

Las emociones y la dación de sentido en los objetos de uso

Resumen

Al analizar los objetos de uso cotidiano se entiende la manera como emerge el sentido emocional que los seres humanos le atribuyen a éstos. Por ello, es preciso establecer un modelo de análisis para observarlos y detallarlos en su totalidad. Una de las maneras de hacerlo es a partir de las herramientas que brinda la fenomenología, especialmente desde la propuesta de Maxine Sheets-Johnstone, la cual tiene una rigurosidad metodológica de análisis, que posibilita entender cómo los seres humanos interactúan con objetos de uso. El modelo que se describe aquí, nace a partir de los postulados de Edmund Husserl, quien se pregunta cómo el ser humano piensa en movimiento, describiendo esta situación a partir de los procesos de interacción que se presentan en un fluir afectivo-kinestésico. La idea de este trabajo no es solamente ver cómo el modelo propuesto puede ser utilizado, sino además dotar de herramientas al diseño industrial en la creación de objetos.

Camilo Fernando Ruales
Tobón.

Magíster en Semiótica. Docente de la Corporación Universitaria Minuto de Dios y de la Secretaría de Educación de Bogotá. Bogotá, Colombia.

Correo electrónico: rcamilot@gmail.com

Recibido: Diciembre 2014

Aprobado: Marzo 2015

Palabras clave:

Sentido, interacción, emoción, afectivo-kinestésico y objeto de uso.



Emotions and the giving of meaning to the objects of daily use

Resumen

When analyzing objects of daily use, the way the emotional sense that humans attribute to them emerges. It is for this reason, that it is essential to establish a model of analysis to observe and elaborate them in their entirety. One way to do this is to start from the tools provided by phenomenology, especially from Maxine Sheets-Johnstone's proposal, which has a methodological rigor of analysis that allows understanding how human beings interact with objects of daily use. The model described here comes from Edmund Husserl's postulates that question how human beings think about movement, describing this situation from the interaction processes present in the affective-kinesthetic flow. The idea of this work is not only to see how the proposed model can be used, but also to provide industrial design with tools for the creation of objects.

Key words:
Sense, interaction, emotion,
affective-kinesthetic and object
of daily use.

Introducción

Cuando estamos frente a un objeto de uso cotidiano, se puede sentir una sensación de agrado, alegría, disgusto, etc., la cual no se puede explicar con claridad, y por tal motivo, muchas veces se pasa por alto. Esto se presenta incluso con objetos que tienen formas, materiales y procesos de fabricación sencillos y que, asimismo, producen algún tipo de reacción en los seres humanos que los ven y los usan. Por lo tanto, cabe preguntarse: ¿por qué se da esto? ¿Es relevante este fenómeno para una investigación semiótica?

Que las emociones hagan parte de los procesos de significación es algo que se asume como punto de partida, y así lo dejan ver tanto las investigaciones hechas en la psicología del objeto de diseño¹, como las propuestas propiamente semióticas². La idea de comprender la dimensión emocional y su relevancia en los procesos de significación relacionados con los objetos de uso, no se agota en la simple evocación emocional que generan los objetos en los usuarios, sino que, más bien es necesaria una reflexión sobre el fluir dinámico propio de la interacción entre los objetos y los seres humanos. Es por ello que se opta por revisar una tercera vía, la cual no pretende llenar los vacíos o deficiencias de las teorías mencionadas, sino observar que la atribución de sentido³ debe buscarse en ese ser humano que es cuerpo animado, dado que las emociones se suscitan en los procesos de interacción entre los objetos y las personas, lo que conlleva a una revisión de la estructura de la experiencia de interacción, en donde será posible señalar el tipo de interpretación emocional que se hace de los objetos.

¹ Con respecto a la psicología de los objetos de diseño se pueden observar también los trabajos de Patrick Jordan del año 2000, titulado *Designing Pleasure Products*, y de Pieter Desmet del año 2002, titulado *Designing Emotions*. Éstos marcan el punto de partida, para que Donald Norman escriba su libro, *El diseño emocional*, en el año 2004.

² En relación a los trabajos realizados desde la semiótica, con respecto al análisis de las emociones en los objetos de diseño, se puede observar la propuesta de Umberto Eco en su libro *La estructura ausente*. Pero en especial los trabajos realizados por los representantes del movimiento de la Escuela de París, como Algirdas Greimas en su ensayo del Dogon y la propuesta de descripción de Jean Marie Floch del año 1995 titulada *El fundamento antropológico del design*.

³ El sentido es ante todo una dirección. Y así hablamos de una avenida de doble sentido, de una calle de un solo sentido. Decir que “algo” tiene sentido es decir que tiende hacia alguna cosa. Esa “tensión” y esa “dirección” son constitutivas del sentido. La condición mínima para que una “materia” cualquiera produzca un efecto de sentido es que se halle sometida a una intencionalidad.

Al revisar las diferentes líneas de acción, que han investigado la manera como los objetos llegan a “configurar emociones” en los seres humanos, encontramos que aunque la psicología del diseño y la semiótica, permiten ver cómo el objeto de uso tiene una relación muy fuerte con la parte afectiva de los seres humanos, sigue dejando por fuera elementos que son propios de la naturaleza humana, los cuales pueden ser dilucidados de mejor manera desde la fenomenología, permitiendo entender el papel que juega la experiencia en la dación de sentido.

Cuando nos referimos a una descripción de la experiencia de la interacción entre objetos de uso y seres humanos, nos enfrentamos a un escenario novedoso, inexplorado en muchos aspectos y que nos ofrece diferentes líneas de desarrollo. Pensar en la manera como emerge el sentido en la interacción entre personas y objetos de uso, desde una mirada fenomenológica, permitirá establecer un cambio en la forma como se ha revisado la dación de sentido en los objetos de uso, pasando de un análisis en tercera persona a uno en primera persona, sin caer en los abismos del subjetivismo y el relativismo interpretativo. En efecto, aunque se trate de un enfoque centrado en la experiencia en primera persona, la fenomenología permite establecer la estructura de la experiencia humana, siguiendo un método riguroso cuyos resultados pueden ser verificables intersubjetivamente.

