

The computer impact over daily objects world: methodological reflection from the Philips design team workshop "Vision of the Future". The impact of computers in the industrial design world is often limited to the condition of tool, used in the conception process, and, in a minor scale, it is shown integrating and reprocessing the objects, and the every day rituals that nourish them. The integration of microelectronics into the world of objects has been given theoretic basement by those who are responsible for technological development (which we describe in this work), displaying several trends tendencies towards interactive, flexibility and, dematerialization and loss of leading role of the object by its integration in the net. The "Vision of the Future" experience, accomplished by the Philips design team, is a look, from the point of view of design, about this subject. The exploration of this new experience through the world of the objects of the future, shows us that ne technologies are far away from dematerializing culture, and even threat the leading role of the object. Many of the products that are studied in Philips work-shop, are recreations of old objects but with new functional possibilities. We can see that, although technology allows rituals to be destroyed, yet they preserve themselves deflecting the logical evolution of technology. In this study, we display a methodology to generate interactive objects, following the most significative examples of the work we studied.

El impacto de la informática sobre el mundo de los objetos cotidianos

D.I. Fernández Prato Federico

Carrera de Diseño Industrial. Facultad de Arquitectura.
Universidad Nacional de Buenos Aires. Argentina
federicoprato@hotmail.com

D.I. Gregoric Francisco

Facultad de Arquitectura.
Universidad Nacional de Buenos Aires. Argentina

D.I. Beatriz Galán

Carrera de Diseño Industrial. Facultad de Arquitectura.
Universidad Nacional de Buenos Aires. Argentina
bealan@fadu.uba.ar

El impacto de la informática sobre el mundo de los objetos cotidianos. Reflexiones metodológicas a partir de la experiencia “Visión de futuro” del equipo de diseño de Philips

El impacto de la informática en el campo del diseño industrial, suele limitarse a la condición de herramienta para operar en el proceso de concepción, y en menor grado, se muestra a la informática integrando y replanteando a los objetos y a los rituales cotidianos que los sustentan. La integración de la microelectrónica en el mundo de los objetos, ha sido teorizada por quienes se ocupan del cambio tecnológico, (las cuales describimos en el trabajo), mostrando algunas tendencias hacia la interactividad, la flexibilidad, y la desmaterialización y pérdida del carácter protagónico del objeto por su integración en redes. La experiencia “Visión de futuro” realizada por el equipo de Diseño de la empresa Philips, es una visión generada desde la perspectiva del diseño sobre esta temática. La exploración de esta experiencia por el mundo de los objetos del futuro, nos muestra que las nuevas tecnologías están lejos de desmaterializar la cultura y aún amenazar el carácter protagónico del objeto. Muchos de los productos que plantea el work-shop de Philips, son recreaciones de viejos objetos con nuevas posibilidades funcionales. Vemos que pese a que la tecnología permite la ruptura de los rituales, estos se conservan, aún desviando a la tecnología de su propia lógica de evolución. En el trabajo planteamos una metodología para la generación de objetos interactivos, siguiendo los ejemplos más significativos del trabajo analizado.

Introducción

El impacto de la informática en el campo del diseño industrial, suele limitarse a la condición de herramienta para operar en el proceso de concepción, y en menor grado, se muestra a la informática integrando y replanteando a los objetos y a los rituales cotidianos que los sustentan. La integración de la microelectrónica en el mundo de los objetos, ha sido teorizada por quienes se ocupan del cambio tecnológico, (las cuales describimos en el trabajo), mostrando algunas tendencias hacia la interactividad, la flexibilidad, y la desmaterialización y pérdida del carácter protagónico del objeto por su integración en redes. La experiencia "Visión de futuro" realizada por el equipo de Diseño de la empresa Philips, es una visión generada desde la perspectiva del diseño sobre esta temática. La exploración de esta experiencia por el mundo de los objetos del futuro, nos muestra que las nuevas tecnologías están lejos de desmaterializar la cultura y aún amenazar el carácter protagónico del objeto. Muchos de los productos que plantea el work-shop de Philips, son recreaciones de viejos objetos con nuevas posibilidades funcionales. Vemos que pese a que la tecnología permite la ruptura de los rituales, estos se conservan, aún desviando a la tecnología de su propia lógica de evolución. En el trabajo planteamos una metodología para la generación de objetos interactivos, siguiendo los ejemplos más significativos del trabajo analizado.

Objetivos

Explorar y Formular una metodología para la generación de objetos con alto contenido informático.

Reflexionar sobre la interface como problemática fundamental en este tipo de productos, para el diseño en general y para los diseñadores industriales y gráficos en particular.

Plan de Acción

Marco Teórico

Para dar un marco teórico al análisis se han tomado las opiniones de los autores Carlota Pérez y Alejandro Piscitelli que tratan en sus textos el

tema de la actual revolución informática y electrónica y de las consecuencias de las mismas.

