



E

l objeto como contenedor de virtualidad
Una reflexión sobre la
desmaterialización del objeto

Juan David Atuesta
juan.atuesta@ucp.edu.co

Primera versión recibida el 11 de febrero de 2010,
versión final aprobada el 10 de febrero de 2011

Resumen:

Ante las condiciones que propone la virtualidad a través de la revolución digital, se hace necesario reflexionar sobre la materialidad del objeto ya que este si bien es pensado desde los límites de la materia, es planteado también como un contenedor de significaciones dadas desde su función simbólica comunicativa, determinando procesos de interacción por interfaces enriquecidas de comunicación y de información entre el objeto mismo, su contexto, el sujeto y las múltiples relaciones posibles. El reto, frente a las tecnologías digitales, es pensar en el objeto como un contenedor de relaciones virtuales más allá de su materialidad. Finalmente como conclusión, se presentan cuatro filtros de análisis que evidencian la desmaterialización del objeto.

Descriptor:

objeto, virtualidad, cultura digital, tecnología.

Abstract:

Given the conditions proposed by the virtuality through the digital revolution, it is necessary to reflect on the materiality of the object and that although this is thought from the limits of matter, is also raised as a container of meaning from its function given symbolic interaction processes communicate certain interfaces defined by rich communication and information between the object itself, its context, the subject and the many possible relationships. The challenge, compared to digital technologies is to think of the object as a container of virtual relationships beyond their materiality. Finally in conclusion, there are four analysis filters that show the dematerialization of the object.

Descriptors:

object, virtuality, digital culture, technology.

El objeto como contenedor de virtualidad. Una reflexión sobre la desmaterialización del objeto*

Juan David Atuesta**
juan.atuesta@ucp.edu.co

Introducción

La tecnología es sin duda una característica que ha definido la construcción de lo humano. A través de esta, el hombre ha podido apropiarse del mundo partir de la construcción de esferas tecnológicas circundantes. Estas, han ido evolucionando en procesos concatenados desde la concepción de la herramienta y posteriormente del proceso maquinal. Actualmente, es posible considerar que hemos atravesado una nueva esfera tecnológica: la esfera digital.

Esta era digital es definida en dos sentidos: entendida como el surgimiento informático del dígito, donde la información se construye a partir de unidades entretrejidas como en el caso de números telefónicos, direcciones de mails, datos estadísticos, etc.; y también como la era de los botones y teclados listos para ser presionados en múltiples aparatos eléctricos y electrónicos definiendo la



Ilustración 1: Los íconos, pantallas y botones comienzan a superponerse y a destacarse en la interacción entre los sujetos y los objetos. Foto: Juan David Atuesta

interacción con el mundo que haciendo interactuar a los usuarios rápidamente en una circunstancia veloz y de efectividad.

Nos encontramos enfrentados a la era del dígito, de las pantallas, de los botones y palancas, de las imágenes, de las plataformas y de los links. Los entornos digitales comienzan a desplazar los objetos cotidianos sustituyendo su interacción, aunque también, en algunos casos, el sentimiento nostálgico de la interacción próxima ha comenzado a cobrar valor considerando esta experiencia como un valor agregado.

El valor por el cual se producen esta mediación a través de los entornos digitales determina el poder de la información y la tecnología como constitución en el sujeto digital. Dentro de estas condiciones de interacción y multimedia, nos convertimos en seres hipersensibles y multisensoriales.

Se produce entonces el reconocimiento de la experiencia como un valor de veracidad humana, es decir, ya no es suficiente ver para creer sino sentir para creer y más allá: experimentar para creer. Nos encontramos rodeados de procesos sensoriales que permiten determinar las consideraciones de credibilidad suficientes para el desarrollo de sentidos y así mismo de las experiencias. Los procesos de inmersión sensible se entienden entonces como constructores de conocimiento. Por ende el nuevo conocimiento está dado por lo sensorial que permite la experiencia en términos básicos como lo determinan Shredroff: significación, identidad, emoción, precio y función.

El objeto virtualizado

El eje de concepción de los objetos se ha desplazado ya no para pensar como transformar materiales sino para desarrollar las afectaciones técnicas que

* Artículo desarrollado a partir del trabajo de grado del autor denominado "DIING: Propuesta de un entorno digital como herramienta pedagógica para la interacción de docentes y estudiantes en la carrera de diseño industrial" para optar al título de magister de la Maestría en Diseño de Multimedia de la Universidad Nacional de Colombia sede Bogotá. Director William Vásquez Rodríguez.

