

# Sobre el diseño, las interacciones y la experiencia humana

José Lidier Artavia

## I) Diseño

Dando al diseño una mirada a larga distancia se distingue de primero su sentido de orden ante el caos. Desde nuestra cognición antropocéntrica, descubrimos un diseño cuando se nos es posible relacionar un objeto con su creador. Como parte de este reconocimiento podemos identificar dos vertientes yuxtapuestas: Por un lado lo creado por humanos, lo artificial, y del otro extremo lo natural.

El diseño como actividad humana busca intervenir en el mundo. Desde la rueda hasta el gran colisionador de hadrones, su objetivo es empoderar al ser humano sobre su destino. Nos permite no solo adaptarnos a nuestro contexto sino sobre todo darle forma y actuar en el.

Veo al diseño como un movimiento, un ente de cambio. Un conocimiento que nos empodera de nuestro destino y nos permite formar el devenir. La herramienta entre las herramientas: nuestro poder de crear.

Bajo esta perspectiva, una fundamentación formal sobre el diseño puede ser abordada tomando como base el trabajo de Aristóteles en Causalidad cuyo principio básico es que todo evento tiene una causa:

*“Las cosas no ocurren de manera aislada, sino que unas están ligadas a otras en un proceso de interacción. Unas cosas suceden a otras, y con frecuencia en el mismo orden. A los primeros sucesos en una relación los llamamos causas, y a los segundos efectos.”* (Wiki, 2015)

El principio de causalidad es por lo tanto un principio fundamental tanto en la filosofía como en las ciencias. Para Aristóteles, tener un entendimiento de qué es una causa y cuantos tipos de causas existen es esencial para una investigación del mundo que nos rodea y en concreto distingue 4 tipos de causas o 4 maneras distintas de responder a la pregunta “¿Porqué?” (Falcon, 2012):

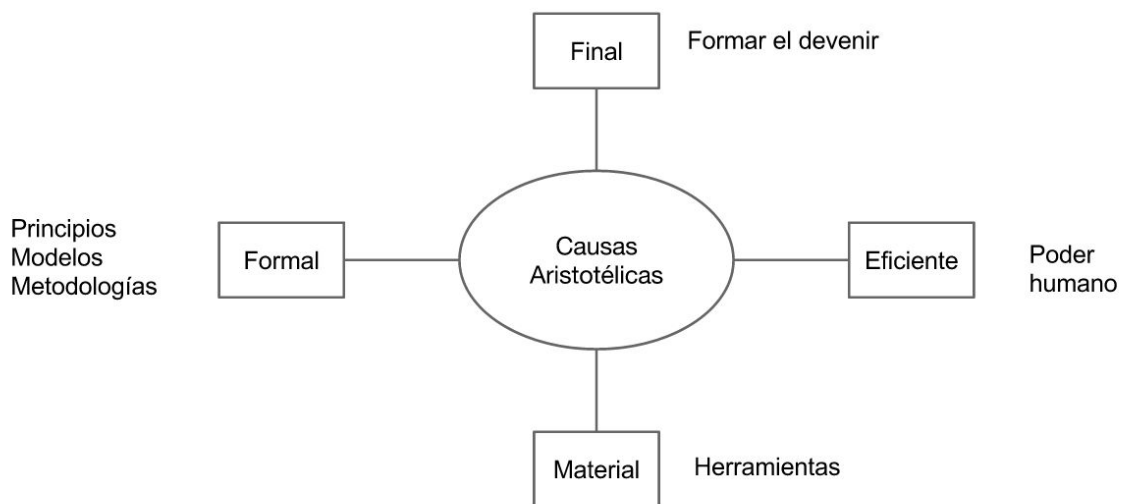
- **Causa material** como aquello de lo que están hechas las cosas (ej. el bronce de una estatua)
- **Causa formal** como la forma o manera en la que se llevan a cabo las cosas (ej. la figura de la estatua)
- **Causa eficiente** como el origen primario del cambio o fuerza que origina las cosas (ej. la persona que fabrica la estatua)
- **Causa final** como el significado o propósito final por el cuál se hacen las cosas (ej. salud es la causa final de los hospitales)

Tomando este principio como base para una definición formal podemos hacer notar primeramente que el diseño como actividad humana es un proceso que fluye desde humanos

hacia humanos. El diseño es centrado en el usuario y tiene como punto de partida los diseñadores que investigan y crean, y como punto de llegada las personas que usan esas creaciones. Es gracias al poder humano que esto se lleva a cabo.

