

# **“El diseño de interacción digital desde una fenomenología hermenéutica del útil”**



Universidad del Desarrollo  
Facultad de Gobierno

Charla “Filosofía y diseño de interacción desde Heidegger y Flusser”

Facultad de Diseño, carrera de Diseño Digital UDD

XD Conversa. 3 de Octubre 2015

José de la Cruz Garrido, Facultad de Gobierno UDD

# Preguntas

- ➡ ¿Qué es lo que diseña el diseñador, objetos o usos?
- ➡ ¿Qué es lo diferenciador del diseño digital respecto del diseño de objetos?

# Quién es Heidegger

- Filósofo alemán que revisa los supuestos metodológicos de la fenomenología, desde una relectura de la filosofía práctica platónico-aristotélica, de la lógica medieval, San Agustín, Hegel y Kant, entre otros.
- Maestro de una generación de filósofos contemporáneos que incluye, entre otros, a Arendt, Derrida, Jonas, Lowith, Marcuse, Gadamer, Levinas y Ricoeur.
- Pensador de los supuestos óntico-ontológicos de la técnica, abriendo un campo de investigación sobre el útil y los objetos intramundanos: la fenomenología hermenéutica.

# La influencia clásica

- Símil de la Caverna como alegoría para explicar cómo se articulan distintos niveles de “conocimiento”.....cuyo punto partida es el útil.

“Imagina una especie de cavernosa vivienda subterránea provista de una larga entrada, abierta a la luz, que se extiende a lo ancho de toda la caverna, y unos hombres que están en ella desde niños, atados por las piernas y el cuello, de modo que tengan que estarse quietos y mirar únicamente hacia adelante, pues las ligaduras les impiden volver la cabeza; detrás de ellos, la luz de un fuego que arde algo lejos y en plano superior, y entre el fuego y los encadenados, un camino situado en alto, a lo largo del cual suponte que ha sido construido un tabiquillo parecido a las mamparas que se alzan entre los titiriteros y el público, por encima de las cuales exhiben aquellos sus maravillas.

- Ya lo veo-dijo.

- Pues bien, ve ahora, a lo largo de esa paredilla, unos hombres que transportan toda clase de objetos, cuya altura sobrepasa la de la pared, y estatuas de hombres o animales hechas de piedra y de madera y de toda clase de materias.....”

# La influencia clásica

- Ética Nicómaco.
- La concepto de “bien” (como fin u objeto de toda actividad u obra de la vida humana: el “algo”) es el hilo conductor para postular la especificidad racional del alma humana: el *para qué* humano.
- La finalidad o funcionalidad de las virtudes como “bienes humanos” recae en el agente o sujeto de acción (ser). Somos nuestra propia obra.
- La *poiesis* y la *praxis* como modos en que la aas actividades de la vida humana “descubren la verdad” (*aletheuei*) del ente en dos direcciones: por referencia a la obra, y a uno mismo, respectivamente.

# Otros cursos

- Hegel
- Kant
- Presocráticos
- Nietzsche



# Edmund Husserl

- Fenomenología de la conciencia del tiempo inmanente (1928; 1904; 1910)
- Fenomenología: supuestos y alcances:
  - Certeza e intencionalidad en el flujo temporal de la conciencia.
  - “Gotinga 1913: durante todo un semestre discutieron los alumnos de Husserl *qué aspecto tiene un buzón*. Luego, con el mismo tratamiento se entretiene uno hablando de las vivencias religiosas. Si eso es filosofía [...] entonces yo también estoy a favor de la dialéctica” (OhF, Aspiunza, p. 141)

# Giro hermenéutico: verdad y lenguaje

- La pregunta por el ser en el presupuesto incuestionado de la historia de la filosofía.
- La verdad práctica, a diferencia de la verdad lógica, refiere a la idea de validez
- Supuesto erróneo: la primacía de la subjetividad en la elaboración de una filosofía del ser del ente.
- Las limitaciones del concepto de “intencionalidad” (*cogito-cogitatum*) para una ontología del ente, que somos en cada caso nosotros mismos.



# Ser y Tiempo

- El contexto: MH no ha publicado nada.
- Propósito: (re)plantear la pregunta por el ser desde la estructura existencial del ente que interroga.
- Supuestos: el ente humano en su ser-ahí está anticipado por una comprensión de ser; es un ser histórico (tiempo) y óntico (espacio), el que está inserto en un mundo con otras entidades distintas a él (cf. Caverna)
- Fracaso: no termina el trabajo

# Ser y Tiempo: parágrafos 14-18

- §12 Fenomenología del “espacio” humano por referencia a un mostrarse originario.
- Estar en el mundo: estar en medio de-, estar junto a-.
- Ocuparse en (deficientes: omitir, renunciar y reposar)
- §13 Mundo circundante: invisible; modo ya fundado de conocer.