** Diseñador Industrial de la Universidad Nacional de Colombia con estudios en la maestría de Diseño de Multimedia en la Universidad Nacional de Colombia, sede Bogotá. Docente de tiempo completo de la Universidad Católica de Pereira.

permiten entender el sistema potencial de la relación maquinal entre el sujeto con la máquina.

El objeto en la actualidad debe entenderse como un ente no finito, sus barreras han sido movidas por la tecnología y por su relación con los sujetos hipertecnológicos. Una de las circunstancias que se ha venido dando en el cambio del panorama objetual es la miniaturización como consecuencia de la reducción de componentes, optimización de volúmenes empleados.

Al respecto Joselevich (2005, p.69) comenta: *“una cantidad de dispositivos están sustituyendo los voluminosos tubos catódicos por pantallas electrónicas planares. Diodos emisores de luz (LED's), cristal líquido, plasma, proveen video-superficies de espesor mínimo y dimensiones limitadas. (...) La primera ola de la miniaturización dio lugar a la omnipresencia de la imagen y el sonido que todos podían llevar en el bolsillo, merced al walkman y el watchman. Esto, mientras los teléfonos que solían usarse para conectar lugares, pasaban a conectar personas.”*

Vemos como los objetos digitales cada día determinan de manera más precisa nuestras relaciones interpersonales, sociales y con nuestro entorno. Para entender mejor este concepto del objeto digital es necesario comprender al objeto mismo. Toffler (1973) se refiere a estos como: *“El océano de objetos físicos artificiales que nos rodea está inmerso, a su vez, en un océano más grande de objetos naturales. Pero, para el individuo, lo que importa cada día más es el medio tecnológicamente producido. La obra de plástico o de hormigón, el iridiscente brillo de un automóvil bajo un farol, la pasmosa visión de una ciudad desde la ventanilla de un avión de reacción: he aquí las realidades íntimas de su existencia. Las cosas confeccionadas por el hombre penetran y matizan su conciencia. El número de aquéllas aumenta con fuerza explosiva, tanto absolutamente como en relación con el medio natural. Y esto será aún más cierto en la sociedad superindustrial que en la de nuestros días.”*

El dinero sale de un “aparato” pegado de la pared al interactuar con botones, la solicitud de compra puede ser aceptada a partir de la pulsación de un “botón” virtual en la pantalla de nuestros ordenadores, la decisión de aceptar a un amigo en una red social se da también al presionar una aceptación en la pantalla. La interacción con nuestros contextos próximos están determinando la manera en que afectamos también ese contexto.

Dentro de la consideración de configurador, el sujeto construye su entorno a partir de necesidades y de expectativas para relacionarse dentro de su consideración transformativa con su entorno como expectativa ante el objeto siendo necesario comprender esta consideración del hombre creador de objetos. Al respecto Roland Barthes (1966, p.2) la define las connotaciones tecnológicas del objeto en La semiótica del objeto. *“El objeto se define entonces como lo que es fabricado; se trata de la materia finita, estandarizado, formada y normalizada, es decir, sometida a normas de fabricación y calidad; el objeto se define ahora principalmente como un elemento de consumo: cierta idea del objeto se reproduce en millones de ejemplares en el mundo, en millones de copias: un teléfono, un reloj, un bibelot, un plato, un mueble, una estilográfica, son verdaderamente lo que de ordinario llamamos objetos; el objeto no se escapa ya hacia lo infinitamente subjetivo, sino hacia lo infinitamente social.”*

Sin embargo, el hombre no solamente define sus objetos a partir de las consideraciones materiales y físicas que el entorno le presenta como un simple hecho de habitabilidad próximo, sino también a partir de sus percepciones y proyecciones más íntimas donde busca reconstruirse dentro de su propia resignificación. Es necesario comprender ese tránsito del objeto material que manifiesta a través de su composición física hacia el objeto virtual y multidimensional que los medios digitales empiezan a definir.

En este punto se hace necesario plantear el proceso virtualizante del objeto, donde su

materialidad se diluye en las manos de los usuarios para constituir un mundo simbólico del sujeto. Como evidencia, las salas de chats han desplazado a las salas de nuestra casa como escenarios de interacción social reemplazando mobiliarios dentro de ventanas expandibles en las pantallas de los dispositivos digitales. Al igual que la actualización de los buzones tradiciones de correspondencia desplazados por las bandejas de entrada de los mails personales donde diariamente se intercambian mensajes interactivos como dinámicas cotidianas de transmisión de mensajes ampliando su velocidad de recepción y envío.

