

## **Del diseño de objetos al diseño de procesos**

*De la sociedad moderna a la sociedad digital, un cambio en el paradigma social contemporáneo.*

Ricardo Méndez

*Universidad Argentina de la Empresa - Argentina*

*rmendez@uade.edu.ar*

The universe of the pixel has broadened the dimension of the design concept. Within the digital environment, we can no longer continue thinking in terms of "project" and "object" in a traditional manner. The digital object responds to new requirements. From the emergence of virtual environments, the "object" must be considered as a communication process. The object has reached a new dimension, no longer from a solid material structure, but as a dynamic organization in constant change. The possibility of showing reality through models within the digital environment may only be understood as an approach, partial and relative, to the complex processes of information organization.

**Design, digital technology, digital society.**

### **Antecedentes**

El presente trabajo toma varias líneas de pensamiento, para hacerlas confluir en una problemática única: el objeto digital, sus características y sus diferencias con el objeto moderno. Se trabajó con la noción filosófica de pensamiento rizomático (Deleuze-Guattari, 2000) la noción de territorio (Serres, 1995), la idea de desconstrucción (Derrida, 1998) y las redes de poder (Foucault, 1992). Se abordó la noción de diseño (Maldonado, 1999) y la noción de objeto (Baudrillard, 1997). También se ha sustentado en la problemática del diseño de interfases (Bonsiepe, 1998) y la idea de virtualidad (Lévy, 1999 / Quéau, 1995)

### **Objetivos**

Se busca definir de forma sintética las características el modelo social moderno (su pensamiento y el tipo de objetos generados en relación a la metodología de diseño empleada) para compararlo con la sociedad digital y su producción objetual.

Hoy, junto con el objeto de diseño tradicional, sustentado en el modelo moderno, convive un nuevo objeto de características diferenciadas, basado en su forma dinámica para responder a procesos de información en permanente cambio. Estos objetos responden a la necesidad de adecuación más que a la cristalización definitiva de sus formas.

### **Desarrollo**

*Sociedad Moderna, pensamiento y objeto.*

La construcción del pensamiento moderno y, por lo tanto su producción objetual, se han desarrollado en las órbitas de las denominadas "Galaxias Gutenberg y Marconi" (McLuhan, 1998). La Galaxia Gutenberg poseía un carácter alfabético, unimediático y unidireccional, conformado por una sociedad que depositaba en el libro su principal y único medio de transmisión del conocimiento. Es en esta órbita, durante el Renacimiento, donde surge el concepto moderno de proyecto. Cuando la sociedad pasa de un esquema preindustrial e industrial a una nueva estructura, caracterizada por la cultura de masas, se marca el inicio de la Galaxia Marconi. La radio y la televisión se suman al impreso, como nuevos soportes de comunicación, dándole a esta etapa un carácter multimediático. El pensamiento Moderno encuentra en el esquema de árbol, desarrollado a partir de las ideas de Descartes, la mejor manera para comprender,

representar y sintetizar cualquier problemática relacionada con el mundo (Descartes, 1986). Rapidez y unidireccionalidad, valores relacionados con el pensamiento moderno, encontraron en la recta la metáfora más adecuada. La construcción del discurso de la modernidad se organizó a partir de las características que poseen sus objetos y la forma en que se los diseña. El objeto moderno es preconfigurado, se presenta como la mejor alternativa al problema de diseño, posee una estructura material sólida y es limitado por las variables de peso, forma y volumen. Por último, el ideal del proyecto moderno, fundado en la ética de los Estados, como generadores del bien común, y cuya razón de ser es la construcción de un mundo moral y funcional para el hombre, implica un modelo social definido a priori, que debe ser representado (construido) según esas pautas. “*Un proyecto es la forma más compleja de actividad espiritual... Proyectar es generar un mundo*” (Aicher, 1991).

#### *Sociedad Dígita, pensamiento y objeto.*

Maldonado plantea la existencia de una teoría que prevé una “desmaterialización” gradual pero inevitable de nuestra realidad. Se produciría una pérdida del universo de los objetos, reemplazados por procesos y servicios cada vez más inmateriales. En la actualidad (y a diferencia de la modernidad) las dificultades en poder precisar los términos “materia” y “realidad” (sus ambigüedades, variaciones, limitaciones y yuxtaposiciones) solo pueden aceptarse a partir de la sospecha de una complejidad no develada aún. Para Emmanuel Kant la inexistencia del espacio es inconcebible para la ontología de la humanidad. El espacio como *realidad material* antecede al individuo (Kant, 1992).

