

# **Interfascze: Proyectamos aquello que nos define**

## **Introducción: El individuo y su entorno**

El presente trabajo intenta brindar un punto de vista introductorio desde una disciplina proyectual, el diseño industrial, respecto al individuo y su relación inmediata con el entorno. Asimismo, busca esbozar una definición elaborada del acontecimiento propio que surge en dicha relación: la Interfascze.

## **Fundamentos del concepto**

El ser humano cuenta con capacidades potenciales para desarrollar y materializar un proceso de significación. Si aceptamos que la mente ha operado siempre como una «máquina simbólica», esto ha permitido al hombre destacarse por su habilidad para proveerse de instrumentos que resuelvan sus necesidades. Esta particularidad lo constituye como un individuo capaz de penetrar y traducir el entorno en función de su propio beneficio, gracias a su capacidad innata.

Es en este contexto donde podemos interpretar y generar lo que comprendemos como la noción de Interfascze: un espacio en el que se articula la interacción entre el cuerpo, el artefacto del cual se vale para modificarlo y el objetivo de la acción que se propone.

Definir la Interfascze implica comprenderla desde una perspectiva cognitiva, lingüística y, fundamentalmente, semiológica. Requiere entenderla dentro de una estructura narrativa con una dinámica de diálogo propia: entre sujetos, entre objetos, y entre sujetos y objetos. Como interpreta el arquitecto y diseñador italiano *Benedetto Gravagnuolo*, «los individuos se representan a sí mismos a través de los objetos».

Bajo esta premisa, los objetos/artefactos ya tienen incorporada en su morfología proyectada una Interfascze que los define. A su vez, estos actúan como Interfascze del individuo, permitiéndole informar características que lo definen como sujeto e incorporando a su esquema conductual elementos «protésicos». Esto hace del cuerpo humano una realidad permanentemente rediseñable, enriqueciendo el proceso cognitivo que acontece dentro de la red de signos a la que pertenecemos y con la que interactuamos.

## **La percepción y la tríada interactiva**

Para profundizar en la relación visual y funcional, *James J. Gibson*, en su enfoque ecológico de la percepción visual, define el término de *affordances*: «*las superficies en sí mismas hacen visible al sujeto las disponibilidades y recursos del objeto gracias a su configuración*». Gibson, basándose en las teorías de *Berkeley* —quien sostenía que la finalidad de la visión es prever el beneficio o daño de cuerpos distantes—, aporta elementos clave para entender la visión propioceptiva. Esta se entiende como la relación fundamental en el «pacto» cuerpo/mundo: la posibilidad de orientarnos en dimensiones alto/bajo, derecha/izquierda, y delante/atrás.

Para los fines de este trabajo, debe considerarse también el binomio interior/exterior y el trinomio temporal pasado/presente/futuro. La Interfascze implica considerar al individuo y el reparto de su subjetividad: su saber pasado, su

presente y su proyección futura; situándose entre su necesidad (aspecto motivacional) y sus posibilidades (aspecto de facticidad).

Tomando como punto de partida la definición de Gui Bonsiepe sobre la interfaz, identificamos tres elementos de una tríada interactiva que nos permiten una primera aproximación formal: Sujeto, Artefacto y Objetivo.

**El Sujeto:** entendido como aquel individuo capaz de interactuar con el entorno y obtener un resultado valiéndose de un artefacto.

**El Artefacto:** todo aquello que mantiene una relación forma-función-tecnología y actúa como vehículo de signo (evocando en el entendimiento la idea de otra cosa). Entender el «artefacto» es comprender cualquier producto portador de cultura, desde el lenguaje hablado hasta los sistemas artificiales más complejos y los metarrelatos. Es la herramienta de la que se vale el sujeto para llevar a cabo el objetivo de una acción.

**El Objetivo:** la acción siempre busca suplir una necesidad, sea consciente o inconsciente.

## El Entorno y la clasificación de las necesidades

Un concepto necesario para el desarrollo de esta idea es el de **Entorno**: el espacio donde se genera la Interfascze y que opera en nuestra realidad como una «malla» o «red» simbólica donde se articulan sujetos, objetos y acciones. Sería más preciso hablar de «**Entornos**» en plural, ya que podemos reconocer:

**Entorno Material:** aquello que nos rodea físicamente y donde se desarrolla una interacción psicomotriz (manipular herramientas, transitar ejidos urbanos).