Carlota Pérez – Microelectrónica y ondas largas

Para la autora las características del paradigma de la microelectrónica son:

Alto contenido informático en los productos.
En el diseño de productos se tendería al rediseño de los existentes a fin de hacerlos más pequeños, de menor consumo energético, con menos partes móviles, con más electrónica y más software.

Flexibilidad en planta y en el perfil de productos.

La fabricación de productos idénticos en altos volúmenes deja de ser la principal ruta para lograr altos niveles de productividad. El crecimiento del mercado en base a una demanda homogénea deja de ser esencial, pues las nuevas tecnologías permiten altos niveles de rentabilidad atendiendo a mercados segmentados.

Sistematización en la organización de la empresa.

Aquí se sugiere el uso del término sistematización para referirse a la nueva tendencia a fundir todas las actividades - administrativas y productivas de, de oficina o planta, de diseño o de mercadeo, económicas o técnicas- en un solo sistema interactivo.

Descentralización de la empresa.

Se plantea un cuestionamiento radical de la típica organización piramidal. Las diversas capas de la gerencia 'media' constituían una suerte de correa de transmisión para recolectar y procesar la información proveniente de abajo. Hoy, dado el 'software' apropiado, esas labores pueden ser realizadas por computadoras y la actual función de la gerencia media se hace redundante.

Alejandro Piscitelli – Ciberculturas

El autor plantea que la evolución cognitiva en el transcurso de la historia se divide en lo que este denomina como cuatro discontinuidades y que en la actualidad nos encontramos atravesando la

cuarta discontinuidad que está vinculada al cambio tecnológico, y al impacto que este ejercerá sobre el desarrollo intelectual futuro del hombre.

De Piscitelli rescatamos la hipótesis de la interfaz y la desmaterialización de los objetos como tendencia.

Marco Teórico Philips

El proyecto “Vision of the Future “ se inició para investigar posibles desarrollos para los próximos diez años, porque debemos observar suficientemente adelante, dentro del futuro para que nos posibilite ver el próximo paso debemos tomar.

La idea de este proyecto era explorar lo que la gente percibiría como usable, deseable y beneficioso en el futuro, y crear un mapa de autopistas tecnológicas que ayudara a realiza esta idea. Esto requería de nuevos acercamientos para disertar cuales eran las necesidades latentes y aspiraciones de la gente, y en particular, que cualidades valorarían en los productos y servicios del futuro.

Una simple estructura, enfocada en la gente mas que a una categorías tecnológicas, fue usada para representar todos los aspectos de la vida cotidiana, para ello se dividieron en cuatro “dominios”.

- Dominio Personal
- Dominio Doméstico
- Dominio Público y de trabajo
- Dominio Móvil

Se utilizó un lenguaje de diseño simple y armonioso para el desarrollo de los modelos de producto. Para tener una comunicación coherente tanto a nivel funcional como emocional, se hizo uso extensivo de metáforas visuales, relacionada a objetos de diseños familiares (porta retratos, relojes, libros, etc.). De cualquier modo, para algunos nuevos productos no había una metáfora obvia y para estos, nuevas y originales identidades fueron creadas.

Análisis de Productos y Metodología de Diseño



Fig. Video Postcard

Se trata de una postal interactiva que lleva grabado un mensaje en forma de video. Este producto fue superado en su aspecto funcional por la tecnología actual, ya que hoy en día es posible mandar esta clase de información a través de Internet, sin tener que esperar días o semanas para que la misma llegue. Por otra parte, este objeto intenta rescatar y revalorizar el sentido y el comportamiento que se encuentran vinculados a la postal tradicional. Este producto es un claro ejemplo del deseo de Philips de rescatar el objeto frente a la desaparición del mismo que se plantea a partir de la microelectrónica.

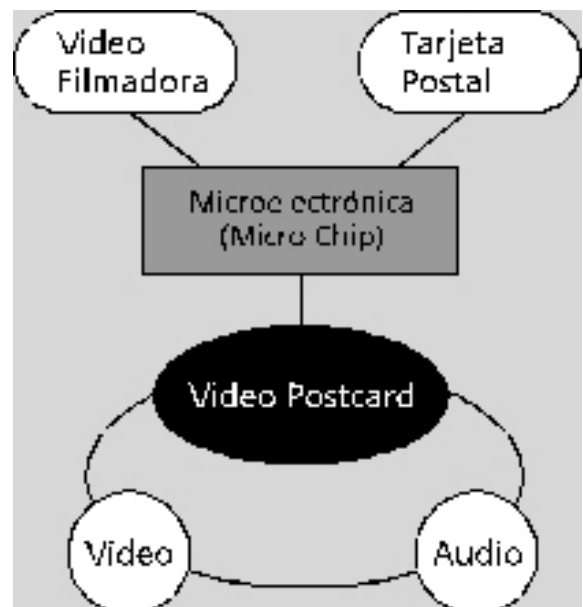


Fig.Sistema generativo de Video Postcard



Fig. Family Tree

Este producto conceptual fue concebido como un organizador de imágenes y cronología familiar interactiva. Esta capacidad interactiva le permite al usuario explorar en su pasado, y sus antepasados, generando un nuevo comportamiento frente a su propia historia personal.