Por lo demás, es importante dejar en claro desde el principio, que no es una investigación sobre fenomenología, ni un trabajo fundamentado en ejercicios de análisis fenomenológico; antes bien, se trata de un trabajo que se vale de resultados encontrados en el campo de la fenomenología para abordar problemas relacionados con la semiótica, y por eso mismo, esta propuesta permitirá abrir nuevos caminos investigativos en los que se tenga en cuenta la experiencia en la interacción.

El problema de la experiencia emocional

El objeto de uso constituye un reto específico para una teoría psicológica o una semiótica, por lo cual, se ha dedicado un amplio espacio a tal fenómeno mediante investigaciones sistemáticas que han propuesto variados modelos metodológicos. De los análisis realizados a las teorías psicológicas y semióticas, se puede mencionar que las dos buscan entender el papel que juegan las emociones generadas en los seres humanos al relacionarse con los objetos de uso. La teoría psicológica de análisis de objetos propuesta por Norman (2004), toma como punto de referencia lo neurobiológico; mientras que la teoría semiótica tiene dos fundamentos: el modelo propuesto por Mattozzi (2006) y Mattozzi, Sperotto y Poli (2009), la configuración del objeto y la relación de éste con un mundo cultural y social; y por otro lado, el modelo de Magli (2009), la proyección de las emociones sobre la base de la experiencia sensorio-motora humana. Aunque cada uno de estos modelos puede establecer criterios para comprender la manera como las emociones intervienen cuando se entra en contacto con los objetos, se pierde de vista la experiencia puntual y específica que acompaña la interacción concreta con el objeto de uso, es decir, la manera como cada ser humano vivencia su interacción.

Hay que anotar que el estudio de la experiencia se diferencia de las explicaciones materiales y objetivas que la ciencia puede aportar sobre los procesos mentales y físicos, dado que la experiencia es subjetiva. El hecho de que sea subjetiva no implica que no se pueda abordar sistemáticamente, tal como lo hace la fenomenología. Para entender mejor qué es una experiencia emocional, es preciso realizar una analogía entre lo que es describir el color y lo que es experimentar el color; Jackson (1986), en su reflexión sobre los *qualia*, propone un caso hipotético como ejemplo de esta diferencia:

Mary es una brillante neuro-científica que sabe todo lo que hay que saber sobre los procesos físicos de la visión en color. Pero Mary es ciega al color, tiene acromatopsia. Mary nunca ha tenido la experiencia del color rojo. A pesar de todo su conocimiento, y por mucho que pueda usar la palabra rojo, hay algo muy

importante sobre la visión en color que Mary ignora: no sabe cómo es la experiencia de ver el rojo. Ni siquiera su conocimiento físico exhaustivo ni sus excelentes dotes de deducción le permiten tener el conocimiento experiencial del rojo. (Jackson, 1986, p. 291).⁴

A partir del relato anterior, se puede observar que Mary no puede describir lo que es la experiencia del color rojo, a pesar de todo su conocimiento sobre la visión en color; Mary inclusive sabe y reconoce lo que es la palabra rojo, pero no le es posible vivenciarlo. Es decir que a partir de todo lo que la constituye como ser humano, no puede experimentar el color. Esto que le acontece a Mary con el color, también sucede con las emociones en las teorías de la psicología y la semiótica, que aunque no niegan de manera manifiesta la existencia de una experiencia emocional, no cuentan con una metodología clara para la exploración de la experiencia, debido a que ésta queda por fuera de su alcance teórico. La psicología puede abordar cuestiones relativas a la mente humana, pero de manera indirecta; por ejemplo, recurriendo a hechos neurológicos o a comportamientos determinados, ambos sujetos a observación y medición empírica. Por su parte, la semiótica estudia objetos puntuales, los cuales pueden ser descritos sin basarse en la subjetividad de las personas, esto es, entendiéndolos como manifestaciones de una estructura de significación que se pondría en evidencia en su descripción sistemática. Así las cosas, se observa que una y otra teoría buscan fundamentar sus apreciaciones en observaciones en tercera persona, no como la fenomenología, que hace una descripción de los fenómenos en primera persona.

144

Pero, ¿por qué hablar de la experiencia? Es preciso decir que el acto de dación de sentido depende de las características de la experiencia que lo constituye, las cuales configuran éste; la interacción con un objeto es siempre una interacción vivida, y si las emociones son un elemento sustancial de la interacción con un objeto, la experiencia emocional en la que consiste el acto de dación de sentido estará determinada no solo por las características del objeto, sino también por los condicionamientos que los seres humanos, en tanto seres animados y corporizados, establecen sobre dicho acto⁵. Son seres continuamente perceptivos y

⁴ Este trabajo no busca hablar sobre los *qualia*, simplemente, este pequeño fragmento del libro de Frank Jackson, lo que pretende es realizar una analogía sobre lo que representa el poder sentir una experiencia.

⁵ Aunque no se trata de una tesis que siga el enfoque (en construcción) de la Semiótica Argentina, la sensibilidad a los hallazgos fenomenológicos, así como la prioridad que se le da al acto interpretativo sobre la estructura del objeto semiótico, son rasgos que vinculan la presente tesis con ese proyecto teórico, del que sin lugar a dudas es, así sea de manera indirecta, deudora.

continuamente en actividad práxica (Husserl citado por Sheets-Johnstone, 2010, p. 219), de tal manera que se hallan en permanente experiencia de contacto con su mundo, su entorno vital. Se trata de un contacto que no es pasivo sino activo, estructurándose a partir del cuerpo vivo que es el ser humano. El cuerpo tiene un valor importante para los humanos al permitir constituir su realidad. La relación que generan los seres humanos con el mundo que los rodea no se da a partir de simplemente concebirlo en su mente, sino que lo constituyen a partir de su cuerpo, un cuerpo que no es estático sino animado (Sheets-Johnstone, 1981, p. 402).