**Entorno Virtual:** Propio de los medios electrónicos e informáticos (navegación web, simulación virtual).

**Entorno Inter-subjetivo:** donde interactúan las suje-

tividades dentro de marcos preestablecidos grupalmente (convenciones, costumbres, metas compartidas).

Las acciones del sujeto en estos entornos están condicionadas por sus necesidades. Siguiendo el análisis de Abraham Maslow sobre la motivación, reconocemos tres niveles de necesidades a satisfacer:

**Necesidades Concretas y Objetivas:** aquellas cuya carencia prolongada provocaría la muerte o un desequilibrio irreversible (respirar, comer, dormir, sexualidad, pertenencia grupal).

**Necesidades Simbólicas:** derivadas del ingreso al mundo del lenguaje. Aquí se agrega el «qué» y el «cómo» (cómo comer, a qué grupo pertenecer, qué objetos elegir). Son de carácter subjetivo y están relacionadas con el deseo.

**Necesidades Lúdicas e Intelectuales:** surgen cuando existe satisfacción en los aspectos psíquicos y biológicos. Son de carácter evolutivo y espiritual.

La necesidad es la manifestación de un proceso continuo: una se satisface y surge otra. El hilo conductor es la motivación individual o grupal, en función de las posibilidades que brinda el entorno inmediato.

### **Síntesis conceptual: ¿Por qué Interfascze?**

Aproximándonos a una definición inteligible de la idea, observamos que el término Interfascze es definible mediante la integración de conceptos propios de la química, la electrónica y la psicología. Se trata de un proceso de comunicación continuo y simultáneo entre el individuo y sus «Entornos», donde el interlocutor somos siempre nosotros mismos y nuestro grupo.

El término propuesto, Interfascze, amalgama tres dimensiones operativas:

**INTERFASE** (La dimensión Química/Sensorial): En química, la «fase» está determinada por las diferentes sustan-

cias moleculares en sus estados de agregación. La interactividad se desarrolla cuando estas fases entran en contacto. Por tanto, utilizamos «Interfase» para definir aquellos actos donde existe contacto molecular, interviniendo directamente nuestros sentidos del tacto, gusto, olfato y oído.

**INTERFACE** (La dimensión Electrónica/Informativa): De la electrónica tomamos el concepto de interface (del inglés face, superficie o cara). En este caso, no existe contacto molecular entre sujeto y objeto. Se trata de una interacción informativa basada en aspectos perceptuales o códigos aprendidos, donde el sentido predominante es la vista.

**INTERFAZE** (La dimensión Transubjetiva): Finalmente, identificamos una dimensión que va más allá de lo interactivo o informativo: la definimos como transubjetiva. Esta «Interfaze» implica la existencia de un tercer sujeto tácito en la díada sujeto/objeto: el "experto", aquel que verdaderamente conoce el funcionamiento de la interacción. El usuario que interactúa con este tipo de artefacto solo es capaz de determinar causas y efectos prácticos, pero generalmente desconoce los mecanismos o procesos reales («caja negra») que hacen funcionar al sistema en su totalidad. Esta dinámica revela, inevitablemente, una dimensión de confianza implícita en el uso de la tecnología. Al existir una brecha cognitiva entre la ejecución práctica y el funcionamiento real del sistema, el usuario realiza un 'acto de fe' hacia ese tercer sujeto tácito. De este modo, la interacción deja de ser meramente funcional para sostenerse en un pacto de credibilidad: aceptamos la 'caja negra' y sus resultados sin necesidad de comprender los complejos procesos ocultos que los hacen posibles, validando así la carga psicológica inherente a la **Interfascze**.

La Interfascze, por tanto, es la suma compleja de estas tres instancias de relación simultánea entre el ser humano y su realidad proyectada.

# Cuadro/resumen explicativo del concepto de Interfascze

