

02

Recibido: 15 de Marzo de 2019

Aceptado: 20 de Septiembre de 2019

DOI: <https://doi.org/10.36800/madgu.v3i6.39>

APROXIMACIÓN A LO IMAGINARIO EN LAS DISCIPLINAS DEL DISEÑO CONTEMPORÁNEO.

Approach to the imaginary in the
disciplines of contemporary design.

Tadeo Noel Presa González

<https://orcid.org/0000-0001-8811-3218>

tadeopresa@gmail.com

MC en Gestión e Innovación del Diseño,

Universidad Autónoma de Nuevo León.

Profesor, Diseñador Industrial e Investigador.

Tadeo Noel Presa González

Palabras clave: imaginarios, imaginario social, diseño, experiencia del usuario, disciplinas del diseño.

Keywords: imaginary, social imaginary, design, user experience, design disciplines..

Resumen:

En el presente documento revisamos definiciones básicas de los imaginarios sociales además de sus aspectos comunicativos y a partir de esto tratamos de elaborar una lógica que sea entendible desde el diseño, buscando coincidencias, patrones y relaciones que inminentemente reflejan las tendencias de consumo y por tanto se tiene la necesidad de entender dichos aspectos plasmados en los rasgos de los usuarios y su interacción con los objetos en un contexto determinado, compuesto por elementos sociales, temporales, culturales y circunstanciales

Abstract:

In this document we review basic definitions of social imaginaries in addition to their communicative aspects and from this we try to develop a logic that is understandable from the design, looking for coincidences, patterns and relationships that imminently reflect consumer trends and therefore It has the need to understand these aspects embodied in the features of users and their interaction with objects in a specific context, composed of social, temporal, cultural and circumstantial elements.

Tadeo Noel Presa González.

INTRODUCCIÓN

La psique humana es esencialmente imaginación radical, es un flujo incesante de representaciones, deseos y afectos que puede ser condicionada por algo determinado sin ser causado directamente por ello. Que puede ir desde el sueño más trivial e inocente, hasta la invención o creación más extraordinaria (Castoriadis, 1992).

Con la intención de generar un contexto delimitado que nos permita esbozar un trayecto coherente del concepto de lo imaginario y al mismo tiempo nos permita conectarlo a las disciplinas del diseño contemporáneo, abordaremos la postura de algunos autores de trascendencia en el tema.

El término imaginario ha sido comúnmente relacionado con los recuerdos, los sueños, el mito y lo irreal. Sin embargo, nos centraremos en los aspectos que conectan lo imaginario con la propia experiencia de vida. Corbin (1993) hace una diferenciación a modo de advertencia para contrastar la fantasía de la imaginación, la cual define como “elemento mágico y mediador entre el pensamiento y el ser, encarnación del pensamiento en la imagen y presencia de la imagen en el ser” (Corbin, 1993, p. 209). Por tanto, podríamos atribuir a la imaginación la cualidad de darle imagen al pensamiento, imagen que es reflejo de nosotros mismos, dicha

proyección dota a la imaginación de cualidades “mágicas”, mediante las cuales trasladamos a la realidad los pensamientos situándolos a la par de nuestra imagen misma (Corbin, 1993).

Siguiendo en este sentido entendemos la imaginación como el vehículo que transporta los pensamientos a la realidad y los conecta con la percepción de nosotros mismos; hablamos de una introspección, así como de una asimilación inconsciente de lo que somos en un entorno definido. Lo imaginario guarda una inapelable relación con la imagen, la imaginación y con la manera de conocer la esencia de alguna cosa, sin hacernos juicios al respecto de manera automática. Por tanto, al hablar del concepto de imagen, lo abordamos desde una perspectiva compleja y no puede ser vista o estudiada desde un solo ángulo o enfoque.

Pocos fenómenos humanos poseen la variedad que el universo de la imagen presenta. La multiplicidad de sus usos, de los medios que la producen, de las funciones que satisface, hacen de la imagen un macrocosmos difícilmente abordable desde una exclusiva perspectiva científica (Villafañe, 2006, p. 27).

Por tanto, si analizamos la imagen desde un sentido más profundo podríamos ver sus conexiones con el concepto de lo imaginario, puesto que “el concepto de imagen comprende otros ámbitos que van más allá de los productos de la comunicación visual y el arte; implica también procesos como el pensamiento, la percepción, la memoria, en suma, la conducta.” (Villafañe, J., 2006, p. 29)

“Nuestra imaginación y aprehensión primera constituyen demarcaciones desde la infinita abundancia de la realidad y los modos infinitos de aprehenderla, de modo que la magnitud en cada momento delimita y suministra una base adecuada para nuestra conducta práctica” (Simmel, 2000, p.299). De manera que lo imaginario participa desde una esfera intuitiva e inconsciente en la generación del sentido y colabora en las múltiples maneras de construir, entender, aprender y transformar la realidad.