Cabe destacar que se pierde en cierto modo la privacidad, ya que por su tipología –que hace clara referencia a un porta retratos- se encontraría ubicado a la vista de todos los que circulan por la casa.

En el álbum de fotos existe un dinamismo temporal con el paso de las hojas; en cambio, con el porta retratos es un momento congelado de la historia. Como resultado de esta fusión Philips logra un porta retratos dinámico.

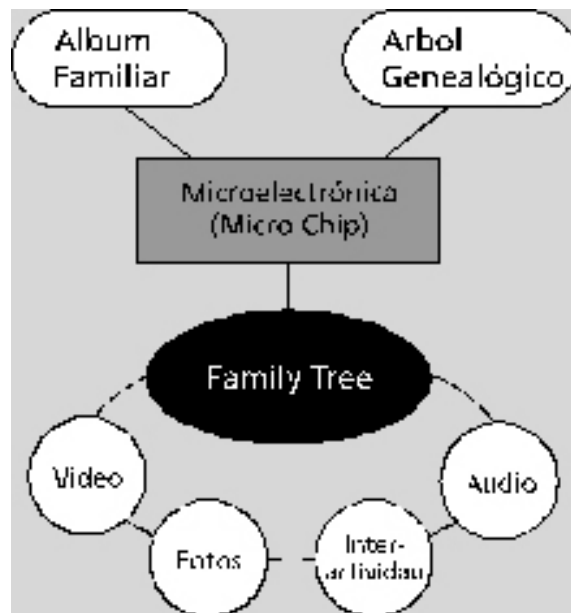


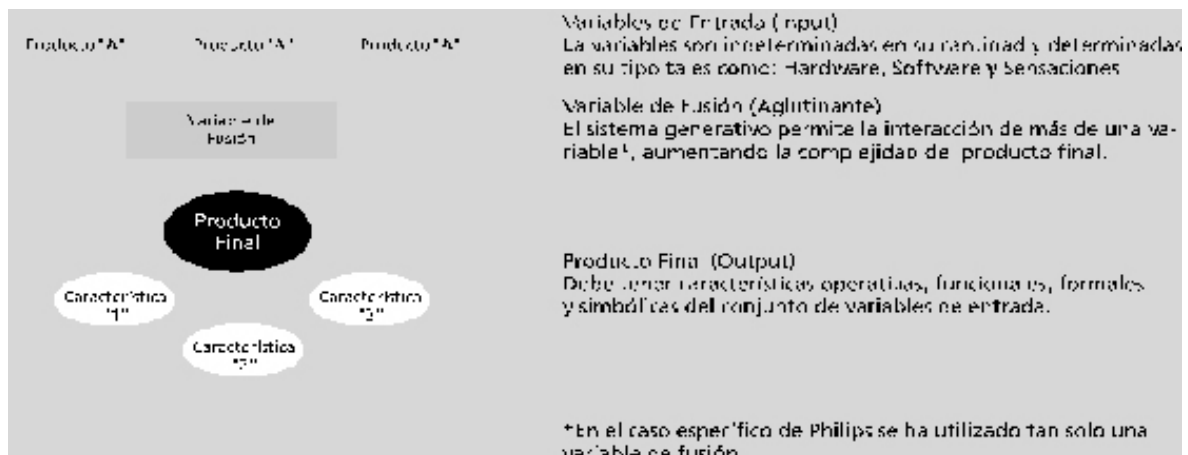
Fig. Sistema generativo de Video Postcard (2)

Conclusiones

Con este Workshop, Philips busca demostrar que las nuevas tecnologías emergentes de la microelectrónica y la nano tecnología (microprocesadores, software, y nuevos sistemas de almacenamiento alternativo de información) son compatibles con la producción de objetos y no obligan a una desmaterialización. Para llegar a la generación de nuevos productos Philips utilizó un sistema generativo. A este sistema se llegó como resultado del análisis de los productos. El sistema de generación se presenta a continuación:

En este gráfico hay variables de entrada (input) que son productos de hardware o software ya existentes. Los cuales son posteriormente fusionados por la variable clave: la microelectrónica. Luego aparece una variable de salida (output) como resultado de la fusión de las variables de entrada por la microelectrónica: el nuevo producto Philips.

En el aspecto formal del producto, si bien todas están unidas por una estética naif muy cercana a la de los juguetes, se detectaron distintas formas de lograrlo:



Utilizando la morfología de uno de los variables de entrada. (Watches).

Integrando las formas de varios variables de entrada (Home Medical Box).

Utilizando las formas de un elemento que de algún modo se encuentra vinculado a una de las variables (Family Tree).