

3 tecno

Boletín periódico
Año 9 n° 39
ISSN 2344-987X

Editores Javier De Ponti
Adrián Di Pietro

Comité Editorial Fabián Casarico
Valeria Miccio
Néstor Velázquez

circuitos de consumo y todos los componentes que hacen que un sistema pueda funcionar. Los actores, las herramientas, las legislaciones, los mismos objetos y artefactos son componentes.

Entonces, los objetos tecnológicos resultan de decisiones técnicas y sociales, se constituyen con esos componentes que están, a su vez, condicionados por los singulares contextos socioeconómicos. Es en dichos contextos en los que se dan las posibilidades de uso, incluyendo las instancias de aprendizaje, puesta en funcionamiento y mantenimiento. Si se trata de un objeto novedoso que no cuenta con la aprobación de los usuarios en estas instancias, el objeto quedará olvidado, no se podrá hablar de innovación. Pero si es aceptado, si alcanza el uso, podrá ser mencionado como innovador.

En suma, tenemos el concepto de sistema o red, tenemos el concepto de marco tecnológico, tenemos componentes, objetos, artefactos, tenemos algunas preguntas alrededor de estos conceptos.

Como vemos, entrecruzando elementos de la lectura del objeto con contenidos que están en la bibliografía podemos encontrar elementos para pensar tecnológicamente. Solo hay que mirar los objetos, estudiar los textos, buscar los conceptos e ir viendo de qué modo responder las preguntas del análisis del objeto. -



<http://dicereblog.wordpress.com>

UNLP, FDA, DCV/**cátedra tecnología cvs**
Diag. 78 n° 680
(B1900CKB)
La Plata, Pcia Buenos Aires
(54-0221-4237548)
www.3tecnoblogspot.com.ar

Bibliografía

GAY, A. (2010) *La tecnología como disciplina formativa*. Tec: Córdoba.

Revista *Bold* en <http://papelcosido.fba.unlp.edu.ar/ojs/index.php/bold>

Boletín periódico
Año 9 n° 39
Febrero 2022
ISSN 2344-987X



3 tecno

Sumario

290 Tecnología

Lectura de los textos y los objetos

Adrián Di Pietro

Javier De Ponti

Tecnología

Lectura de los textos y los objetos

Adrián Di Pietro, Javier De Ponti

Literatura tecnológica

La literatura específica resulta de la práctica o de la investigación. Surge de trabajos generados con un fin predeterminado, desarrollados por especialistas que investigan temas propios de una disciplina. Los proyectistas pueden escribir sobre diseño, pero también sobre las áreas que lo componen, como la señalética, la animación, o la identidad, y también sobre los factores que inciden en la práctica, como la técnica, la metodología o la tecnología.

Sobre cada tema hay tantos enfoques como autores, tantas miradas como investigadores, pero también hay definiciones básicas que se pueden pensar en común. Si se lee lo que dicen sobre tecnología, por ejemplo, Ricardo Ferraro, Gui Bonsiepe, Tomás Buch y Tomas Hughes, el eje girará alrededor de las definiciones principales y del sistema tecnológico. Si se revisan los textos de Aquiles Gay, Wiebe Bijker o Tomás Maldonado se encontrarán abordajes sobre el objeto tecnológico. En cambio, el texto de Andrés Valderrama ofrece un análisis comparativo que reseña los aspectos del constructivismo tecnológico y del determinismo tecnológico. Es un estudio crítico que puede leerse, tanto para empezar a estudiar el tema, como después de leer los otros textos, a modo de cierre.

El escrito con Alejandra Gaudio y Laura Fuertes se publicó en un libro sobre modelos de investigación en diseño, allí se plantea la utilidad que puede tener, leer los objetos tecnológicos, para los diseñadores. También hay dos artículos publicados en la revista *Bold* en los que se pone en discusión el concepto

de tecnología de proyecto desde la perspectiva del diseñador. Uno de los artículos, “Tecnología, materialidad y diseño”, trabaja los conceptos de tecnología, diseño, sociedad, objeto, cultura. Explica una disciplina que aparece con el desarrollo industrial, que las inquietudes que dieron origen al diseño son fundamentalmente vinculadas a la técnica y la tecnología.

Estos escritos argumentan que habitamos en un entorno artificial, en tanto fue intervenido por los hombres, tecnológico en tanto resulta del control de



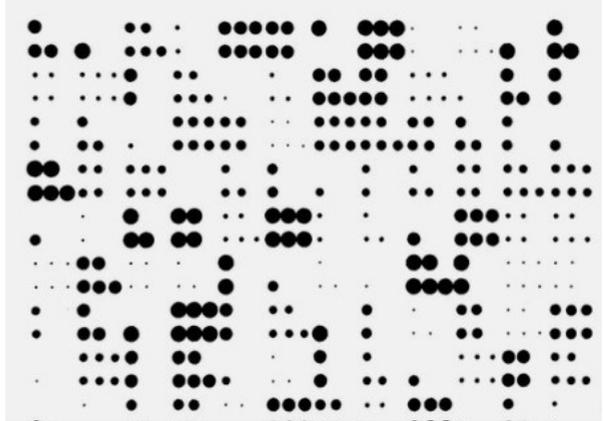
Motivos decorativos en serie, diseñados por William Morris, rescatados por investigadores en versión lineal.

la naturaleza, sociotécnico en tanto interactúan en él, tanto los sujetos como los objetos. La materialidad que produce el hombre, mediante la tecnología, construye el ambiente en el que vivimos.