Lo anterior se puede observar con mayor claridad en el movimiento que los niños realizan cuando exploran los objetos que los rodean, por ejemplo, cuando se le pide a un niño de 2 años que intente abrir una cajetilla de fósforos. En un primer momento, intenta acciones sensomotrices como las de abrir y cerrar la cajetilla, pero pronto se detiene, y empieza a imitar con la boca (o con las manos) el movimiento de abrir y cerrar la caja de fósforos, abriendo y cerrando la boca o la mano. Luego de un momento, ejecuta la acción sensomotriz de abrir la caja, lográndolo con éxito al primer intento. Mientras el niño está pensando en el movimiento de abrir la caja moviendo la boca, está interiorizando la acción de abrir la caja⁶. Esto les permite descubrir la dimensión física del mundo y aquellas variaciones e invariaciones que implica (Sheets-Johnstone, 1981, p. 405).

Miremos ahora, al hacer uso de un objeto una persona realiza ciertas actividades: lo observa, lo evalúa y se prepara para relacionarse con él. En principio, varias de las posibles acciones que se piensan realizar con un objeto de uso dependen de su apariencia física, por ejemplo, un vaso que parece de vidrio, pero que es manufacturado con plástico, hace creer a las personas que es de vidrio y que es más pesado, sin embargo, al sujetarlo y levantarlo se dan cuenta de que calcularon mal el peso y aplicaron más fuerza de la necesaria. Este tipo de actividades deja ver la relevancia de la interacción puntual, a diferencia de las proyecciones o de las condiciones previas que se conciben sobre un objeto. En efecto, es preciso

⁶ Este ejemplo es tomado de Jean Piaget del texto Estudios de Psicología Genética, del año 1973, el cual es debatido por Sheets-Johnstone, debido a que Piaget lo referencia como un ejercicio mental.

observar la experiencia de interacción que se presenta entre los objetos de uso y las personas, ya que es acá donde se establece una vivencia real en un aquí y un ahora, donde a partir del cuerpo humano se logra constituir el sentido.

Interactuar con un objeto de uso es una experiencia que se vive en el momento, en la cual también está ligada la emoción, debido a que todos los sentidos, y en general todo el ser humano, está involucrado, pues es todo su cuerpo el que comienza a interactuar con los objetos de uso a partir del movimiento. Cuando una persona usa por primera vez una cámara, percibe características que solo pueden sentirse al interactuar, por ejemplo, la resistencia del disparador; si es muy resistente se puede pensar que no es fácil de usar, lo cual genera una emoción de frustración. A través de la experiencia corporal, las personas pueden llegar a decir si algo les gusta o no, sin embargo, es preciso no perder de vista que la evaluación corporal no solamente obedece a procesos de contacto físico directo, como conducir un carro; también se da en procesos no físicos, como contemplar un carro; cuando se presenta un acto contemplativo el cuerpo y la postura del mismo intervienen, estructurando la interacción con el objeto, no es lo mismo ver un carro sentado o de pie, caminando o estando quietos, verlo como alcanzable o no.

Esto deja observar que la experiencia solo se puede comprender como tal, si se reconoce que se trata de una experiencia humana, esto es, determinada y definida por seres humanos que son cuerpos animados y nunca mentes puras. Las emociones son parte de la experiencia, están en el corazón de la experiencia, pintan la experiencia humana y contribuyen a la vivencia misma de cada momento de la vida. La interacción que se dé con un objeto de uso estará marcada por las emociones, las cuales configurarán la dación de sentido relacionada con el objeto. Incluso cuando un objeto sea utilizado de la misma manera, el sentido será diferente, ya que éste estará marcado por una condición afectiva. El tono afectivo que acompaña la interacción se modula en la interacción misma, y el fluir de la interacción se modifica según se desenvuelva emocionalmente el proceso de interacción.

Al interactuar con un iPod, por ejemplo, se puede observar una práctica de relación ligada al cuerpo y a la forma como éste lo percibe. Esto incluye la manera en que debe mover el dedo sobre el comando, la forma en que éste permite seleccionar una canción para reproducirla, y la manera en que se controla el volumen, donde el movimiento circular que se presenta al interactuar con este objeto, hace parte de la emoción de sensualidad. Asimismo, hay que tener en cuenta que el movimiento que se presenta, depende de la situación de interacción, digamos, si se observa o no el dispositivo, si está en un bolsillo, si el movimiento se hace con el dedo pulgar o con otro, lo cual hace que cambien los patrones corporales de interacción y, por lo tanto, la experiencia afectiva vinculada con el acto interpretativo. Con ello se puede observar que los movimientos no están vinculados solamente con la necesidad de usar el objeto, sino que éstos hacen parte de las emociones que se presentan a partir de la interacción.

La experiencia emocional



Figura 1. Ipod Classic Negro.
Fuente: <http://www.pokerviu.com>

Alrededor de las emociones ha habido un gran debate, pero el enfoque fenomenológico que resulta más adecuado para los propósitos de esta investigación es el de Maxine Sheets-Johnstone porque relaciona movimiento y afectividad, y lo hace de una manera que permite rechazar cualquier aproximación estímulo-reacción, cualquier reduccionismo neurobiológico, y se sitúa cerca a la pregunta central en semiótica, esto es, la pregunta por el sentido. Asimismo, la relación existente

entre emoción y movimiento es importante para abordar la relación que hay entre la interacción⁷ y las emociones.

Para encontrar la relación entre movimiento y afectividad, cabe anotar como se ha mencionado anteriormente, que todos los seres humanos son seres animados,

⁷ Toda interacción involucra movimiento, y así, también emoción.

todas sus acciones involucran un movimiento. El concepto de animación se utiliza para dar una explicación del fenómeno de la vida; según Sheets-Johnstone: la animación encapsula lo que es fundamental en la vida (2009, p. 376). Lo que define a los seres vivos es el hecho de que se mueven. La animación, además de permitir definir en qué consiste el hecho de estar vivo, es clave a la hora de explicar la supervivencia. Para que un animal pueda sobrevivir, es necesario que sepa moverse efectivamente en el mundo, que esté sintonizado afectiva y cognitivamente a un mundo siempre cambiante. Así, es válido identificar la estrecha relación que hay entre el movimiento de un ser animado y la base afectiva de esa animación. Para Sheets-Johnstone el movimiento va siempre acompañado de una cualidad afectiva, y es esta cualidad la que permite, justamente, hablar de un movimiento animado.