Se encarga, por lo tanto, la disciplina del diseño de estudiar el poder de creación humano (causa eficiente). Busca aprender a crear herramientas coherentes con esta naturaleza humana (causa material) y para esto introduce principios, modelos mentales y metodologías (causa formal) que nos facilitan comprender los sistemas complejos que habitamos y los seres vivos dentro de estos. Todo esto con el fin último de transformar “lo que es” en “lo que debería ser” (causa final).

## Diseño como un movimiento



Podemos ubicarlo en todos los ámbitos humanos y en todos los niveles de complejidad. Desde artefactos concretos como martillos hasta complejos sistemas de sistemas como ciudades y países. Productos diseñados por humanos para ser usados por humanos están presentes en todos los aspectos de nuestra vida cotidiana.

Mundo en el que por lo tanto, mucho de lo que nos es posible es facilitado o limitado por otros humanos en nuestra convivencia en sociedad. He ahí el gran potencial y la gran promesa del diseño: rodear al ser humano de posibilidades, de herramientas que hagan posible alcanzar nuestros propósitos y a través de ellos nuestra realización.

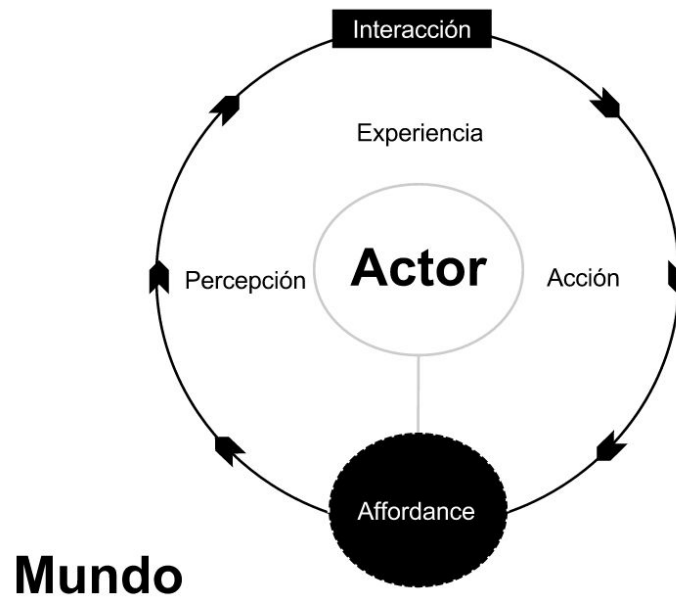
### II) Diseño de Interacción

La popularización del término “diseño de interacción” se da impulsada por la invención de productos digitales que por primera vez logran desacoplar el diseño físico de la función del objeto. Tradicionalmente, los materiales y formas físicas de los objetos nos proveían de pistas sobre lo que podíamos hacer con los productos y como podíamos hacerlo. Sin embargo en productos intangibles como los programas de computación es confuso entender cómo utilizarlos a través de su material físico.

Requieren de una visión del diseño que ubique más detenidamente la función del producto, cómo es que percibimos lo que podemos hacer con los productos y cómo pueden estos desempeñar funciones importantes en nuestras vidas y ser percibidos como valiosos. El diseño de interacción se enfoca en descubrir las relaciones entre las personas y el contexto que los rodea para entender el papel que deben de jugar nuestras creaciones en sus vidas.

Un reloj despertador que se desplaza por nuestra habitación mientras suena, obligándonos a ponernos de pie para desactivar el sonido, refleja claramente cómo estas relaciones definen el valor del producto. Se busca entender estas relaciones y facilitar interacciones para lograr a través de ellas la generación de experiencias gratificantes.

