

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	14
Estado de la cuestión	18
Hipótesis	30
Objetivos y metodología	32
Estructura	46
CAPÍTULO 1 DISEÑO	50
1.1 Diseño y humano	50
1.2 Del humano sin atributos	53
1.3 Retórica del diseño	61
1.4 Diseñar al ser humano	66
1.5 La invención del buen diseño	84
1.6 Notas sobre el proceso de diseño	90
1.7 Problemas dóciles y perversos	106
1.8 Futuros en plural	116
CAPÍTULO 2 MATERIALIZACIÓN	125
2.1 El pensamiento material	125
2.2 La ley de la forma y la función	130
2.3 Forma y material en la naturaleza	134
2.4 Auge de la forma	140
2.5 Crisis de la forma	147
2.6 Materia, materiales y materialización	165
2.7 La experiencia de los materiales	177
2.7.1 Componente sensorial	184
2.7.2 Componente interpretativo	194
2.7.3 Componente emocional	202

CAPÍTULO 3 INTERACCIONES	210
3.1 Diseñar interacciones	210
3.2 Calma y atención	214
3.3 De qué hablamos cuando hablamos de interacción	230
3.4 Artefactos interactivos	235
3.5 Complejidad y control	239
3.6 Las interfaces y su desaparición	248
3.7 La materialidad de la interacción	258
CAPÍTULO 4 CASOS DE ESTUDIO	271
4.1 Sobre nuestros casos de estudio	271
4.1.1 Caso 1. <i>The Weather Project</i>	272
4.1.2 Caso 2. <i>Plexus</i>	303
4.1.3 Caso 3. <i>Pollinator Pathmaker</i>	341
CAPÍTULO 5 HALLAZGOS Y CONCLUSIONES	383
5.1 Diseñar la calma	383
5.2 Materialidades abstractas	385
5.3 La alquimia del algoritmo	389
5.4 El giro natural	393
5.5 Paisajes materiales	398
5.6 Amplificar la percepción	405
5.7 Dispositivos para liberar la atención	410
5.8 Habilidades artesanas	420
REFERENCIAS	427
LISTADO DE IMÁGENES	436