Para comprender mejor el fenómeno del movimiento, es preciso tener en cuenta conceptos como el de propiocepción y cinestesia. La propiocepción, tal como es definida por Sheets-Johnstone, es el sentido que informa al organismo de la posición de los músculos, la posición relativa de partes corporales contiguas; ésta regula la dirección y rango de movimiento, permite reacciones y respuestas automáticas, interviene en el desarrollo del esquema corporal y en la relación de éste con el espacio, sustentando la acción motora planificada. Por ejemplo, si una persona cierra los ojos y alguien le coloca la pierna o el brazo en una posición determinada (flexionado, extendido, girado...), sin abrir los ojos se sabe perfectamente cómo está esa extremidad. Esto es debido a que todos los componentes del sistema propioceptivo están enviando información sobre grado de estiramiento de los músculos, sensaciones transmitidas por la piel, sensaciones de la articulación, lo cual permite que, en todo momento, la persona sepa exactamente lo que estamos haciendo⁸. Y la cinestesia, por otro lado, se entiende como la conciencia por parte de los seres vivos de su movimiento, por ejemplo, si un ser humano está en el piso, quieto y con los ojos cerrados, puede saber si se desplaza y cómo se desplaza. Esto deja observar que la cinestesia está vinculada a la propiocepción, y la diferencia entre estos dos tipos de conciencia se da en el nivel de complejidad que tienen.

⁸ Esto es importante para todos los gestos cotidianos: medir la distancia para subir unos escalones, correr para coger el bus, recuperar el equilibrio tras sufrir un traspie, etc.

Para dar claridad a la propuesta de Sheets-Johnstone, con respecto al movimiento acompañado de un estado afectivo, es preciso observar el siguiente relato del poeta William Faulkner, el cual puede ser muy ilustrador en términos didácticos, dado que permite ver la reacción que toma una persona al sentir miedo:

[...] ella saltó del porche y corrió hacia el granero y en el pasillo subió la escalera y trepó a través de la trampa y se puso de pie de nuevo, corriendo hacia el montón de heno en descomposición. Entonces, de repente salió corriendo de prisa, ella podía ver sus piernas [...]. (Sheets-Johnstone, 2009, p. 379)

El relato anterior muestra a una persona huyendo de algo, lo cual es una acción en movimiento, al sentir miedo se comienza a escapar de la situación que se está viviendo. Con ello, se puede percibir que el movimiento hace parte de un estado afectivo, en este caso el miedo, y da cuenta de una dinámica de correr, de escapar, de un no saber qué hacer; es decir, que se puede observar que hay un sentido emocional que es posible evidenciarlo a partir del movimiento.

Asimismo, este corto texto permite observar que la esencia de un estado afectivo es el movimiento, pero esto no quiere decir que al sentir dicho estado las personas comiencen a pensar en moverse, sino que lo que se presenta es un fluir entre movimiento y afectividad. El movimiento no es algo aislado que debe ser analizado de manera independiente, éste hace parte de la dinámica afectiva y determina de manera enlazada lo afectivo y la dación de sentido que se da sobre el mundo⁹.

La disposición corporal para actuar de una manera u otra, es la fuente generativa de la emoción, por lo tanto, el movimiento irá de la mano con las emociones. La actitud postural es lo que podría ser designado como el inicio de las emociones: una sentida necesidad de hacer algo (tocar algo, huir de algo, y así sucesivamente); con ello se permite mostrar que las interacciones desde un principio están determinadas por un tono afectivo corporal, por lo cual, se puede observar que

⁹ La relación existente entre movimiento y emoción, se puede observar en los experimentos que realizó Nina Bull (citada por Sheets-Johnstone, 1999, p. 263) en seres humanos a partir de la hipnosis con el fin de investigar el miedo, la ira, el asco, la depresión, la alegría y el triunfo. Con respecto al miedo, por ejemplo, estableció que las personas apretaban las mandíbulas; en relación a la depresión, las personas se sienten pesadas por todos lados; la alegría, genera la sensación de relajación y ligereza en todo su cuerpo; y el triunfo se puede sentir porque el pecho se expande.

no se interactúa desde la nada, y esa actitud postural determina la interacción. La emoción, entonces, no es idéntica a patear, abrazar, correr, y así sucesivamente, pero es la fuente motivacional-afectiva de tales acciones. Es la emoción que al estar vinculada al movimiento, conduce a las personas a determinada acción; la emoción no se puede definir como una reacción, un estado, una causa o un efecto, sino que esto debe verse como parte del sentido que se le da al mundo que nos rodea.

El sentido emocional es posible reconocerlo en el movimiento, a partir de ciertos rasgos que hacen parte de la esencia de éste, entre los que se encuentran espacio, tiempo y energía. Éstos permiten establecer tanto la emoción que se presenta, como el grado de intensidad que tiene, pero vistos a partir del movimiento. En el caso de la espacialidad se puede observar cómo las personas avanzan hacia, en contra o fuera de algo. La correspondencia entre la espacialidad y el movimiento se expresa en las declaraciones de los sujetos que hicieron parte de la investigación de Nina Bull (citada por Sheets-Johnstone, 2009, p. 267), en su relato en el caso de la ira: Yo quería golpear la mesa o arrojar alguna cosa. En el caso del miedo, descrito en el relato de Faulkner, se observa que no solo entra en juego la espacialidad, sino que además, el movimiento está vinculado al tiempo y a la energía, a partir de la duración del estado emocional y de la fuerza e intensidad con que la persona que se describe aquí, trata de huir.