Experimentamos el mundo a través de un flujo continuo de interacciones con él, y sin embargo no todo lo experimentado puede ser distinguido como una experiencia. Una experiencia es generada cuando un actor interactúa con su entorno y puede ubicar estas interacciones dentro de un camino que lleva a una resolución. Solo de esta manera pueden las interacciones ser integradas y demarcadas en el flujo de experiencia de otras experiencias, cobijada bajo una cualidad que se generaliza a través de toda su extensión y le da su unidad. (Dewey, 1934)



Como actores en el mundo realizamos acciones voluntarias y recibimos del mundo retroalimentación inmediata sobre nuestro comportamiento. Como diseñadores de interacción sin embargo, solo podemos definir el comportamiento de nuestros productos en respuesta a las acciones de los usuarios.

Nuestro impacto está limitado en tanto son otras las personas que realizan dichas acciones. No se nos es posible predecir de antemano cómo se comportarán las personas con nuestros productos. Podemos únicamente anticipar las motivaciones que pueden llevar a un comportamiento y facilitar el cumplimiento de los propósitos de las personas a través del diseño.

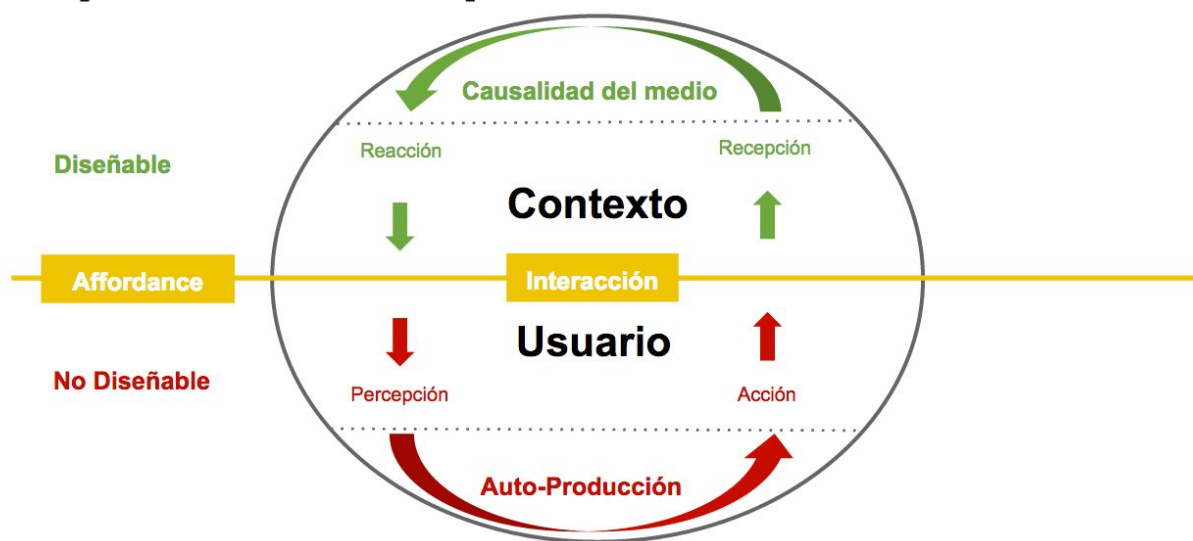
Comportamiento que mantiene una coherencia con lo que la persona es, su identidad, su estructura mental interna, modificada a través de nuestra experimentación del mundo pero, al punto de nuestro nacimiento, predefinida por nuestros ancestros. Es precisamente esta naturaleza heredada la que nos diferencia de las máquinas que creamos y al mismo tiempo marca un límite en nuestro poder de creación.

Tal y como explica Humberto Maturana, por un lado los seres vivos son sistemas con una estructura determinada y *"todo lo que les sucede en un instante depende de su estructura (como están conformados en ese instante)"* (Maturana, 1997). Por otro lado, existe una interrelación estructural entre la red neuronal cerrada de los organismos y la realidad física en los sensores biológicos que *"cambia la configuración estructural a través de la cual el"*

*organismo interactúa con el medio*" (Maturana, 1997). En otras palabras: el contexto forma parte en la definición de la estructura del organismo que más adelante definirá su experiencia.