Esa realidad es siempre social y se construye de manera dinámica desde la interacción de la psique con el mundo que nos rodea. Del mismo modo “Lo imaginario es tanto psíquico como social, abarca lo individual y lo colectivo” (Beuchot, 2004, p.87).

Dicho de otra manera, somos el fragmento ambulante de un espejo que refleja la sociedad que nos educó. “La socialización nos impone el reconocimiento del otro, el reconocimiento de una realidad que es siempre una realidad social que crea al individuo mismo” (Castoriadis, 1992)

Al profundizar en el aspecto social de lo imaginario, este se aborda, desde una visión dinámica, como un intercambio bilateral entre lo individual y lo colectivo que se encuentra en una construcción constante de realidades y generando sentido. Así también, conviene subrayar al imaginario social como un “tejido de satisfacciones que orientan y dirigen toda la vida de la sociedad considerada y de los individuos concretos” (Castoriadis, 2005, p. 68)

Asimismo, Coca (2011) ahonda y particulariza en diversos aspectos de los imaginarios que impregnan la vida social, pasando de lo individual a lo colectivo y adoptándose como realidades sociales. Habla de medios específicos como el dinero y el poder, los cuales no tendrían relevancia alguna si no hubiesen sido apropiados por la colectividad, o en tal caso sería un imaginario individual u “opaco”. Coca, Valero y Pintos (2011)

Por otro lado, el ser humano se ha construido y se ha plantado en un mundo imaginario omnipresente donde encuentra una alternativa a la insatisfacción generada por la interpretación subjetiva de la vida moderna y sus rutinas.

Paralelamente al mundo real fijado por rutinas condicionadas por la organización espacio-temporal del trabajo, emerge un mundo imaginario que bien podría ser considerado como un reservorio de sueños con una vida alternativa a la petrificada vida moderna, una doble realidad que confiere vitalidad a lo carente de vida. El mundo imaginario abastece de una corriente de irrealidad a una realidad en la que la imaginación ha sido doblegada bajo los dictados de la realidad instrumental. (Carretero, 2003, p. 183)

Desde esta postura Carretero sitúa al imaginario y al sujeto en una posición dinámica donde el individuo genera su imaginario individual como salida de la realidad, al tiempo que a este le da forma el imaginario instituido por la sociedad moderna. Esto podría percibirse como una visión constructivista donde el imaginario es siempre inconcluso, construyéndose a la par de las experiencias individuales/colectivas, tejiéndose con los pensamientos y la vida en sociedad.

La importancia del imaginario en el ser humano es inimaginable; dado que las vías de entrada y de salida del sistema neurocerebral que conectan el organismo con el mundo exterior representan sólo el 2% de todo el conjunto, mientras que el 98% implica al funcionamiento interior, se ha constituido en un mundo síquico relativamente independiente donde se fermentan necesidades, sueños, deseos, ideas, imágenes, fantasmas, y este mundo se infiltra en nuestra visión o concepción del mundo exterior. (Morin, 1999, p.6)

Carretero y Morin coinciden en una perspectiva de construcción dual del imaginario que se fermenta en el interior, buscando una salida a la imposición de una realidad que bien podría carecer de sentido, significación e imaginación. No obstante, el postulado de Morin nos muestra una ventana a infinitas posibilidades para la creación de los imaginarios, calificándolos como inimaginables e impredecibles ya que se componen en su mayoría por factores internos, inconscientes y subjetivos.

LAS DISCIPLINAS DEL DISEÑO CONTEMPORÁNEO

El diseño como disciplina se originó con el surgimiento de las artes aplicadas en el siglo XIX que posteriormente impulsó en el siglo XX a la diferenciación entre artesano y diseñador. Con el paso del tiempo hacia finales del siglo XX y comienzos del XXI la integración de nuevos materiales, tecnologías, nuevos estilos de vida y de consumo, provocaron que la actividad proyectual se ramificara profusamente.

