



FACULTAD DE  
ARTES Y  
HUMANIDADES



maestría en  
**diseño**  
+ creación interactiva



## **DE LA PANTALLA A LA SINESTESIA DIGITAL O LA EVOLUCIÓN DE LA METÁFORA EN LA INTERFAZ**

**Autor: Mario Humberto Valencia**

### **Resumen:**

En este documento se busca analizar diversas consideraciones que deben ser tenidas en cuenta al momento de crear o evaluar una instalación interactiva que haga uso de interfaces físicas, se inicia con un planteamiento general de cómo se estructura una instalación interactiva, luego se aborda desde una perspectiva histórica la evolución de las mismas y las tecnologías y temáticas embebidas en esta disciplina (si es que puede dársele tal calificativo) y se continúa con reflexiones que involucran el uso de interfaces físicas y el análisis de los espacios interactivos como confluencia de consideraciones de tipo técnico y teórico finalmente se concluye sobre la complejidad de la realización y análisis efectivo de proyectos de este tipo debido a su modelo complejo de creación, en este escrito se plantea la problemática de las instalaciones interactivas desde la perspectiva del creador más que la del usuario.

**Palabras Clave:** Interactiva, interfases físicas, análisis.