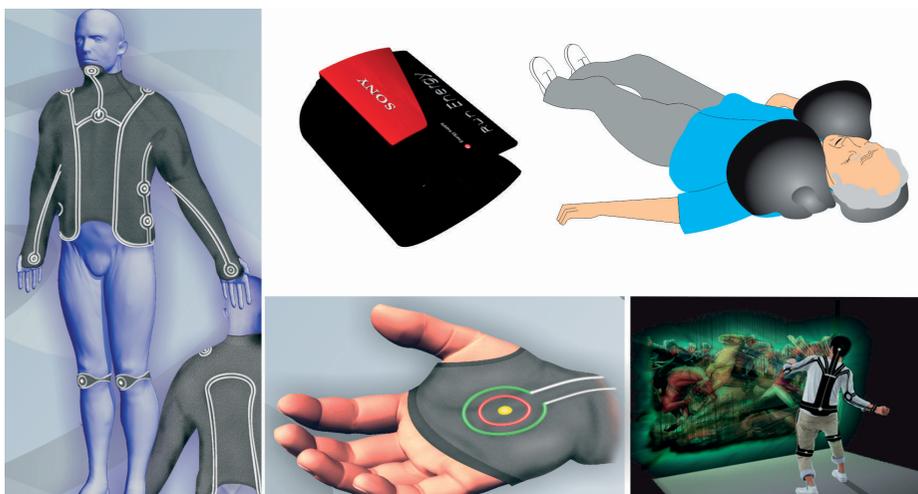


conceptualización y desarrollo formal, como contenidos centrales de Lenguaje Proyectual III.

A partir del 2004 se reestructuró el trabajo donde la tendencia se focalizó en la interfase y la desmaterialización, y en el 2009 se incorporó el concepto de prospectiva (figura 3). *La experimentación se orientó a ensayar la configuración de objetos cuasi inmateriales, y de esta manera nos enfrentábamos a la necesidad de imaginar cómo dar sentido, como generar un discurso apoyado en una nueva generación de objetos con menos carga material, o desmaterializados, y a la vez con pocos antecedentes formales* (Olivo, 2015, pp.4).

En el 2014 este trabajo práctico se empezó a desarrollar en el nivel III,



3. Trabajo de tendencias. Prospectiva. 2009.

donde se aborda la dimensión social de los discursos objetuales, como parte de los ajustes curriculares del Taller Vertical de Olivo como titular. *El ejercicio se reorienta, hacia la identificación del lenguaje a través del cual se expresan tendencias de objetos originados por nuevas Interfases que permiten las tecnologías de la información y la comunicación* (Olivo, 2015, pp.6).

A partir de la experiencia en el desarrollo de la ejercitación práctica vinculada a tendencia, sumado a la retroalimentación de los niveles respecto a los laboratorios previos, se establecieron como ideas principales los constantes avances tecnológicos, la exponencial conectividad en la era posdigital y la ruptura en las interfaces tradicionales. Como categorías temáticas de los artefactos donde realizar la reflexión se definieron: alimentación, recreación, deporte y salud.

Otro aspecto sustancial en el armado del Laboratorio experimental de esta edición, fue explorar otros recursos y soportes, dado que el perfil del estudiante en la actualidad, contempla nuevas competencias y aptitudes vinculadas al auto aprendizaje, las redes sociales, el trabajo en equipo y la comunicación. Si bien en los niveles se había incorporado el uso del Facebook y blog desde el 2009, en esta oportunidad se incorporó el código QR para la circulación de la información de la experiencia, cómo así se suministraron distintos link de acceso a diferentes casos de estudios.

Por otro, el trabajo de reflexión debería realizarse en un video de 90 segundos de formato libre, y subirse al canal de Youtube del taller. La presentación podía ser una compilación animada de imágenes, música, videos o lo que los estudiantes consideraran necesario para plasmar la idea; en ese sentido se podían utilizar iconos, ilustraciones, dibujos, palabras o textos en el mismo.

### Laboratorio experimental

*Si por diseñador industrial se entiende, entre otras cosas, un creador que resuelve problemas, y quiere seguir siéndolo, es importante que esté al corriente de las implicancias sociales, económicas y culturales de la realidad emergente (Maldonado, 1993, pp. 70).*

En ese sentido, el laboratorio experimental, que había surgido como un trabajo transversal abordado conjuntamente entre niveles, desde el 2016 se orientaba a una reflexión crítica, que potenciara el recorrido desplegado en los trabajos referidos a tendencia /prospectiva (figura 4).

A partir de la retroalimentación de los resultados de las encuesta realizada a los estudiantes, la intercambio docente y la reflexión sobre la actividad misma, en el 2017 se realizó una nueva experiencia, que es objeto de esta presentación.

En esta oportunidad se buscó analizar las relaciones que se establecen entre los escenarios emergentes, los sujetos que los habitan y los objetos resultantes. Por este motivo se definieron las siguientes categorías



4. Laboratorio experimental. 2016.

por tipo de interfase: sujetos [sujeto-sbjeto], sobornos [sujeto-entorno] y obtornos [objeto-entorno]. La mirada sobre los modos de intervenir las interfaces se focalizó en la incidencia que tienen en ellas las redes y medios en la era posdigital (figura 5).

Como menciona Bauman sobre los dos mundos que habitamos de manera simultánea, el online y offline, si bien difieren entre uno y otro, requiere pensar las incidencias que tienen en los comportamientos entre un universo y otro; dado que se observa una disrupción en los hábitos clásicos de usabilidad, adquisición y manipulación de artefactos en su concepción más amplia. Aparece una demanda de nuevos sujetos que deciden sobre la conformación y customización del medio objetual, y las respuestas que se obtienen ante ellas.