Potter (1999) clasificó de manera muy concisa, pero entendiendo la complejidad, la diversidad y amplitud de lo que puede ser llamado diseño y lo agrupó todo en tres categorías: 1. Diseño de producto (objetos), 2. Diseño ambiental

(lugares), 3. Diseño de comunicaciones (mensajes). Bajo esta clasificación Potter señala que las distinciones entre ellas no son absolutas. (Potter, N. En Press, M., Cooper, R., & Rivas, M. J., 2009, p. 77)

Por otro lado, en un contexto temporal más reciente y de acuerdo con la publicación: “Winning by Design, An introduction to the design skills required for firms to be innovative and competitive in global markets”, el “National Skills Council” de Irlanda y el “Expert Group on Future Skills Needs” realizan una categorización que se despliega a partir de seis disciplinas principales: 1) Estructuras y lugares, 2) Moda y textiles, 3) Diseño de producto, 4) Diseño digital, 5) Comunicación visual y 6) Diseño como estrategia. Profundizando en este tema a través de un mapa desarrollado por el (IDI) Instituto de diseñadores en Irlanda, se expone una categorización basada en el orden de su aportación de valor para el mercado irlandés. A pesar de estar realizada bajo esta referencia particular consideramos esta clasificación como una tendencia global y de trascendencia para conocer parte del gran espectro que compone las ramificaciones del diseño. (Expert Group on Future Skills Needs, 2017, p. 25).

En dicha clasificación derivada de las seis disciplinas principales se mencionan: la arquitectura, arquitectura de interiores, diseño de paisajes, planeación urbana, escenarios/escenografías, disfraces, joyería, artesanías, accesorios, textiles, moda, diseño industrial, productos, procesos, mobiliario, ingeniería de producto, medios digitales, diseño de experiencias, interactivo, multimedia, web, videojuegos, diseño gráfico, animación, tv/cine, servicios, gestión/management, entre otros. En consecuencia, de esta abundante derivación las disciplinas han mutado hacia la práctica interdisciplinar, multidisciplinar y transdisciplinar. Estos enfoques son utilizados para solucionar problemáticas con una visión más amplia y completa ya que permiten una sobreposición y un desvanecimiento de los límites entre las diferentes disciplinas.

Esta compleja interconexión entre las diferentes ramas de la actividad proyectual guarda una similitud con el acercamiento al estudio de los imaginarios. Esto debido a que ambas involucran variables de diversa naturaleza y tienen como ingrediente principal aspectos referentes al inconsciente humano ligado a la

percepción de los objetos de consumo, que a la vez involucra su esfera racional, cuantificable principalmente desde parámetros técnicos y económicos que buscan generar un valor en el mundo material a través de la viabilidad, factibilidad y rentabilidad. Por otro lado, lo centrado en el humano como los aspectos biológicos, psicológicos, sociales y culturales son puntos clave de los cuales el diseño se apoya o complementa para generar productos y servicios cada vez más conectados a las personas, que a través de estos satisfacen sus necesidades y les dan sentido a sus vidas, adquieren una identidad y experimentan un sentido de pertenencia hacia un determinado grupo.

EL PUENTE ENTRE LO IMAGINARIO Y EL DISEÑO

Es posible que, para explicar este puente intangible de lo imaginario hacia las disciplinas del diseño contemporáneo, deberíamos hablar del concepto de identidad. Para Vázquez (2015 p.67) los fenómenos que darán origen a la estructuración de una identidad en tiempos contemporáneos se encontrarían alojados en un amplio marco de imaginarios conceptuales formados por variada y abundante cantidad de información y bajo un enfoque perceptual de características multidisciplinares, significados principalmente por objetos y por los otros.

La identidad no es construida desde el interior, sino que adquiere forma y sentido a partir de cómo nos proyectamos hacia los demás. Los otros son quienes validan y fijan sus expectativas de nosotros; asimismo, el individuo las acoge como propias transformándolas en un ciclo continuo, que a su vez se manifiesta en la preferencia o inclinación hacia el consumo de ciertos productos. Por tanto, podríamos mencionar que:

El individuo se convierte en un objeto para sí mismo, precisamente, porque se descubre adoptando las actitudes de los otros que están implicados en su conducta. Únicamente adoptando los roles de otros hemos sido capaces de volver sobre nosotros mismos (...) si las varias partes del acto social completo que los otros miembros de la sociedad llevan a cabo, están de algún modo presentes en la conducta del individuo. Es verdad, además, que el self solo puede existir para el individuo si éste asume los roles de los otros (Mead, G., 1991, p. 178-179)

No obstante, los imaginarios han sido estudiados y abordados desde diferentes postulados, Rubén Dittus hace un acercamiento al imaginario social del otro, en donde aborda los rasgos de la Otredad, que relacionamos al mismo tiempo con la identidad. Dittus hace una descripción de la manifestación de dichas características en los imaginarios. Se podría decir que la Otredad es la relación del Alter (lo que no somos)–Ego (lo que somos). Nos identificamos como individuos a partir de la negación del Otro u Otros. Sabemos que somos nosotros porque no somos los otros.

De ahí que incluyamos el postulado de Cooley quien delimita la Otredad diciendo que “la necesidad de compartir es de carácter esencial y primordial, no podemos pensar en ella como algo separable o adicional a la necesidad de pensar o de ser, pues precisamente por la necesidad de compartir es como nos habilitamos para pensar o para ser” (Cooley, 2005, p. 15).

