

## 09

## El lenguaje de los artefactos en los paradigmas emergentes

### Nuevas interfases en la desmaterialización y la era posdigital

#### *Eje académico*

#### *La producción de la forma real-virtual*

##### **ARANGO, Daniel**

Diseñador Industrial. Especialista en Docencia Universitaria. Doctorando DARQU. Profesor Adjunto. dfarango@hotmail.com

##### **RODRÍGUEZ CIURÓ, Gabriela.**

Diseñadora Industrial. Especialista en Docencia Universitaria. Magíster en Administración de Negocios. Profesora Adjunta. gabiciuro@hotmail.com

Centro de Investigaciones Proyectuales y Acciones en Diseño Industrial (CIPADI). Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño. Universidad Nacional de Mar del Plata. Mar del Plata. Argentina.

## resumen

El diseño industrial da respuestas a las demandas y necesidades de la sociedad. Desde fines del siglo XX vivimos un proceso de pérdida de materialidad y espesor cultural en los artefactos producidos, considerando los constantes avances tecnológicos, la exponencial conectividad en la era postdigital, los procesos de miniaturización y desmaterialización, y la ruptura en las interfaces tradicionales.

A partir de indagar en las relaciones que se establecen entre los escenarios emergentes a nivel mundial, los sujetos que los habitan y los objetos resultantes, se desplegó en el Taller Vertical de Lenguaje Proyectual de la carrera de Diseño Industrial de la FAUD-UNMDP, un Laboratorio Experimental que introduzca a los estudiantes en dichas relaciones dentro de la cultura del proyecto.

Cómo estos ejes se inciden continuamente; la demanda de nuevos sujetos que deciden sobre la conformación y customización del medio objetual, los modos de intervenir las interfaces y la incidencia que tienen en ellas las redes y medios de la era postdigital. La disrupción que se observa en los hábitos clásicos de usabilidad, adquisición y manipulación de artefactos en su más amplio concepto. Reflexionar sobre la mutación de estas relaciones y las tendencias subyacentes que aparecen, provocando nuevas formas de establecer el lenguaje de los artefactos, generando cambios en la codificación y por ende manipulación de la materia, constituyeron el objetivo de esta experiencia.

¿Qué situaciones se observan respecto a las interfases de los sujetos con los objetos en relación a las redes y la era postdigital?, ¿qué sucede con la comunicación y materialidad de los artefactos?, ¿cómo se establece el lenguaje en los nuevos artefactos que empiezan a carecer de materialidad?, ¿cuál sería el lenguaje de la no materia en un futuro plausible? fueron los disparadores iniciales de la experiencia que hoy presentamos.

**Palabras clave:** LABORATORIO, LENGUAJE OBJETUAL, INTERFASE, DESMATERIALIZACIÓN

## Paradigmas e influencias del diseño

El diseño industrial, como sostiene Torres Jurjo acerca de las disciplinas, permite analizar e intervenir la realidad a través de la utilización de métodos y lenguajes específicos. Como disciplina proyectual, se la concibe como dinámica dado que sus respuestas en la práctica profesional absorben *los cambios que se dan, tanto en los avances científicos- tecnológicos como en los cambios que se dan a nivel social* (Arango, Rodríguez Ciuró, 2012, pp. 353).

Si bien entre la técnica y la sociedad, a lo largo de la historia se han generado debates o ciertas dicotomías en múltiples posturas en distintas disciplinas, *en algunos casos la técnica se ve fuertemente condicionada por las dinámicas sociales, económicas y culturales y en otros momentos históricos a la inversa* (Arango, Bastida, Rodríguez Ciuró, 2017, pp. 45).

El diseño, como parte generadora de la cultura material, no va a quedar al margen de estas tensiones, donde la modernidad y la posmodernidad son los posicionamientos más importantes que los reflejan a nivel disciplinar. El primero, en el que se gesta el diseño como carrera, tuvo una fuerte incidencia de la industrialización que se venía desarrollando por el proceso de mecanización de la segunda revolución industrial y se forjó en la concepción de mediar el arte con la industria.

La segunda comienza como un proceso reaccionario en respuestas al consumo de masas que potenció la industrialización. Este proceso

social, potenciado por la juventud, se gesta en los años 50 buscando *revertir injusticias sociales, denunciando y oponiéndose a las políticas belicistas del primer mundo, luchando contra el modo de vida institucionalizado y estabilizado por los países desarrollados* (Samar, 2007, pp. 174).

De los mismos se desprenden la Gute form, que más adelante influenció la concepción de ULM, *mérito que se ha de reconocer a Bill* (Maldonado, 1993, pp. 65), aportando una estética a los objetos que se despojaron de las nociones de ornamento que provenían de la producción artesanal. Por otro, surgen distintos estudios que constituyeron el Grupo Radical Design que incursionaron en la capacidad comunicativa, y en algunos casos *lenguaje figurativo* (Sottsass, 1990, pp. 8), en la búsqueda de darle identidad a la diversidad de los contextos culturales.

Si bien el modernismo ha sido más hegemónico tanto en los discursos teóricos como en la práctica profesional, el posmodernismo va a provocar una fragmentación en la manera de pensar el diseño o *lógicas proyectuales* (Fernández, 2007), la cual brinda la posibilidad de conceptualizar una diversidad de respuestas.

Desde fines del siglo XX vivimos un proceso de pérdida de materialidad y espesor cultural en los artefactos producidos como sostiene Mansini, potenciados por la miniaturización (Bürdek, 1994), *desmaterialización* (Maldonado, T. 2004), y la ruptura en las interfaces tradicionales (Bonsiepe, G. 1999). Desde la primer década del siglo XXI nos