éste debe facilitar al usuario mediante el diseño de una interfase ubicar sin esfuerzo, contenidos de información sin perder su orientación al navegar en ella.

De no cumplirse las premisas anteriores es muy factible que cualquier interfase digital se convierta en una contrariedad para cualquier nuevo usuario.

Esto sucede en muchas oportunidades, como lo aclara Bonsiepe, por que "lo que para el diseñador está más cerca, para el usuario esta más lejos". [3] Es decir, en muchas oportunidades para el diseñador privan modelos y elucubraciones elaboradas que no son fáciles de entender por el resto de las personas.

Pero cómo comunicarle a un diseñador ¿qué es lo que debe tomar en cuenta a la hora de diseñar una interfase? Mas allá de ejecutar un listado de items con este análisis no exhaustivo de un tipo determinado de interfaces intentaremos mostrar como podemos hallar aspectos básicos que conforman una interfase y que no deben olvidarse al diseñarlas.

## 2. Interfaces de correo-E y sus códigos estructurales

Para nuestro análisis de interfaces utilizaremos las de los servicios gratuitos de correo electrónico. Esto motivado a tres aspectos puntuales: En primer lugar bien es sabido este tipo de interfaces son ampliamente conocidas y utilizadas por los internautas en general "El correo electrónico se ha convertido rápidamente en una de las formas de comunicación de mayor uso en el mundo. Es rápido, conveniente, y no necesita estampillas." [4]

Por otro lado, éstas forman parte de un servicio de comunicación por ende están más allá de la oportunidad de explorar con elucubraciones personalistas en sus componentes estructurales.

En tercer lugar, nos motiva a trabajar con este tipo de interfase por que entendemos que particularmente la del correo electrónico viene derivada de referentes del diseño gráfico editorial y del mundo material, lo que hace más fácil su interpretación por parte de los diseñadores en general. Además de permitir bajos niveles de profundidad o inmersión moderada en la navegación.[5]

Las interfaces del correo electrónico gratuito permiten la comunicación entre usuarios que se encuentren en diferentes tiempos y lugares, mediante el uso de Internet. Pero más allá de esto, ellas forman un acto de comunicación en sí mismas con el usuario, al expresarle a éste como deben ser utilizadas, y es aquí donde intentaremos profundizar. De esta manera y retomando lo planteado por Eco pretendemos individualizar la estructura elemental de ésta comunicación en sus términos mínimos, para estudiarla, comprenderla y explicar-

la, de manera tal que el lector pueda extrapolarla a casos más elaborados. [6]

Las primeras generaciones de interfases de correo electrónico han sido planteadas con referentes al correo postal. [5]

Es decir, en el correo E, existe la posibilidad de:

- Revisar el buzón de llegada o bandeja de entrada.
- Realizar la lectura o borrado de los mensajes o correos que sean pertinentes o no. (Esto puede llegar a profundizarse en base a determinados criterios de selección del correo recibido, niveles de importancia, urgencias etc.)
- Responder un correo de manera individual o a un colectivo. (La creación de grupos de destinatarios, la posibilidad de dejar copia en un paquete de correos enviados, pueden profundizar los niveles de complejidad)
- Redactar o componer un nuevo correo y su envío de manera individual o colectiva pudiendo seleccionar del grupo de destinatarios y clasificarlos los mensajes en principales o copias. (además de añadirle documentos al envío, o attachments)

En una interfase plana, de inmersión moderada como lo es la del correo Electrónico (es decir con una navegación que no amerita gran complejidad precisamente para no ir en detrimento de una comunicación efectiva). Entendemos que sensaciones de contacto visual y táctil brindadas mediante elementos gráficos son fundamentales en este tipo de comunicación. Esas sensaciones son referencias realizadas mediante artilugios y principios propios de la Internet, como lo son: 1) la sensación del tiempo real, ejecutar acciones con respuestas de manera inmediata, 2) la posibilidad de la navegación, mediante los hipervínculos puede tenerse acceso a un discurso fragmentado no lineal, y 3) la interactividad, propia del medio (en nuestro caso es estímulo-respuesta acción recíproca entre dos sistemas). [5]

### 2.1. Usabilidad y adscriptores en las interfases gráficas digitales

Charles Morris (1901-1979) realiza sus primeras aproximaciones semióticas en un momento en el que primaba el conductismo (la conducta humana como respuesta a estímulos físicos) [7]

En su libro Signo, Lenguaje y Comportamiento (sign, language and behavior 1946) Plantea un método de construcción de un lenguaje para hablar acerca de los signos. Y llega a definir un signo como un estímulo preparatorio que desencadena una serie de respuestas o familias de comportamientos en un intérprete que tiene una disposición de respuesta bajo ciertas condiciones.

Lo planteado por Morris muestra una vía, bajo un esquema conductista, para descifrar a través del lenguaje la creación de significados por parte de un intérprete.

Sabemos que la usabilidad se ve reflejada en altas tasas de efectividad y menor cansancio físico, y esto se logra al tener un usuario que responda a estímulos inmediatos sin necesidad de pensar o elucubrar en los significados de la interfase. [4]

Jakob Nielsen “el gurú de la Internet” en sus escritos ha insistido en que las contradicciones de interpretación de significados en

una interfase pueden ser perjudiciales para el logro de los objetivos del usuario y por ende se pueden traducir en mayor esfuerzo físico-mental. [8]

Entonces, si una interfase requiere de usabilidad para su óptimo funcionamiento comunicativo, es decir, que el usuario no se esfuerce mentalmente en crear significados emitidos por la interfase, ésta podrá estar sustentada por un enfoque conductista para su correcta implementación y garantizar su efectividad.