La teoría de imaginarios sociales nos plantea un punto de vista interesante de ver la otredad, siendo parte de la “imagería simbólica” que se alimenta de “atributos, estereotipos y arquetipos”, que definen la forma en la cual vemos y percibimos a los demás. (Dittus, 2011, p. 67)

Siguiendo en este sentido Dittus hace una división del imaginario social del Otro en cuatro categorías axiales de las cuales las primeras dos tienen un origen natural y las otras vienen de un carácter de rasgo social adquirido. Dicha categorización tiene grandes similitudes con los principales aspectos que se abordan al respecto del usuario en la mayoría de las disciplinas del diseño contemporáneo

Primeramente, los de origen natural que incluyen, la categoría biológica relacionada con los sistemas humanos, lo correspondiente a él como organismo; asimismo presenta la valoración estética desde la percepción y la cognición de acuerdo con la composición biológica del sujeto. De igual forma, la categoría psicológica se conecta con la clasificación utilizada por las ciencias de la conducta para interpretar los fenómenos psíquicos de los individuos que influyen en el comportamiento.

Después de esto tenemos las de rasgo social adquirido que comprenden la categoría cultural, “relacionada con los aspectos de la socialización, más específicamente con los roles que se pueden asumir en los procesos cotidianos de la vida”. Y, por último, la categoría social, relacionada con la interacción entre personas y con “sistemas parciales tales como la economía, la política, entre otras; y, por ende, más relacionada con el concepto que la sociología emplea para definir el status.” (Dittus, 2011, p. 88)

Consideramos que en torno a estas categorías emerge la estructura de la experiencia del usuario, como una fracción de la experiencia humana, que tiene sus raíces en la interacción entre las personas y los objetos. Dichas interacciones en principio fueron analizadas desde la ergonomía a mediados del siglo XXI, como un esfuerzo de hacer productos más confortables y fáciles de usar.

A partir de ahora en este documento nos referiremos a las siglas UX (user experience) como equivalente a la experiencia del usuario. Este término ha sido adoptado por diseñadores de las diversas disciplinas para referirse a la experiencia generada a partir de la interacción de las personas con los objetos, sobre todo en el ámbito relacionado a las interacciones humano-computadora. Sin embargo, abordaremos el concepto de UX desde la diversidad de las disciplinas del diseño actual, donde se muestra un interés incremental hacia la práctica centrada en el humano y todo lo que envuelve las interacciones de las personas con los objetos.

Para Alben la experiencia debe ser completa y bien ensamblada, define la experiencia diciendo:

Por experiencia nos referimos a todos los aspectos de cómo las personas usan e interactúan con un producto: la manera que lo siente en las manos, la facilidad de entender cómo funciona, como se sienten mientras lo usan, que tan bien funciona para su propósito y que tan bien encaja en el contexto completo en donde se está usando. (Alben, L., 1996, p.12)¹

1. Traducción libre: “By “experience” we mean all the aspects of how people use an interactive product: the way it feels in their hands, how well they understand how it Works, how they feel about it while they’re using it, how well it serves their purposes, and how well it fits into the entire context in which they are using it” (Alben, L., 1996, p. 12)

Ortiz y Aurisicchio (2011), mencionan que existen elementos y procesos que le dan estructura a la UX, que se construye a partir de atributos relacionados con las personas, el contexto, los objetos y las interacciones; mediante procesos inconscientes, holísticos, conscientes, emocionales y dinámico-temporales. Para tener un mayor contexto sobre la UX a continuación presentamos consecutivamente dos tablas comparativas, la primera habla de los principales elementos que componen la UX y la segunda expone las principales características o procesos involucrados en la dinámica entre los elementos. Tablas presentadas por Ortiz (2014) desde un análisis de las coincidencias entre diferentes autores.

Autores	1) Usuario/a	2) Interacción	3) Producto	4) Contexto
Arhippainen & Täht (2003)	Usuario/a	Interacción	Producto	Contexto de uso, factores sociales y culturales
Desmet & Hekkert (2007)	Usuario/a	Interacción	Producto	Contexto
Hassenzahl (2010)	Usuario/a	Interacción es parte del elemento 'Dinámico'	Productos interactivos	Contexto, que es parte de los elementos 'Situado' y 'Dinámico'
Hekkert & Schifferstein (2008)	Personas	Interacción	Productos	Contexto o ambiente
Forlizzi & Battarbee (2004)	Usuario/a o personas	Interacción	Productos y sistemas interactivos	Contexto o ambiente
Mahlke & Thüring (2007)	Usuario/a	Interacción	Tecnología humana	Contexto
McCarthy & Wright (2004)	Persona(s)	Interacción es parte del elemento 'Composición'	Artefactos tecnológicos	Contexto, que es parte de elemento 'Espacio-Temporal'
Hassenzahl & Tractinsky (2006)	Perspectiva humana	Interacción es parte del contexto	Producto o uso de tecnología	Contexto o ambiente
Law et al (2009)	Usuario/a	Interacción	Productos, sistemas y objetos	Contexto
Hektner et al (2007)	Personas	Las 'actividades' ocurren en el contexto	No existe	Contexto o ambiente
Varela et al (1991)	Persona	Existe 'una relación' que une a un experimentador y un objeto experimentado, y es parte de la dimensión 'Consciencia'	Objetos	Contexto