150

El movimiento está ligado a situaciones cambiantes en las cuales el cuerpo es capaz de aprehender todo aquello que le acontece, y éste desempeña un papel importante en la determinación de una experiencia emocional, dado que se presentan movimientos espontáneos, los cuales no son pensados, ni planeados, es más bien una congruencia dinámica.

Dada la configuración del cuerpo humano se posibilitará cierta acción a partir de lo que se está sintiendo, donde las experiencias emocionales que se dan en la interacción con los objetos de uso estarán vinculadas no solamente al cerebro, sino

a todo lo que posibilita el cuerpo humano, permitiéndole establecer la significación al mundo que lo constituye. Es por ello que es preciso describir las cualidades que caracterizan el movimiento, que según Sheets-Johnstone son: tensión, linealidad, areal y proyección, las cuales determinó a partir de estudiar el baile y que define de la siguiente manera (1966, pp. 49-58):

- El primer aspecto cualitativo, la tensión, se define como la cantidad de esfuerzo ejercido por el organismo a través de la contracción muscular. En esta cualidad se observa el esfuerzo tensional con el que se ejerce un movimiento, puede ser débil o fuerte. Lo que se debe entender acá es la manera como los seres humanos proyectan su fuerza para realizar cierto tipo de actividad. Por ejemplo, se observa la cantidad de esfuerzo o tensión que una persona realiza cuando abre las piernas, o el esfuerzo que se realiza cuando se levantan los brazos al desperezarse.
- La segunda cualidad del movimiento es la linealidad. Acá se observa la trayectoria que realiza el cuerpo de una persona o alguna de sus partes, e igualmente el tipo de trayectoria que realiza. Un trayecto puede ser curvado, trezado, angular, en diagonal, vertical, en zigzag, etc., o cualquier combinación de tal línea de segmentos. La cualidad de la linealidad, por consiguiente, será la dirección. Por ejemplo, las piernas y el torso pueden mantenerse en una posición vertical mientras que un brazo y el hombro se mueven hacia arriba, esto en el caso de un movimiento de cierta parte del cuerpo; en el caso de la trayectoria del cuerpo, éste se puede mover de un lado al otro, tal como lo realizan los futbolistas cuando están realizando procesos de calistenia.
- El tercer aspecto cualitativo del movimiento es la cualidad areal. Al igual que en el caso de la cualidad lineal, esta cualidad se refiere tanto al cuerpo como al movimiento mismo. Descripciones que se pueden dar con respecto al diseño del plano corporal de esta cualidad son constreñido o extendido.

Por otro lado, descripciones que se pueden dar con respecto al patrón del movimiento pueden ser intensivo o extensivo. Por ejemplo, con respecto al patrón del cuerpo, se pueden encontrar personas constreñidas, dado que se encuentran encorvadas en el momento de caminar, o también se pueden ver sacando pecho, ello quiere decir que están extendidas. En cuanto al patrón de movimiento, se puede observar al caminar una persona que da pasos muy cortos pero de una manera rápida, o pasos muy largos pero con una mayor duración en su trayectoria.

- Y la última cualidad es la proyectual. Aquí se observa la manera en que la fuerza se proyecta, es la manera en que el movimiento se despliega; y hay tres diferentes maneras de verla: abrupta, sostenida o balística. Lo abrupto es un movimiento repentino, lo sostenido es un movimiento que viene del pasado y continua hacia el futuro, y lo balístico son movimientos reflejos. Por ejemplo, un movimiento abrupto es el detenerse debido a que se percibió una sombra, un movimiento sostenido es realizar un trote corto sin cambiar de velocidad, y un movimiento balístico es mover los brazos hacia delante y atrás sin detenerse.

Para apreciar la importancia de estas cualidades, es preciso observarlas en el ejemplo que Sheets-Johnstone presenta sobre el miedo (1999, p. 272), más adelante se describirán éstas con relación al uso de objetos. El miedo es el componente dominante de la ansiedad; cuando éste se presenta de manera dominante provoca endurecimiento y tensión en los músculos, e incluso en otros mecanismos motores. Cuando un individuo tiene miedo, el terror se apodera de él, y puede llegar a congelarse. Al realizar un pequeño análisis del movimiento causado por el miedo, puede ser descrito de la siguiente manera: en relación a la cualidad de tensión, los músculos se tensan totalmente, proyectando una gran fuerza para realizar la actividad de huir o escapar; con relación a la cualidad de linealidad, hay un trayecto del movimiento combinado entre el zigzag y el angular; en la cualidad areal, los seres humanos que experimentan miedo, están constreñidos y su patrón

de movimiento es intensivo; y con respecto a la última cualidad, la proyectual, su movimiento es abrupto, dado que fue provocado en un instante.

Las emociones en los objetos de uso

Para entender mejor la utilidad que tienen los postulados de Maxine Sheets-Johnstone en relación a las emociones que emergen en la interacción entre personas y objetos, es preciso analizar un objeto de uso. Para ello, revisaremos el colador de té de Alessi. Este objeto se analizará a partir del flujo de interacción, pero para entender éste de la manera más adecuada, y con fines didácticos, es preciso desglosarlo en: predisposición corporal, interacción exploratoria e interacción de uso; aunque no es la única manera como se produce, los tres momentos mencionados anteriormente nos sirven como base para describir la estructura de la experiencia de la interacción¹⁰. El objeto seleccionado para este análisis es escogido dada sus características variadas, no solo en cuanto a su forma y actividad de uso, sino además por las acciones que deja realizar.