Así, los soportes físicos de papel y las estampillas han sido cambiados por iconos multicolor que indican la llegada de mensajes a nuestro buzón virtual.

Por lo tanto es indispensable advertir que si esa característica digital ha sido traspasada por el objeto, entonces sus determinadores también lo hagan, comprendiendo una nueva forma de formularlo, proponerlo y diseñarlo. Es entonces cuando debe pensarse el papel de ese nuevo diseñador de objetos multidimensionales: menos materia pero más significación, menos contaminación a partir de transformación de recursos e insumos y más virtualización.

Comprensión del objeto digital

Una vez planteada la propuesta de la transformación objetual dada por las implicaciones de las tecnologías y en especial de la influencia de la virtualización y la digitalización, se busca plantear cuatro lentes de análisis frente al objeto de la siguiente manera, estos conceptos fueron desarrollados a partir del análisis de algunos conceptos abordados alrededor de la virtualidad planteado por Maldonado (1994) en *Lo real y lo virtual*:

El objeto imagen

Esta relación se construye en el momento en que el objeto se convierte en un reflejo de él mismo frente a la acción que se está

realizando. Debe pensarse que el objeto no constituye en sí mismo una acción si no se está siendo usado, pero cuando se activan sus condiciones prácticas genera en el usuario no solo la condición de su accionamiento sino también transmite una imagen de él mismo ante el sujeto.

Otro ejemplo interesante es cuando de manera inconsciente damos nombres a nuestros objetos próximos de manera afectiva. Esta relación nominal comienza a otorgarle relaciones emocionales entre el sujeto y el objeto. Estas condiciones las trata ampliamente Donald Norman en su libro *Diseño Emocional* y también son sistematizadas en *Morfogénesis del objeto de uso* de Mauricio Sánchez como objeto signo.

Al respecto, también Gabriel Simón (2009,p.21) comenta ante el otorgamiento nominal que se le da a los objetos respecto a su función: *“Cuando enfrentamos una situación donde el diseño puede intervenir, tradicionalmente pensamos en resolver algo que ya existe e inmediatamente damos un nombre a ese algo. No nos preguntamos por la razón de ser de aquello que ya existe y que tiene nombre. Hay que ver más allá del simple objeto y de la imagen mental fija que nos lleva a nombrarlo con una palabra. Hay que ver a los objeto cotidianos como objetos de conocimiento, insertos en un contexto de espacio y tiempo. El objeto real de conocimiento no es el objeto en sí, sino el conjunto que comprende el objeto y su contexto.”*

Otra manera de comprender el proceso de asignación de significantes es cuando un niño le otorga un nuevo rol al objeto ampliando su nivel funcional hacia un nivel simbólico particular. Una rama o una piedra puede convertirse repentinamente en un objeto -imagen que traspasa los niveles funcionales de uso del objeto otorgándole funciones simbólicas ampliadas.



Ilustración 2. Un niño le asigna a una caneca la función de casco convirtiéndolo en un elemento de protección basada en las condiciones formales básicas.

Foto: Juan David Atuesta

El objeto espejo

El segundo filtro para la comprensión de la virtualización objetual es la comprensión de que existe un proceso de correspondencia entre el actuar de los sistemas objetuales (sujeto-objeto) de manera efectual relacionadas con el tiempo y el espacio. Es decir que ya no estamos solo aquí en el espacio físico temporal sino también en el interior de nuevas dimensiones construidas por el objeto. Nos adentramos en él y tenemos la posibilidad de percibir el espacio-tiempo que se construye.

La condición de lugar y de tiempo empiezan a constituirse en términos de una presencialidad sugerida en el momento en que el usuario deposita su corporalidad a través de periféricos en un sistema inmersivo, que aunque este tenga límites sensoriales como la visualización y la audición manejando la circunstancia multimedial, posibilita la sensación y la experiencia suficiente para producir una sensación de “entrada” suficiente para habilitar este tipo de percepción.