Tabla 1. Comparación de elementos que impactan la experiencia del usuario por autor. Tabla extraída de Ortiz (2014, p. 5)

En la anterior tabla se muestran los elementos que predominan en los postulados de los diversos autores, en donde Ortiz (2014) destaca que dichas coincidencias se inclinan a determinar que el usuario, la interacción, el pro-

ducto y el contexto son los componentes principales de la UX. Así mismo, se analizan las propiedades de la UX a través de la comparativa de diferentes autores determinando sus coincidencias.

<i>Autores</i>	<i>a) Subjetiva</i>	<i>b) Intencional</i>	<i>c) Interconectada</i>	<i>d) Consciente</i>	<i>e) Emocional</i>	<i>f) Dinámico-temporal</i>
Arhippainen y Taht (2003)	✓	✓	✓	?	✓	✓
Desmet y Hekkert (2007)	✓	✓	✓	✓	✓	?
Hassenzahl (2010)	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Hassenzahl et al. (2006)	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Hekkert y Schifferstein (2008)	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Forlizzi y Battarbee (2004)	✓	✓	?	✓	✓	✓
Law et al (2009)	✓	?	?	✓	✓	✓
Mahlke y Thüring (2007)	✓	✓	✓	✓	✓	?
McCarthy y Wright (2004)	✗	✓	✓	✓	✓	✓
Hektner et al (2007)	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Varela et al (1991)	✓	✓	✓	✓	✓	?

Tabla 2. Comparativa extraída de (Ortiz, 2014, p. 3) expone coincidencias entre diferentes autores para definir las propiedades de la experiencia del usuario (Leyenda: ✓ de acuerdo; ✗ en desacuerdo; ? indefinido).

En la anterior tabla observamos que existen múltiples similitudes entre la mayoría de los postulados. Encontramos que la subjetividad, intencionalidad, interconectividad, la conciencia, el factor emocional y el atributo dinámico-temporal son valores que están intrínsecamente ligados a la UX. Por tanto, para analizar la dinámica entre personas/objetos y la percepción de estos se tendrían que tomar en cuenta al menos estas características.

De acuerdo con Ortiz y Aurisicchio, (2011) y Ortiz, (2014), a continuación profundizamos en la definición de los elementos que participan en la construcción de la UX.

El usuario que lleva consigo valores, necesidades, rasgos personales, su cognición y otros aspectos biológicos.

La interacción que, incluyendo tareas y actividades, es la relación de correspondencia entre el usuario y el objeto, mecanismo que permite llegar a un propósito determinado. Tal interacción puede ser física y directa mediante la manipulación del artefacto, o bien contemplativa al no involucrar el manejo del objeto.

El producto, entendido como una creación del ser humano para cumplir funciones específicas. Puede cumplir una finalidad instrumental relacionada directamente con la razón de ser del objeto, o bien cubrir funciones simbólicas que se relacionan con lo colectivo, como un acuerdo inconsciente de lo que se debería entender de un objeto por un grupo de personas y lo que significa para dicho colectivo, que comunica. De forma similar se manifiestan las funciones estéticas, desde la percepción de los sentidos: la vista, el olfato, el tacto y el gusto. Lo que permite determinar si una experiencia es placentera o desagradable y tiene un impacto directo en las emociones y por consecuencia en la UX.

El *contexto* viene como un conjunto complejo y dinámico, en donde se desarrolla la interacción e influye directamente en el usuario, abarca un amplio espectro de factores. Profundizando en contexto, tenemos que este va desde lo físico: donde sucede la interacción, sus características espaciales y sensoriales. Lo sistémico: ya que los objetos no están aislados y deberían contarse como parte de un sistema en donde se relacionan con otros objetos y como este enfoque podría mejorar la experiencia. Lo social: que involucra la presencia y la relación con otras personas y su impacto en la experiencia. Lo cultural: la influencia de la cultura en la experiencia, valores, idioma, normas y costumbres. Lo situacional: hace referencia a la situación particular del individuo que se interactúa con los objetos y su impacto en la usabilidad. Lo temporal guarda relación directa con el momento específicos donde sucede la experiencia. (Ortiz, 2014)