# Ser y Tiempo: parágrafos 14-18

- §14 Mundaneidad (espacio existencial):
- Redefine fenomenología: mostrar y fijar en conceptos el ser del ente que está dentro del mundo
- Lo mundano, doméstico, cotidiano como conceptos ónticos.
- §15 Mundo circundante y el trato u ocuparse con el ente intramundano, “....en el ámbito del presente análisis, el ente pretamático es lo que se muestra en la ocupación...”(p. 95)

# Ser y Tiempo: párrafos 14-18

- Útil y remisión a todo de útiles en el marco de la producción.
- La obra como *para qué* y su relación con el trato en la ocupación: la empleabilidad
- El *de qué* de su composición (la materia)

# Ser y Tiempo: parágrafos 14-18

- Remisiones en el trato
- §17 Remisión y signo.
- Remisión como relación “Algo *en cuanto* algo”
- Signos: vestigios, huella, testimonio
- “La flecha giratoria”.
- El martillo y el taller: utilidad, contexto remisional y circunspección....*en cuanto* útil.

# Ser y Tiempo: parágrafos 14-18

- §18 El artefacto está liberado; la condición respectiva del útil.
- *Dejar ser* el ente.
- Este texto queda conectado expresamente por Heidegger por referencia al tipo de “comprensión que tenemos del ente intramundano”.



# Ser y Tiempo: parágrafos 31-33

- §31: El Da-sein como comprender
- El know how del lenguaje, “Saber de algo” (etwas verstehen).
- El “algo” o la cosa como conexión entre estas dos dimensiones espacio-temporales del Da-sein.
- Empleabilidad, utilizabilidad (usabilidad)
- §32: Interpretación como proyectarse el comprender, comparece en la circunspección el “en cuanto”.
- §33: el enunciado: S-P y S-O

# Ser y Tiempo: parágrafos 31-33

- El enunciado modifica el haber previo de los útiles.
- El “en cuanto” experimenta una modificación y nace la comunicación.
- Algo *en cuanto* algo.

## Determinación intersubjetiva (ni sub- ni ob-jetiva) del *para qué* de algo: la interacción

- En el siglo XX se consolida el ente intramundano visto desde su interacción decorativa y carácter distintivo y personal.
- Hablamos de una historia del diseño que despliega sus posibilidades creativas hasta el nacimiento del diseño digital.
- ¿Desde dónde pensamos el diseño? Hay que volver al signo y sus función dentro de la comprensión que tenemos del útil en la interacción, más acá del objeto, y más allá del sujeto.

# El diseño de interacción y la usabilidad del USO

- La mirada de una herméutica del útil, presenta el uso enmarcado en un contexto de significación y validez intersubjetiva cuyo origen es *prima facie* opaco a la mirada inserta en lo cotidiano.
- La cotidianeidad abarca la usabilidad del uso como una dimensión interpersonal que rebasa la relación sujeto-objeto y el lenguaje articulado en oraciones S-P.
- El diseño digital presenta una serie preguntas sobre la interacción que ofrece un dispositivo digital

# Crítica a la primacía del usuario desde una visión ampliada de la interacción como objeto de diseño

- El diseño de interacción da por hecho el carácter fundado – y no fundante- del usuario respecto del útil.
- El signo del para qué del útil y su referencia al usuario son categorías que remiten a la esencia de la actividad del diseñador: pensar ese *para qué* hoy se traduce en diferenciar a los usuarios en identidades cada vez nuevas(costumizar). Por otra parte de da el imperio de la novedad (la actualización de un 2.0).
- El diseño digital trabaja *más acá* del objeto y, por ende, de su para qué, y se adentra, por ejemplo, en la impersonalidad de un desarrollo digital en red (ej. videojuegos).

# Estado del arte últimos 40 años



Universidad del Desarrollo  
Facultad de Gobierno

- Interacción mente computador (diseño y uso de tecnología)
- Mente extendida (medioambientes cognitivos)
- Inteligencia artificial (máquinas y softwares)



# Conclusiones provisionales: el *más acá* del “objeto” digital

- El útil-objeto pasa a segundo plano para el diseño de interacción y en la validación de la usabilidad de un artefacto, por ej. un computador, la interface es el “objeto” de diseño.
- En este contexto, las interfaces digitales avanzan hacia plataformas de interacción social, donde los usuarios se suman a nuevas formas de “ser-en-el-mundo”.
- Lo que por cierto estamos lejos aún de comprender de qué se trata.



Universidad del Desarrollo  
Facultad de Gobierno

**MUCHAS GRACIAS**