Es ya conocido el ejemplo de Alicia en el País de las Maravillas (Alice's Adventures in Wonderland) de Lewis Carroll (1865) como un referente metafórico cuando Alicia atraviesa en una habitación

cotidiana con su corporalidad una superficie llevándola a un mundo que contradice las reglas del juego del mundo “real”. “¡Ay, gatito, qué bonito sería si pudiéramos penetrar en la casa del espejo! ¡Estoy segura que ha de tener la mar de cosas bellas! Juguemos a que existe alguna manera de atravesar el espejo; juguemos a que el cristal se hace blando como si fuera una gasa de forma que pudiéramos pasar a través. ¡¿Pero, cómo?! ¡¿Si parece que se está empañando ahora mismo y convirtiéndose en una especie de niebla!! ¡Apuesto a que ahora me sería muy fácil pasar a través! Mientras decía esto, Alicia se encontró con que estaba encaramada sobre la repisa de la chimenea, aunque no podía acordarse de cómo había llegado hasta ahí. Y en efecto, el cristal del espejo se estaba disolviendo, deshaciéndose entre las manos de Alicia, como si fuera una bruma plateada y brillante. Un instante más y Alicia había pasado a través del cristal y saltaba con ligereza dentro del cuarto del espejo. (...) ¡Ay, qué gracioso va a ser cuando me vean a través del espejo y no puedan alcanzarme!”.



Ilustración 3. Alicia cruzando el espejo del libro *A través del espejo* de Lewis Carroll

El objeto fantasmagórico

Esta relación entre sujeto-objeto comienza por la desaparición, la menos consciente del panorama objetual. El usuario da por hecho la existencia y participación de

ciertos objetos que los desmaterializan frente a la percepción dentro del sistema de interacción, dando por sobreentendido su accionamiento y presencia.

Por ejemplo, cuando el objeto particular de un mouse de computador pierde algún componente o capacidad y su usuario gesticula con el propósito de generar el

efecto en la pantalla. Esa imagen que se está creando del objeto en el sujeto lo convierte en una red de relaciones particulares no solo de ese mismo objeto sino de la gesticulación que debe realizarse de manera coordinada entre la pantalla, el movimiento de la mano y del puntero sobre la superficie de la pantalla.

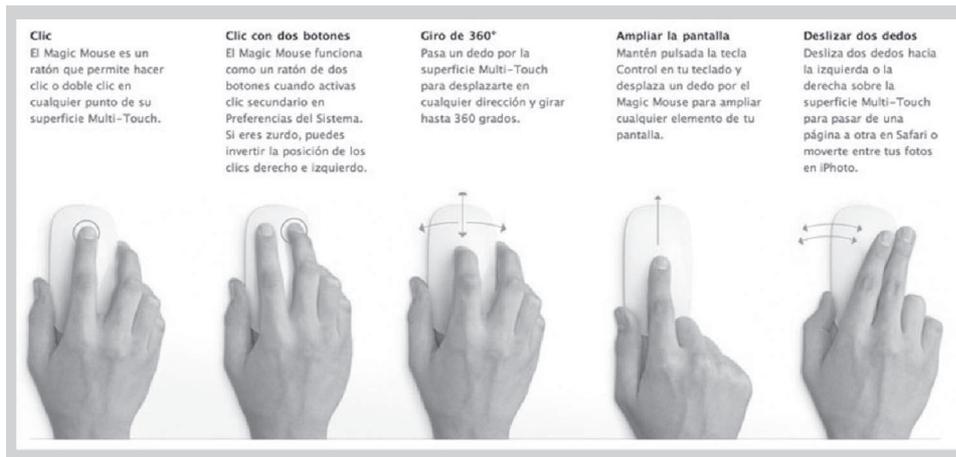


Ilustración 4. El mouse de un computador comienza a desaparecer en las manos de su usuario en el momento en que le otorga mayor significación y representación al puntero sobre la pantalla. Fuente: <http://www.apple.com>

El objeto relato

Es bien sabido que los objetos cargan con una condición relacional histórico en tanto evocan recuerdos, llevan consigo una carga temporal. El objeto se convierte en memoria del sujeto cargando a través de sus atributos una compleja red de significados: ¿Quién lo adquirió? ¿Cuándo se adquirió? ¿Cuál es su uso? ¿Quién lo ha usado? El objeto virtualiza estas potencias de historicidad otorgándole valor a los sujetos que puedan decodificar su valía bien sea emocional, funcional o monetaria.