Profundizando en contexto, tenemos que este va desde lo físico: donde sucede la interacción, sus características espaciales y sensoriales. Lo sistémico: ya que los objetos no están aislados y deberían contarse como parte de un sistema en donde se relacionan con otros objetos y como este enfoque podría mejorar la experiencia. Lo social: que involucra la presencia y la relación con

otras personas y su impacto en la experiencia. Lo cultural: la influencia de la cultura en la experiencia, valores, idioma, normas y costumbres. Lo situacional: hace referencia a la situación particular del individuo que se interactúa con los objetos y su impacto en la usabilidad. Lo temporal guarda relación directa con el momento específicos donde sucede la experiencia. (Ortiz, 2014)

Desde una esfera intangible en los elementos de la experiencia participan una serie de procesos anteriormente mencionados, sobre los cuales ampliamos a continuación:

Procesos subjetivos, ya que la experiencia se aborda desde una perspectiva y una percepción personal condicionada por la forma particular de pensar y sentir, por tanto, será individual.

Procesos holísticos, considerando que la experiencia viene como resultado de la correspondencia entre los sistemas humanos. Demanda un entendimiento de factores biológicos, psicológicos, sociales y culturales, para explicar cómo el comportamiento, la cognición y la experiencia se conectan como consecuencia de la interacción humano/artefacto. (Otriz y Aurisicchio, 2011)

Procesos conscientes, ya que las personas están al tanto de lo que sienten y lo perciben derivado de la interacción con los objetos. Si bien los procesos inconscientes juegan un rol determinante en las funciones humanas, el aspecto consciente actúa en las etapas tempranas.

Procesos Emocionales son parte medular de la experiencia, la viven y le dan atributos que impactan directamente en la percepción y la interacción con los objetos.

Procesos dinámicos-temporales, todos los rasgos de la UX se unen en un proceso dinámico en constante desarrollo y enriquecimiento, donde las experiencias pasadas afectan la interacción en tiempo presente y se complementa para influir también en experiencias futuras. (Ortiz y Aurisicchio, 2011)

Con base en las características de sus elementos y los procesos involucrados, la experiencia del usuario se podría definir como “La valoración subjetiva (agradable/desagradable), intencional, interconectada y consciente resultado de la interacción usuario-producto, la cual ocurre en un contexto y tiempo determinados” (Ortiz, 2014, p. 4). Por otro lado, en las definiciones de los imaginarios que hemos abordado en la primera parte de este documento, encontramos un énfasis sobre la relevancia del componente inconsciente en la construcción de las experiencias de vida y su influencia en la determinación de los rasgos que adquiere la sociedad. Así mismo resaltamos el diálogo bilateral entre lo psíquico y lo social influye dinámicamente en lo individual y lo colectivo como un ciclo continuo y subjetivo.

De esta manera, a través de la UX conectamos los imaginarios a las diferentes disciplinas del diseño, ante la necesidad de entender la actividad del diseñador desde una definición compleja en la que participan procesos inconscientes, así como emocionales que interactúan en la producción de la experiencia y son asimilados desde la visión del diseñador, pero también desde su impacto en las personas que usan los productos.

Como resultado de la complejidad del diseño, surgen diferentes enfoques y maneras de entenderlo como un ente conformado por un cúmulo de información, pero a la vez como un todo. Desde un postulado holístico, Papanek, (1977) nos dice que en casi todo lo que hacemos diariamente hay diseño y les atribuye a todas las personas la cualidad de diseñador; sitúa al diseño como la base de toda actividad humana.

Esta declaración hace referencia a características propias de la actividad proyectual, como una acción dirigida, planeada e intencional. En esta visión, que calificamos como holística, el diseño no se ve como un elemento aislado o excluyente y se le atribuye tal cualidad incluso a actividades como: pintar una obra de arte, escribir un concierto, limpiar y organizar el cajón de un escritorio, preparar un pastel o educar a un hijo. (Papanek, 1977). “Diseño es el esfuerzo consciente para establecer un orden significativo” (Papanek, 1977, p. 19).

En un sentido más profundo Víctor Margolin nos trae su perspectiva donde se percibe el diseño como un “vehículo que revela las motivaciones humanas para construir el mundo” de esta manera podríamos catalogar los “objetos diseñados” como un registro “de la visión del mundo que tenían sus diseñadores”. (Margolin, 2005, p.15) Esta visión que describe Margolin nos muestra un concepto del diseño en el que los productos portan una carga propia del diseñador, como una instantánea de un momento específico y una manera de percibir el mundo, transmitiendo a los objetos atributos que nos son físicos ni tangibles. Lo sintetiza de una forma un tanto poética en palabras de San Agustín “Por medio de las cosas corpóreas y temporales podemos comprender lo eterno y lo espiritual” (Margolin, 2005, p.15).