De acuerdo a lo anterior podemos concluir que 1) La experiencia humana proviene de una estructura interna fuera del alcance directo de cualquier diseñador y 2) las acciones del diseñador en su entorno sin embargo, podrían indirectamente facilitar su conformación.

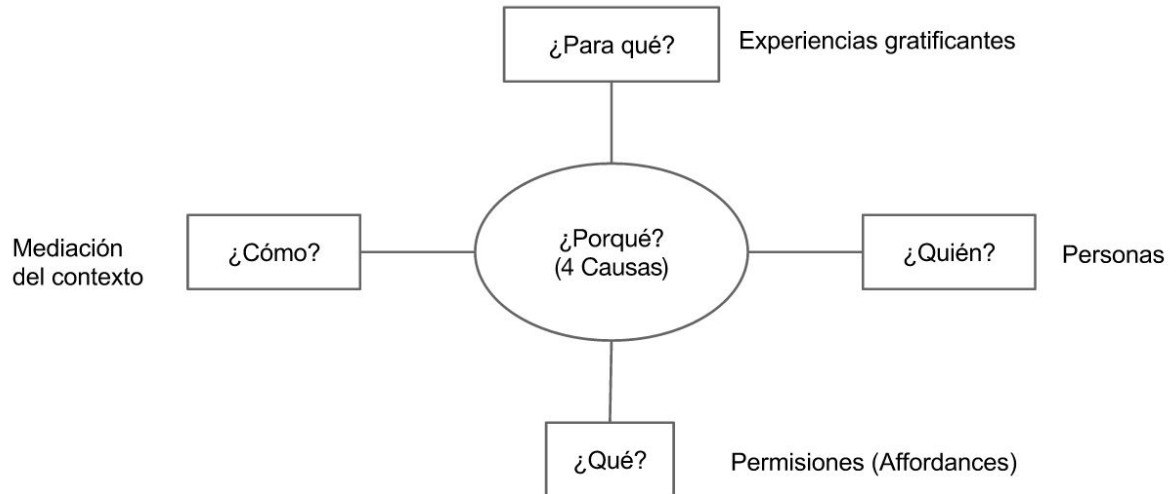
## Experiencia: Espacio diseñable



El producto directo del diseño de interacción por lo tanto, en contraposición al usuario, forma parte del medio y su función es facilitar las condiciones adecuadas para que el ciclo de interacciones pueda fluir naturalmente y ser reconocido posteriormente como una experiencia gratificante (causa final).

Trata de lograr esto alineando las capacidades de sus productos y del contexto con las posibilidades del usuario (causa formal), mediando así el contexto entre el diseñador y el usuario. Al resultado de esta mediación se le conoce como "*affordances*". Se desempeñan como la causa material que permite tanto que una persona pueda realizar una acción como que pueda percibir su reacción. No forman parte estas ni del usuario ni del contexto sino que son el punto de contacto entre ambos y dependen de ambas partes para existir.

# Diseño de Interacción



Desde una perspectiva más general sin embargo, el diseño de interacción trata de mejorar la relación de los humanos con los objetos de su propia creación. Implica un cambio de enfoque desde los artefactos hacia la experiencia y el humano detrás de esta. Esto abre el alcance del diseño y lo impulsa hacia las ciencias humanas de manera que estos productos puedan estar alineados con las creencias y el entendimiento que estos realizan del mundo. Busca entender el comportamiento humano y genera condiciones que impulsan nuestras acciones individuales hacia la realización.

### III) Rol del diseñador

Mediante nuestros sentidos biológicos obtenemos información sobre lo que nos rodea y la interpretamos asignándole un significado propio. Estas interpretaciones responden a nuestra identidad única y al mismo tiempo construyen nuestra identidad futura. Son subjetivas por definición pero se ven generadas en coherencia con lo que pasa en el mundo externo, objetivo, compartido por todos. Y caminamos el presente percibiendo todo a nuestro alrededor.