Del colador de té de Alessi se dice que es divertido, pero para entender en qué consiste lo divertido, es necesario describir la estructura de la interacción, ya que su sentido emocional emerge a partir de ésta, en el momento, en el aquí y en el ahora, donde se establece la relación de un sujeto y un objeto. Iniciemos describiendo la predisposición corporal a partir de la estructura que manifiesta Sheets-Johnstone¹¹. Supongamos que la persona que usa este objeto se encuentra sentada en una silla, con la espalda tocando el espaldar, las piernas dobladas en ángulo recto, y los brazos y manos sobre la mesa, oyendo atentamente lo que le dice un amigo. Teniendo en cuenta lo anterior, podemos realizar la siguiente descripción de la predisposición corporal: en la cualidad de tensión, la carga tensional es baja debido a que

¹⁰ Aunque los tres escenarios que se proponen para describir la interacción que se presenta con cada uno de los objetos de uso, no están formalizados, sí hacen parte de una descripción real de interacción, y lo que se busca, es observar cómo en el aquí y el ahora, el sentido emocional emerge.

¹¹ Para el análisis de la interacción se seleccionan las cualidades de la estructura del movimiento descrita por Sheets-Johnstone, que a diferencia de los términos usados por la ergonomía a través de la biomecánica, las cualidades que describe ella se presentan en cualquier movimiento; por ejemplo, la abducción que es el movimiento por el cual un miembro u otro órgano se alejan del plano medio que divide imaginariamente el cuerpo en dos partes simétricas, no se describe allí: la tensión, la linealidad, lo areal y lo proyectual de ese movimiento puntual.

esta persona se encuentra relajada, está sentada; esto variaría si estuviera de pie, soportando todo su peso corporal, con los músculos de las extremidades inferiores y de la espalda tensionados. En la cualidad de linealidad, el cuerpo completo está de frente, su tronco y cabeza se encuentran en posición vertical, con los brazos y manos dispuestos a realizar un trayecto lineal, y su cuerpo se dobla en la cadera y las piernas; no hay una predisposición para mover todo el cuerpo, debido a que se encuentra sentada tal como se mencionó; caso contrario sería si se estuviera de pie, donde existiría la posibilidad de desplazarse completamente y a la vez de inclinarse. En la cualidad areal, así como en la cualidad anterior, los brazos y las manos están posicionados para realizar un trayecto extensivo; esta cualidad está vinculada a la anterior, existiendo dependencia de la postura corporal total. Y en la cualidad proyectual, la fuerza es sostenida, dada su posición, dejando ver casi a esta persona en quietud total, la cual cambiaría, por ejemplo, si ésta estuviera arrodillada. Tal como se señala en la descripción anterior, la dinámica afectiva en este momento de la interacción es de relajación y de expectativa, oyendo lo que cuenta un amigo a otro, y a lo que se puede llegar a mostrar¹².



Figura 2. Colador de té de Alessi. Fuente: <http://www.rumoroso.es>

Ahora, revisemos el segundo momento del fluir de la interacción, el cual es la exploración, que estará marcada por la predisposición corporal antes descrita. De este momento se puede decir en cuanto a la cualidad de tensión, que los brazos y manos no hacen una descarga de energía muy elevada para alcanzar el colador, por lo cual la tensión será débil, debido al peso del colador, y por lo tanto el esfuerzo

¹² No hay que perder de vista que éste es solo un momento del fluir dinámico afectivo, y que cada uno de los momentos seleccionados en esta descripción, tienen la finalidad de dejar ver cómo funciona la teoría de Maxine Sheets-Johnstone.

será mínimo; la tensión puede llegar a cambiar si el objeto fuera muy pesado, la dificultad que se generaría al levantar este objeto, inmediatamente conllevaría a que la dinámica de afectividad varíe. En la cualidad de linealidad, hay un trayecto lineal que va hacia el objeto, y los hombros, brazos y manos se mueven y se colocan en posición horizontal para luego generar un trayecto lineal que va dirigido hacia el cuerpo de la persona, quiere decir que el objeto se acerca para ser observado; muy diferente sería si los brazos y manos se extendieran para alejar algo o rechazarlo (esto solo se puede capturar con claridad cuando se tiene en cuenta el movimiento). En la cualidad areal, el cuerpo se extiende y el patrón de movimiento es amplio, dada la necesidad de tomar un objeto que se encuentra a determinada distancia, pero cuando el objeto se acerca al cuerpo, el cuerpo inmediatamente toma la posición de constreñido y el patrón de movimiento es intensivo, debido a que se va a observar; muy distinto sería que se acerque el objeto al cuerpo, y el cuerpo se extienda, aunque el objeto se acerque la cualidad afectiva sería de rechazo. Y en la cualidad de proyección, hay un movimiento sostenido por el alcance, que se convierte en abrupto por la necesidad de acercarlo de inmediato al cuerpo; permitiendo ver que se pasa de una tensión relajada a una tensión intensa, con una alta descarga de energía.

En la descripción que se realizó, se puede observar la relación que existe entre movimiento y afectividad, donde se indica cómo los cambios afectivos se van dando en este fluir dinámico, se puede ver cómo emerge el sentido afectivo, cómo se cambia de un estado a otro, lo cual se evidencia en el hecho de extender los brazos para alcanzar el objeto y en el acercarlo de manera inmediata.

De la misma manera como se analizó el proceso de exploración, se realiza la descripción de la interacción de uso del objeto, el situarlo sobre el pocillo. En la cualidad de linealidad, se observa un movimiento de alejamiento de brazos y manos, pero no es un movimiento de rechazo, es un movimiento de trayecto lineal con el fin de ubicar al colador sobre el pocillo; si fuera de rechazo la cualidad afectiva

cambiaría, acá lo que emerge es como un buscar ver en acción. En la cualidad areal, la mano se encuentra semicerrada; es decir que está constreñida, debido a que se ubica el colador de manera exacta, y al mismo tiempo, el patrón de movimiento es intensivo, el espacio de movimiento no es amplio, pero el tiempo para realizar esta actividad sí lo es, ya que hay un movimiento puntual al posicionarlo encima del pocillo, el tronco del cuerpo se encuentra inclinado, debido a que se busca situar el objeto de la manera más precisa. Si la persona que usa este objeto se encontrara de pie, la dinámica afectiva cambiaría, incluso se presentaría un movimiento de inclinación más marcado, que hace variar la tensión corporal, y también el tipo de trayecto. En cuanto a la cualidad de proyección se deja ver un movimiento sostenido, porque lo pretendido es ubicar el colador sobre el pocillo de la manera más exacta; si en cambio se lanzara el colador sobre el pocillo, el movimiento sería abrupto. En la última cualidad, la de tensión, en el momento de ubicar el colador sobre el pocillo los músculos de la mano y el brazo se tensionan fuertemente, se necesita precisión.