Antes de que existiera una discusión formal en torno al diseño encontramos un precedente desde una perspectiva académica, en un postulado del artista y docente Johannes Itten, durante su estadía en la Bauhaus entre 1919 y 1923. “El principio pedagógico de Johannes Itten puede describirse con parejas de opuestos: (intuición y método), o también (capacidad de vivencia subjetiva y capacidad de reconocimiento objetivo)” (Dorste, M., 2002, p. 25). Sobre todo, en esta postura de Itten podemos ver que prácticamente en el nacimiento de las escuelas de diseño estos aspectos conceptuales, del pensamiento, subjetivos y espirituales generalmente ligados a las artes se transfirieron a la actividad proyectual ligándolos al reconocimiento objetivo de la materia y a sus características. En torno a esta hibridación giraban las clases y los ejercicios impartidos por este enigmático docente.

Al observar un cardo dibujado por los alumnos en sus ejercicios, Itten describe: “Tengo ante mí un cardo. Mis nervios motrices sienten un movimiento desgarrado, caprichoso. Mis sentidos, el tacto y la vista, registran la afilada agudeza de su movimiento formal, y mi espíritu observa su ser. Siento un cardo” (Dorste, M., 2002, p. 31)

CONCLUSIONES

Coincidimos con los postulados del diseño que se inclinan hacia lo holístico ya que debería ser habitual ver el diseño como algo completo que permea en todas las actividades del ser humano. Así mismo consideramos que este se transforma y reforma continuamente manifestando su diversidad en una gran cantidad de disciplinas, así como la combinación de estas.

Consideramos que el diseño y los imaginarios encuentran comunión en los aspectos intangibles del diseño, siendo esto lo que se relaciona más con la persona, sus experiencias de vida y con la subjetividad de sus interpretaciones que encuentran eco e identidad en determinados grupos sociales o colectivos. El diseño nos muestra la propia intención, interpretación y expectativas del ser humano para construir el mundo que nos rodea, donde los objetos, servicios, sistemas y demás son productos del registro de un momento o época determinada vista a través de los ojos del diseñador; una instantánea de su visión en ese momento.

Encontramos un gran sentido y afinidad con las cuatro categorías axiales del imaginario social del Otro propuestas por (Dittus, R., 2011), donde menciona que dos de esas categorías están ligadas a un orden natural y dos a un rasgo social adquirido: lo biológico, lo psicológico, lo social y lo cultural. Mediante estas categorías la persona se relaciona, comunica, interpreta y representa un imaginario social ante los otros repitiendo el ciclo, para así construir inconscientemente deseos, expectativas, motivaciones y necesidades que se vuelven parámetros para grupos determinados de la sociedad.

Concluimos que la relación entre los imaginarios y el diseño es una especie de búsqueda o una exploración impulsada por la necesidad de entender a las personas, sus interacciones y sus artefactos en contextos definidos. Teniendo como finalidad decodificar lo inconsciente, lo intangible y las necesidades profundas del ser humano, rastreando y detectando patrones en este complejo conjunto de elementos que lo componen. Esto para posteriormente interpretar esas decodificaciones a través de las diversas disciplinas del diseño

que en la actualidad tienen la difícil tarea de satisfacer las necesidades con productos concebidos desde un entendimiento de las personas, su contexto, latitud y temporalidad.

Respecto al instrumento de recopilación e interpretación de la información, este nos permitió conocer, analizar y contrastar aspectos relacionados directamente con las categorías del imaginario social del Otro, profundizando en ellos y al relacionarlos con los elementos de la experiencia del usuario. Por tanto, podríamos decir que nuestro instrumento trata de obtener información derivada de la comunión entre el imaginario, el diseño y la experiencia del usuario.

Destacamos el contraste entre intuición y método que impregna la actividad del diseñador y que lo lleva a captar, interpretar y comunicar su entorno mediante productos del diseño: (imágenes, objetos, productos, servicios, experiencias, etc.) para que posteriormente estos sean percibidos, decodificados y asimilados por las personas que los consumen usando del mismo modo la intuición y sus propios métodos.

Podríamos decir que en todo proceso de diseño participan aspectos conscientes inmersos en el método proyectual, así como otros inconscientes cuyo origen no se puede determinar racionalmente, relacionados con la intuición del diseñador y su toma de decisiones. Al mismo tiempo, esta cualidad de la mente inconsciente participa en la percepción de todo lo que nos rodea, así como en la forma de percibir los productos desde esos dos aspectos.