Al respecto Levy (1999) comenta sobre el proceso de virtualización del objeto centrándose en la ceremonia contemporánea del deporte del fútbol donde hace una comparación con la actividad de caza primitiva, donde el balón entendido como presa conforma un espectáculo mediático contemporáneo: *“El balón ilustra maravillosamente el concepto del objeto. Es típico de la función de hominización que tiene el objeto, ya que*



Ilustración 5. The Simpson, Maggie y su oso Bobo. El oso carga con las experiencias de su antiguo dueño mostrando sus cicatrices por el paso del tiempo, pero de la misma manera comienza a consolidarse como objeto de compañía y protección ante su nueva dueña presentando un dilema ante una nueva vida o la reconstrucción de hechos pasados. Fuente: <http://www.fotolog.com>

una de las principales características de nuestra especie consiste en una acentuada actitud para el juego. (...) Destaquemos la herramienta, el material o el artefacto que pasa de mano en mano durante los trabajos colectivos; los relatos inmemoriales que se transmiten, con la habitual deformación, de boca a oreja y de generación en generación, cada eslabón escuchando y cortando, escuchando y cortando; el cadáver durante y después de los ritos funerarios."

Conclusiones

Ante los cambios que se están presentando frente la nueva sociedad digital, se hace necesario ampliar la comprensión de las interacciones que se entretujan entre los usuarios, el contexto y los sistemas objetuales contemporáneos. Estas relaciones permitirán el desarrollo de una metodología proyectual para poder proponer objetos cotidianos que se adapten a las consideraciones de las interacciones actuales.

Lo anterior, permitirá reconocer las necesidades de esos nuevos usuarios digitales, sus costumbres, sus anhelos y aspiraciones principalmente frente al

diseño de dispositivos digitales, así como el reconocimiento de la materialidad como un límite que se expande a través de la virtualización.

Esto brindará la reflexión suficiente ante el cuestionamiento ético que el diseño industrial plantea ante la formulación de necesidades superfluas proponiendo objetos enfocados hacia la multifuncionalidad, la mutabilidad o incluso la reutilización a través de la reasignación funcional, estética o simbólica. Igualmente importante, la virtualización del objeto a través de la miniaturización y la reducción de material empleado en la formulación objetual, permitirá fortalecer la responsabilidad ecológica del uso de recursos de manera más razonable.

Es entonces que se hace necesario estudiar, de manera mas próxima, los comportamiento de esos nuevos usuarios digitales haciendo un seguimiento cercano de sus consideraciones, preferencias y hábitos de selección, consumo, uso, reuso y desecho de sus objetos, para construir una sociedad de consumo mas responsable con un amplio camino hacia la virtualidad y la digitalización.

Referencias

- Barthes, Roland. *La Semiótica Del Objeto. Conferencia Pronunciada En Septiembre De 1964, En La Fundación Cini, En Venecia, Dentro Del Marco De Un Coloquio Acerca De "El Arte Y La Cultura En La Civilización Contemporánea". Publicado En El Volumen Arte E Cultura Nella Civiltà Contemporánea, Preparado Por Piero Nardi. Sansoni, Florencia, 1966*
- Carol, Lewis. *Alicia A Través Del Espejo*. 1871
- Cosmodelia. Tecno liberación, Ya Somos Cyborgs. [Http://www.lulu.com/cosmodelia](http://www.lulu.com/cosmodelia). 10 De Abril De 2010
- Joselevich, Eduardo. *Diseño Posindustrial*. Buenos Aires: Ediciones Infinito, 2005.
- Levy, Pierre. *¿Qué Es Lo Virtual?* Traducido Por Diego Levis. Barcelona: Paidós, 1999.
- Maldonado, Tomas. *Lo Real Y Lo Virtual*. Barcelona: Gedisa, 1994.
- Norman, Donald. *Diseño Emocional: Por Qué Nos Gustan O No Los Objetos Cotidianos*. Barcelona: Paidós. 2005
- Toffler, Alvin. *El "Shock" Del Futuro*. Barcelona: Plaza & Janes, S.A, Editores, 1973.
- Sanchez, Mauricio. *Morfogénesis Del Objeto De Uso*. Bogotá: Universidad De Bogotá Jorge Tadeo Lozano, 2001.
- Simón, Gabriel. *La Trama Del Diseño: Porqué Necesitamos Métodos Apara Diseñar*. México: Designio, 2009.
- Shadroff, Nathan. *Meaningful Experiences*. 2010. Tomado En: [Http://www.nathan.com/thoughts/meaningfulexperiences.Pdf](http://www.nathan.com/thoughts/meaningfulexperiences.Pdf). (Último Acceso: 11 De Diciembre De 2010).