Algunos principios de usabilidad que permiten una óptima comunicación de la interfase con el usuario nos llevan a pensar en ella como un esquema pautado bajo el conductismo.

Los heurísticos de Nielsen, por ejemplo, [9] dictaminan principios básicos de aplicación en pro de la usabilidad en interfases digitales. Podemos observar como los principios de **Anticipación**, **Consistencia** y **Aprendizaje** sostienen que las acciones en las interfases deben ser consistentes con las expectativas de los usuarios, es decir, con su aprendizaje previo. Digamos que el diseño de una interfase deberá basarse en experiencias previas del usuario para que se conviertan en una especie de estímulos aprendidos que requieran por parte de éste un mínimo proceso de aprendizaje al encarar el uso de la interfase. Otros principios como la **Eficiencia** o el principio de **Reducción del tiempo de latencia**, que implican la reducción del tiempo de espera del usuario frente a una interfase cuando no hay actividad o mientras se ejecuta alguna acción, plantean recurrir a artilugios que le indiquen al usuario que algo se encuentra en ejecución (por ejem. barras de descarga, o el cursor en forma de reloj) y así mantener la atención en el diálogo con la interfaz. Evidentemente se necesitan estímulos anexos y refuerzos para condicionar la conducta del usuario. Nielsen se refiere al usuario en términos de un “cazador intranquilo”, que modifica su atención constantemente de no ser estimulado y cautivado con refuerzos que condicionen su conducta [10]

Por otro lado para Morris “lenguaje” es un juego de signos que comunican o “comsignos” (comsign = communication + sign) que son plurisituacionales y están restringidos en la manera en que son combinados. Plantea además, que se pueden personificar las restricciones y las combinaciones posibles de estos signos de comunicación o “comsignos” en una sola palabra: “**Sistema**”. Afirma entonces que “un lenguaje es un sistema pluridireccional de Comsignos” [11]

Asumiendo una interfase como un sistema de signos gráficos que comunican a un usuario qué es lo que debe y cómo lo debe hacer. Llegar a plantear un paralelismo entre Lenguaje vs. Sistema de signos es evidente. Nuestro interés está centrado en los signos gráficos vs. las palabras, es decir, los elementos que componen una interfase versus los “comsignos” de Morris para el lenguaje.

Pero plantearse cómo se comportan estos signos de comunicación o “comsignos” en sus diferentes modos de significación en el lenguaje por lo visto fue de gran interés para Morris. Tanto así que se ve en la necesidad de plantear términos y figuras que le permitan dar con una posible respuesta. Surgen así los *Adscriptores*.

Como su nombre indica, un adscriptor adscribe, es decir vincula, atribuye, remite a una idea o cosa distinta a él mismo (un eso). Son signos complejos que pueden servir de vehículo a varias formas de significación y referencia. Morris en su libro signos lenguaje y comportamiento (sign, language and behavior) sugiere cuatro tipos de "Adscriptores" para la interpretación de significados, a saber: *identificadores (identifiers)* *designadores (designators)*, *evaluadores (appraisors)* y *prescriptores (prescriptors)* y para cada tipo de signo adscriptor sugiere comportamientos de significado como: los indicadores (indicators), descriptores (descriptors), nombradores (namors) entre otros. Y para la creación o formación de significados es decir aquellos Adscriptores que organizan y dan coherencia al discurso comunicacional nos sugiere los Adscriptores formadores (formators) los determinados (determinators) los conectores (connectors) y los moduladores (modors) [11]

Los Adscriptores pueden ser distinguidos en términos de los modos de la significación de los signos que los componen. Un adscriptor identifica algo y significa algo más acerca de lo que esta identificando.[11]

### 3. Conclusiones

El ordenamiento de los Adscriptores en la interfase viene dado por el esquema de lectura occidental y por los referentes editoriales. Sin embargo puede verse una sectorización de agrupaciones o marcos característicos de las primeras interfases u ordenamientos de la Internet.

El uso de lo verbal y lo icónico está altamente vinculado, es casi un uso 60 a 40 respectivamente. No se debe olvidar el carácter

mundial del medio Internet, esto trae como consecuencia un salto entre semiósferas, de usuarios para lo cual los Adscriptores nombradores no cumplen su cometido. Los grafismos son altamente motivados en la mayor parte de los casos.

### Referencias

1. Bonsiepe, Gui (1991) "Diseño de la interfase" en (1998) Del objeto a la interfase. Buenos Aires: Infinito, pp. 42 –50
2. Moles, Abraham (1973) "Integración y percepción" en Abraham Moles et.al. (1975) La comunicación y los mass media. Bilbao: Ediciones mensajero.
3. Bonsiepe, Gui (1991) "Del objeto a la interfase" (1999) Buenos Aires: Infinito.
4. (<http://cursouc.galeon.com/ergodocumento.html>)
5. León Iván (2004) "Interfases gráficas digitales en páginas Web. Una aproximación Morrisiana en pro de la optimización en su diseño." presentada en el 8tavo Congreso de Semiótica Visual. 2004 Universidad Lyon2 Lyon-Francia 07-12 julio. Publicación Pendiente.
6. Eco Humberto (1972) La estructura ausente, introducción a la semiotica.editorial lumen, Barcelona España.
7. (<http://www.comunicologos.com>)
8. Manchón Eduardo (2002). "Servicios de consultoría en usabilidad". Copyleft Barcelona [www.ainda.info](http://www.ainda.info).
9. Nielsen Jakob (1994) "Usability Engineering". Morgan Kaufmann, San Francisco.
10. Morris, Charles (1946) "Sign, Language and behavior" (new york: george braziller), pp.365