Percibimos al diseño contemporáneo como un ente que en un momento dado manifestó un cierto nivel de maestría técnica/tecnológica y abrió las puertas a las emociones como un elemento involucrado y participativo en el concepto de diseño contemporáneo. Por consiguiente, entendemos el concepto de diseño contemporáneo como una construcción inconclusa que retoma elementos de diversas etapas de la humanidad, ofreciéndolos en una propuesta abierta a la interpretación personal, pero influyendo, al mismo tiempo, en la percepción colectiva de las necesidades; cada vez más conectado a los rasgos y las dinámicas sociales, a las emociones y salpicado por la interacción particular

con la tecnología. Es un concepto complejo al cual nos aproximamos desde una visión holística en la que no se pueden desprender los rasgos de la sociedad, su cultura y los aspectos biológicos del ser humano en un contexto temporal y una latitud determinados, sobre todo expandiéndose desde las grandes urbes, evolucionando en el panorama actual de los productos de consumo y la cultura material.

Por lo tanto, encontramos que la actividad del diseño y sus productos adquieren tales características de atributos sociales, culturales y psicológicos en los que la temporalidad, las circunstancias y la latitud son factores determinantes en el proceso y el resultado de esta actividad que refleja el dinamismo de la contemporaneidad a través de las disciplinas del diseño.

REFERENCIAS

Alben, L. (1996). Quality of Experience: Defining the Criteria for Effective Interaction Design. *Interactions*, 3, no. 3, 11–15. doi:10.1145/235008.235010.

Beuchot, M. (2004): *Hermenéutica, analogía y símbolo*. México: Herder.

Carretero, P., y Angel, E. (2003). Un acercamiento antropológico a lo imaginario. *Ágora*, 22(1), 177-187. Recuperado de <http://hdl.handle.net/10347/1223>

Castoriadis (1992), C., Hernaiz, T. (Director). *Grandes Pensadores del siglo XX T1, E6* [Vídeo]. Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=dbqXiJ8b2Rs>

Castoriadis, C. (2005). *Los dominios del hombre: las encrucijadas del laberinto*. Barcelona: Gedisa.

Coca, J.R., Valero, J.A. y Pintos, J.L. (2011). *Nuevas Posibilidades del Imaginario Social*. Coruña: Tremn/Seasga.

Cooley, C. (2005). El yo espejo. *CIC. Cuadernos De Información Y Comunicación*, 0(10), 13-26.

Corbin, H. (1993). *La imaginación creadora en el sufismo de Ibn-arabi*. Barcelona: Destino.

Dittus, R. (2011). El imaginario social del otro inferiorizado. Taxonomía de la alteridad como espejo del yo contemporáneo. En Coca, J.R., Valero, J.A., Pintos, J.L. *Nuevas Posibilidades del Imaginario Social*. Coruña: Tremn/Seasga

Dorste, M. (2002). *Bauhaus 1919-1933*. Berlin: Taschen.

Expert Group on Future Skills Needs. (2017, November 9). Winning by Design. Recuperado en Abril 24, 2018, desde <https://dbei.gov.ie/en/Publications/Winning-by-Design.html>

Margolin, V. (2005). *Las políticas de lo artificial: Ensayos y estudios sobre diseño*. México, D.F.: Editorial Designio.

Mead, G. H. (1991). La génesis del self y el control social. *Revista Española de Investigaciones Sociológicas*, 55, 178-179.

Morin, E., Vallejo-Gómez, M., Vallejo-Gómez, N., y Girard, F. (1999). *Los siete saberes necesarios para la educación del futuro*. París: Santillana.

Ortíz, J. C. (Octubre 2014). Que es la experiencia del usuario en el diseño de producto. *Diseño, Experiencia, Usuario*. Conferencia llevada a cabo en la Ciudad de México: Universidad Autónoma Metropolitana.

Ortíz, J.C. y Aurisicchio, M. (Agosto 2011). A scenario of user experience, *International Conference On Engineering Design, Iced11*. Conferencia llevada a cabo en la Dinamarca: Universidad Técnica.

Papanek, V. (1977). *Diseñar para el mundo real: Ecología humana y cambio social*. Madrid: H. Blume.

Press, M. y Cooper, R. (2009). *El Diseño como experiencia: El papel del diseño y los diseñadores en el siglo XXI*. Barcelona: Gustavo Gili.

Simmel, G. (2000). La Trascendencia de la vida. *Reis. Revista Española de Investigaciones Sociológicas*, (89), 297-313.

Vázquez Rodríguez G. (2015). Lo Imaginario y lo perceptivo como proximidades para la formación de una Identidad. En Narvaez Tijerina, A.B., Vázquez Rodríguez, G., Fitch Osuna J.M. *Lo Imaginario. Seis Aproximaciones*. Monterrey: Tilde Editores/ Universidad Lille 3/ Universidad Autónoma de Nuevo León.