Tal como lo muestra la descripción realizada a este momento de la interacción, la dinámica afectiva va cambiando y depende de la actividad que se va a realizar, pero también de la manera como se hace ésta, lo afectivo se va dando en ese fluir dinámico, en los movimientos que se van generando.

156

Como la interacción de uso del objeto puede ser más amplia que el hecho de ubicarlo sobre el pocillo, es preciso revisar un momento más que hace parte de la interacción de uso: el ponerse a jugar con el colador sobre el pocillo (retirarlo varias veces, empujarlo, etc.). Esta actividad se puede describir así: en la cualidad de tensión, ésta es débil, no hay un mayor esfuerzo cuando se empuja el colador sobre el pocillo; asimismo, hay que tener en cuenta que se está sentado, por esto, todo el cuerpo se mantiene con una tensión baja. En la cualidad de linealidad, hay zigzag, la mano y el brazo se mueven de izquierda a derecha y de derecha a izquierda, debido a que el colador se empuja en diferentes direcciones sobre

el pocillo. En la cualidad areal, el movimiento es extendido y extensivo, el brazo no genera movimientos cercanos al cuerpo. Y en la cualidad proyectual, hay un movimiento balístico, el brazo y la mano se mueven en diferentes direcciones. Aquí se puede decir que lo que en términos generales se llama “jugar” adquiere un sentido particular y específico cuando se analiza la interacción de la mano, a partir de las variables fenomenológicas definidas por Sheets-Johnstone, se puede ver que decir que se “juega” no es suficiente para dar cuenta de la condición afectiva que acompaña la interacción, también es preciso establecer cómo se juega, tal como se puede observar en esta descripción.

A partir de las anteriores descripciones, se muestra que la dación de sentido que emerge en la interacción de este objeto con los seres humanos, se desprende de lo que ordinariamente se dice sobre este colador: “es un objeto divertido”, pero lo que realmente es divertido es la interacción, debido a que los movimientos son parte de los estados afectivos de diversión que se presenta al usar el colador. Cabe anotar, que el movimiento va de la mano de lo afectivo, en un fluir dinámico que se manifiesta constantemente, tal como se pudo describir; pero igualmente se observa en la descripción, la presencia de diferentes estados afectivos que se dan en la interacción.

Por otra parte, con las dos descripciones anteriores realizadas a dos objetos diferentes, es posible reconocer que, aunque las actividades que se realicen con los objetos pertenezcan a una misma categoría (exploración y uso), la dinámica afectivo-motivacional es diferente, es decir que las condiciones emocionales solo pueden encontrarse en un aquí y en un ahora. Podemos decir que este enfoque está interesado en observar las diferencias y no tanto las similitudes. Ya que no existen movimientos específicos que determinen cierta condición afectiva, más bien lo que se presenta es un sentir en movimiento, una forma de darle significación emocional a los objetos, que no data en las características físicas del objeto, ni tampoco en recuerdos y experiencias vividas, sino de un ahora, un espacio y tiempo que solo puede ser reconocido en el acto.

A manera de conclusión

El fenómeno afectivo se comprende mejor si se hace una aproximación centrada en el sujeto, y desde el rasgo que caracteriza su naturaleza: la animación. El hecho de que los seres humanos sean cuerpo animado tiene una gran importancia en la constitución del sentido, es a partir de su cuerpo y su movimiento como constituye su experiencia como una experiencia con sentido, como se pudo observar en el análisis realizado al colador de té de Alessi. En este análisis, se observó la relevancia de revisar el momento de la interacción, donde se manifiesta la relación de movimiento y afectividad, la cual permite establecer la dación de sentido; con base en ello se permite comprender la relación afectiva entre personas y objetos.

Para entender la relación afectiva entre objetos y personas, es necesario observar cómo se entrelazan y mezclan la afectividad y movimiento, permitiendo explicar así, la manera como las emociones emergen en la interacción entre humanos y objetos. Tal como se mencionó, toda interacción involucra movimiento, y para abordar esto es relevante observarlo desde lo fenomenológico, a partir de la teoría afectivo-kinestésica, ya que ésta da cuenta de la dación de sentido que emerge en la interacción, asunto que hace parte del interés de la semiótica. La manera como esta teoría entiende la relación entre afectividad y movimiento, es a través de observar la estructura de la experiencia del movimiento, que se enmarca dentro de las cualidades identificadas por Sheets-Johnstone.

158

Para establecer cómo se da el sentido en la interacción, es necesario no perder de vista la relación entre afectividad y movimiento, pues la fenomenología, y en particular la propuesta de Sheets-Johnstone no establece cómo se determina la relación, simplemente la señala, a partir de describir la estructura de la experiencia, es decir que todo movimiento es afectivo, y es ahí donde emerge el sentido que las personas le dan a los objetos de uso. Con lo cual se observa, que la dación de sentido, desde esta perspectiva, no se fundamenta en estudiar el objeto, tal como lo afirma el estructuralismo, sino más bien, en entender el proceso de interacción.