Entonces, debemos entender al proceso de la desmaterialización como un valor relativo, como una visión metafórica. Hablamos de un sistema de signos que nos permiten configurar un modelo diferente de realidad, que responde a valores y concepciones del mundo diferentes a las existentes hasta el momento. El proceso de desmaterialización ha desplazado los valores del universo material hacia un universo simbólico, plagado de significaciones intangibles. El universo del píxel ha redimensionado el concepto de diseño. Ya no podemos, por lo menos en el entorno digital, seguir pensando en los términos tradicionales de proyecto y de objeto. El objeto digital responde a nuevos requerimientos sociales, se construye a partir del devenir y no de la certeza, acepta su condición cambiante dentro de un proceso de permanente transformación. A partir de los entornos virtuales debemos considerar al objeto como un proceso que se cristaliza en determinados momentos para volver a mutar una y otra vez. Desde esta óptica, el objeto alcanza una nueva dimensión, ya no desde una estructura material solidificada, sino como una organización dinámica en permanente cambio. En el entorno digital, la posibilidad de mostrar de forma anticipada la realidad objetual (todavía inexistente) solo puede entenderse como una aproximación (parcial y relativa) a complejos procesos de definiciones y articulaciones de información, desarrollados en un eje temporal. El objeto analógico se desvanece frente a la inmaterialidad de la información. En los entornos virtuales ya no existe el objeto, todo es interfase (Bonsiepe, 1999). El objeto digital responde a requerimientos hasta ahora inéditos. Es necesario un cambio de paradigma en el proceso proyectual (y en el perfil del diseñador tradicional) para responder a las necesidades de una sociedad que está modificando sus estructuras de forma acelerada.

#### **Conclusiones**

Del análisis del contexto de los modelos sociales “moderno” y “digital” y del tipo de objeto que generan, se pueden inferir, a modo de resumen, las siguientes conclusiones:

Existe un cambio de paradigma social que determina nuevas características en el diseño de los objetos. Este cambio se detecta en el diseño digital especialmente en aquel orientado a sitios Web.

El objeto digital posee cualidades diferentes a las del objeto analógico. En la Web el objeto digital se despliega en el eje temporal, entendido como un proceso para manejar información en permanente redefinición y cambio.

Las metodologías tradicionales de diseño no pueden satisfacer las necesidades del problema digital. La preconfiguración del objeto está limitada por las características cambiantes y la noción de proceso en la comunicación digital.

El diseño digital no se encuentra subsumido dentro del sistema del diseño analógico. Se desarrolla como una disciplina de comunicación basada en la arquitectura de la información y el desarrollo de interfaces dinámicas.

El perfil profesional del diseñador digital se diferencia del diseñador tradicional, conformándose como un especialista en organización de la información.

## Referencias

- Aicher, O (ed.): 1991, El mundo como proyecto, Ediciones Gustavo Gilli, Barcelona.
- Baudrillard, J (ed.): 1997, El sistema de los objetos, Siglo veintiuno editores, México DF.
- Bonsiepe, G (ed.): 1999, Del objeto a la interfase, Ediciones infinito, Buenos Aires.
- Deleuze, G y Guattari, F (ed.): 1997, Rizoma, Editorial Pre-textos, Valencia.
- Derrida, J (ed.): 1988, Ecografías de la televisión, Editorial Universitaria de Buenos Aires, Buenos Aires.
- Descartes, R (ed.): 1986, El discurso del método, Editorial Editex, Buenos Aires.
- Foucault, M (ed.): 1992, Microfísica del poder, Ediciones La piqueta, Madrid.
- Kant, E (ed.): 1992, Crítica de la razón pura, Editorial Losada, Buenos Aires.
- Lévy, P (ed.): 1999, ¿Qué es lo virtual?, Ediciones Paidós, Barcelona.
- McLuhan, M (ed.): 1998, La galaxia Gutenberg, Editorial Circulo de Lectores, Barcelona.
- Maldonado, T (ed.): 1999, Lo real y lo virtual, Editorial Gedisa, Barcelona.
- Quéau, P (ed.): 1995, Lo virtual, virtudes y vértigos, Ediciones Paidós, Barcelona.