Todo lo que no hacemos es en sí mismo una acción que recibe una reacción a cambio, y es justamente mediante nuestras acciones que vemos expresado lo que sentimos y lo que creemos. Lanzamos acciones al mundo como símbolos de nuestras creencias y recibimos de vuelta su reacción. Todos de una u otra manera construimos el mundo que compartimos.

Elegimos conjuntamente un norte y a través de lo que diseñamos y lo que dejamos de diseñar lo llevamos a cabo. Estamos inmersos en una co-creación del mundo de la cuál no podemos escapar. En una red interminable de actores e interacciones que escriben el futuro.

Siempre y cuando todos los actores tengan exactamente el mismo poder, este se escribirá de acuerdo al bien común. Esto es esencialmente lo que tratan de hacer los sistemas democráticos actuales dividiendo del poder de manera equitativa entre todas las personas. Cada ciudadano vale exactamente un voto.

En la convivencia humana sin embargo, encontramos diferencias de poder significativas entre cada uno de miembros y la sociedad. Poder que les permite influir mayor o menor mente en el mundo. El conocimiento y el dinero son quizás los dos elementos que mejor simbolizan estas diferencias abismales entre el poder de cada habitante por impactar su futuro.

El diseño como disciplina gira entorno al conocimiento sobre cómo crear y guarda, por lo tanto, un poder especial: conocer cómo actuar en el presente de la manera más efectiva. Empodera por lo tanto a unas personas sobre otras. Es justamente la conciencia sobre su poder y sobre la inmersión del humano en sus invenciones la cual nos exige responsabilidad y liderazgo.

Se distinguen como líderes aquellas personas capaces de inspirar a otras, guiarlas: ¿Hacia a donde vamos? ¿Cómo llegamos ahí? En nuestra búsqueda del camino sin embargo, existe un límite entre lo que podemos ver y lo que está demasiado lejos para poder divisarlo desde nuestro punto actual. Necesitamos un mapa y un norte.

Responde el hombre y la vida a una naturaleza que escapa a nuestro diseño. No ha sido el hombre nunca capaz de crear vida sin volver a esta naturaleza. Mientras esto no ocurra, la naturaleza, y sobre todo nuestra naturaleza humana, debe de ser el lente desde el cual se distingue el diseño coherente de el incoherente, el mapa.

Buscamos dentro de este mapa lo mejor y lo peor del ser humano. Añoramos descubrir lo bueno y lo malo, defender nuestras creencias como norte. Escogemos el camino que define lo que seremos y es en ese lugar en donde vivirán las próximas generaciones. Es el rol principal del diseñador como creador del futuro formar conciencia sobre “lo que debería ser” no solo desde la moral y la ética sino también desde el plano de la trascendencia.

Pequeños son incluso los logros de los individuos más brillantes comparados con los de la humanidad como conjunto. Todo lo que sabemos hoy ha sido construido sobre lo que sabían nuestros antepasados. La vida no es más que una carrera de relevos y el poder se posa hoy sobre nosotros, los diseñadores del devenir.

*“La realidad termina donde acaban nuestros sueños, pues vivimos” - Ismael Serrano*

## Bibliografía

- Wiki. (5 de 02 de 2015). *Causalidad (filosofía)*. Retrieved 15 de 02 de 2015 from Wikipedia: [http://es.wikipedia.org/wiki/Causalidad\\_%28filosof%C3%ADa%29](http://es.wikipedia.org/wiki/Causalidad_%28filosof%C3%ADa%29)
- Dewey, J. (1934). Having an experience. In *Art as experience*.
- Falcon, A. (15 de 09 de 2012). *Aristotle on Causality*. Retrieved 15 de 02 de 2015 from Stanford Encyclopedia of Philosophy: <http://plato.stanford.edu/entries/aristotle-causality/>
- Maturana, H. (1 de 08 de 1997). *Metadesign*. Retrieved 15 de 02 de 2015 from [http://www.inteco.cl/articulos/006/texto\\_ing.htm](http://www.inteco.cl/articulos/006/texto_ing.htm)