La interacción entre seres humanos y objetos de uso inicia a partir de la predisposición corporal que tienen las personas para interactuar con un objeto, es en la sentida necesidad de hacer algo con éste donde comienza a desplegarse la dinámica afectivo-kinestésica, la cual se produce en un aquí y en un ahora. A partir de ello, el ser humano comienza a desplazarse, a manipular, a mover o a palpar un objeto de uso; la dación de sentido es entendida entonces como un pensar en movimiento, que se da en interacción. Así descrito, un pensar en movimiento es entender que los seres humanos constituyen su mundo no a partir solamente del hecho de hablar, sino que le dan significación en el moverse y en la interacción con éste, lo cual hace parte de su naturaleza íntima, dado que a través del movimiento animado comprende y constituye el mundo que lo rodea. Para poder comprender lo anterior es preciso describir la experiencia del movimiento que realiza una persona cuando interactúa con un objeto de uso, llegando a entenderse que la dación de sentido no puede ser vista únicamente en la manera como un objeto está constituido, tal como lo propone Mattozzi; lo que debe verse es que los movimientos que se dan en la interacción, son los que constituyen el sentido. Con base en esto, se puede decir que cuando las personas hablan de las emociones, y en particular de las emociones en relación con los objetos de uso, lo hacen por lo general de manera equívoca e imprecisa, pues si lo que se ha dicho hasta el momento es correcto, una emoción no es solamente algo producido por un objeto, sino además constituido por la interacción que tiene el hombre con éste en un momento determinado.

Esto hace ver a la fenomenología como una herramienta estructurada, la cual permite observar al ser humano en su naturalidad, entendiendo la manera como le da sentido a sus elementos del entorno físico, a través de la descripción de la estructura de la experiencia. En efecto, lo que se describe no es la experiencia de manera subjetiva, como sería el caso de la introspección, sino la estructura de la misma, y para ello es relevante tener en cuenta las cualidades del movimiento enunciadas por Sheets-Johnstone: areal, proyectual, tensional y lineal. Al analizar

la interacción que se presenta a la luz de estas cualidades se permite dilucidar en qué consiste la dación de sentido que se manifiesta cuando se interactúa, en particular en lo relacionado con las emociones y la afectividad.

Por otro lado, al analizar los objetos de uso, se reconoce que los movimientos que realizan los seres humanos en la interacción, no son todos iguales, aunque se trate de un mismo “tipo” de emoción; lo que aclara el análisis fenomenológico es que se trata de experiencias completamente diferentes desde el punto de vista afectivo, por lo tanto, es preciso describir cada experiencia de interacción con los objetos de uso de manera independiente. Al tener en cuenta una visión fenomenológica para el análisis de la situación de interacción que se da entre los objetos de uso y las personas, se permite reconocer la singularidad de cada acto, pero con una descripción basada en la estructura de la experiencia afectivo-kinestésica. De esta manera se logra entender que el sentido que los seres humanos le dan a los objetos no se puede estandarizar.

Para entender cómo la dación de sentido emocional emerge, es necesario observar cada situación en especial, y en su contexto en particular, tal como se anotó en el análisis al colador de té de Alessi, debido a que las actividades que se desarrollan dependen de ciertas circunstancias de la interacción con el objeto, lo cual conlleva a que los movimientos sean diferentes y variados, aunque las emociones que se manifiesten sean similares.

En este sentido, y teniendo en cuenta los análisis realizados a los diferentes objetos, es posible observar que las condiciones plásticas e icónicas del objeto de uso son relevantes para pensar cómo éstos invitan a los seres humanos a interactuar con ellos; incluso son importantes para entender cómo se pueden diseñar los objetos. En ningún momento este trabajo busca negar los trabajos realizados por los psicólogos del diseño, por el contrario, lo que se pretende es ampliar el espectro teórico, a partir de entender la experiencia de interacción y cómo las personas experimentan

el mundo. Por lo tanto, queda abierta la posibilidad, como proyecto a futuro, buscar la relación de este proyecto con el diseño y la creación de objetos, con lo cual se podrá llegar a comprender en qué consiste eso a lo que se le llama “gustar”, a través de la descripción de la experiencia vista desde la propuesta afectivo-kinestésica. Por ejemplo, en el diseño de una pantalla de computador en la cual los objetos que están dispuestos se retiren con el movimiento de apertura de brazos y manos, que es un movimiento de barrido para despejar un sitio, igualmente, con el movimiento de cierre de brazos y manos, los objetos dispuestos en la pantalla se reúnan nuevamente, que es un movimiento de acercamiento hacia el propio cuerpo. Este ejemplo, puede nacer a partir de observar y analizar la estructura de la experiencia humana y más aún de una experiencia de interacción, donde es posible entender cómo los seres humanos realizan este tipo de actividades.

Referencias

Jackson, F. C. (1986). *What Mary didn't Know*. The Journal of Philosophy, 83, 291-295.

Magli, P. (2009). *Degli oggetti divenuti imagine*. Rivista on-line dell' AISS. Recuperado de http://www.ec-aiss.it/monografici/3_il_discorso_del_design.php

Mattozzi, A. (2006). *Analisi di un testo oggettuale*. En: Magli, P., *Semiotica. Teoria, metodo, analisi*. Venezia: Marsilio Editore.

Mattozzi, A., Sperotto, G., & Poli, S. (2009). *Corpi e reti. Un modello d'analisi tra ricerca e didattica*. Rivista on-line dell' AISS. Recuperado de http://www.ec-aiss.it/monografici/3_il_discorso_del_design.php

Norman, D. (2004). *El diseño emocional: Por qué nos gustan (o no) los objetos cotidianos*. Barcelona: Paidós.

Sheets-Johnstone, M. (1966). *The phenomenology of Dance*. Madison: The University of Wisconsin Press Madison and Milwaukee.

_____. (1981). *Thinking in Movement*. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 39(4), 399-407.

_____. (1999). *Emotion and Movement. A Beginning Empirical-Phenomenological Analysis of their Relationship*. *Journal of Consciousness Studies*, 6(11-12), 259-277.

_____. (2009). *Animation: the Fundamental, Essential, and Properly Descriptive Concept*. *Journal Continental Philosophy Review*, 42(3), 375-400.

_____. (2010). *Body and Movement: Basic Dynamic Principles*. En: Gallagher, S., & Schmicking, D. (Eds.), *Handbook of phenomenology and cognitive science*. (pp. 217-234). Springer.

Cómo citar este artículo:

Ruales, C. F. (2015). Las emociones y la dación de sentido en los objetos de uso. *Revista Kepes*, 11, 139-162