Los diseñadores proyectan objetos materiales y semióticos. Es que el origen mismo de la profesión tiene que ver con una apuesta al mundo de la técnica y de la tecnología. Si se mira el trabajo sobre los oficios por parte de William Morris a fines del siglo XIX, o poco después, el discurso sobre la técnica en la escuela revolucionaria rusa, donde por vez primera se definió el diseño. Desde allí surge la línea común

3 tecno

La estructuración del espacio, la modulación y la sistematización científico-racional fueron algunos de los temas estudiados en la HfG Ulm de cara al diseño de un mejor entorno humano.



entre Bauhaus, Suiza, HfG Ulm, Chicago, e incluso Argentina y América Latina, atravesados por la idea del desarrollo tecnológico, todas apuestas por mejorar el entorno humano. Los diseñadores no generan tecnología -ésta viene de la ciencia y se teje en función de muchísimos factores- pero se inscriben en los procesos productivos de los objetos tecnológicos. Asimismo, hay que advertir que los objetos de comunicación que hace el diseño, además de ser semióticos, son materiales, tienen soportes. Existe una idea general de que los objetos que desarrollan los comunicadores son pura percepción visual, pero están los soportes, las formas de transmisión, los medios. En mayor o menor medida siempre hay un registro material, y la percepción abarca múltiples sentidos. No solo las dimensiones de un papel, sino también de la pantalla. No solo la vista, sino la audición, el tacto, el olfato. La pantalla emite luz, forma parte de un artefacto que emite sonido, calor, tiene texturas, se enchufa, forma parte de una red que transcurre entre fenómenos científicos materiales e inmateriales. Esa red es tecnológica.



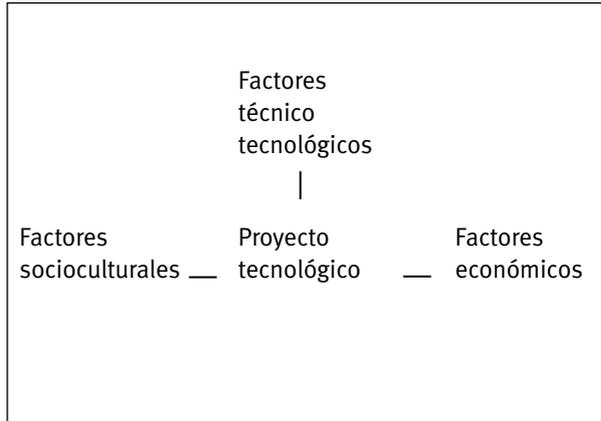
Mr. Magoo, la popular serie animada producida por UPA, con influencia de la propuesta del Instituto de Chicago.

En cualquier medida, si no se le quiere llamar red, se le puede decir sistema. Redes o sistemas, resultan de la necesidad de dominio que tenemos los seres humanos sobre los fenómenos naturales, resuelven problemas, crean entorno y tienen efectos sociales. Allí reside una definición de tecnología, porque se menciona una inquietud del hombre para construir su propio entorno artificial, porque remite a la necesidad de la investigación científica que deriva en productos tecnológicos.

Está la famosa cadena causal que señalan los deterministas de la tecnología: la ciencia investiga, genera un invento, ese invento se utiliza para producir un nuevo objeto, un producto y, en caso de que el producto sea aceptado por los usuarios, se genera innovación. También está el cuestionamiento de los constructivistas de la tecnología, quienes relativizan esa cadena, dicen que mejor es pensar en sistema o red, que los factores que inciden en el desarrollo tecnológico son múltiples, pues tienen carácter social y cultural.

3 tecno

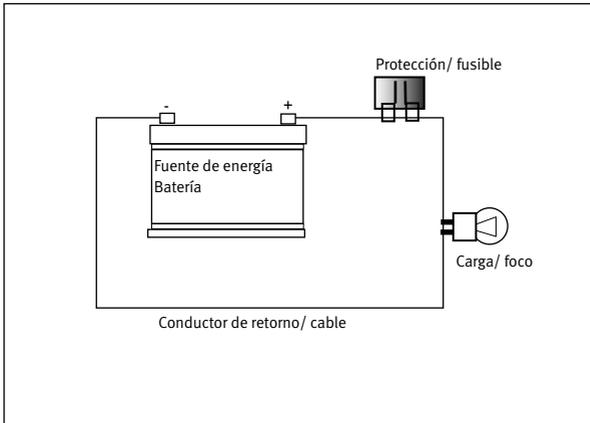
Aquiles Gay identifica los factores que condicionan el proyecto tecnológico (Gay, 2010: 89).



La lectura

La lectura del objeto tecnológico se cruza directamente con la literatura existente sobre objetos, tecnología y sociedad. Para leer los objetos hay que investigar. Para ello se trabaja, generalmente, a partir de un solo artefacto sin dejar de mirar a la red de la que forman parte. Dentro de la misma, cada objeto cumple un cometido diferenciado. Por ejemplo, un cable de electricidad, un enchufe una zapatilla, tienen funciones predefinidas entre sí y para con los usuarios, pues mediante encastrés, contactos y conexiones, se hace posible la transmisión de energía eléctrica.

Asimismo, para que se puedan establecer esos vínculos, hace falta cierto grado de aceptación al uso. Los usuarios se erigen como tales cuando admiten el uso de los artefactos, cuando se predisponen para colaborar en la experiencia de la puesta en funcionamiento, del servicio que ofrecen, y en tal caso los integran al entorno como objetos útiles. Así, quienes utilizan el sistema eléctrico pasan a integrar el grupo social de los usuarios del sistema, con las empresas proveedoras, las normativas de uso, los requisitos de



El funcionamiento de una red, sistema o circuito técnico o tecnológico implica la interacción entre piezas, necesita de usuarios que lo manipulen, de un ambiente que habilite su puesta en funcionamiento y de prácticas previas que hagan posible su aceptación por parte de los usuarios.

instalación, los oficios de mantenimiento y la burocracia administrativa del servicio. Vale decir que allí intervienen, además de los grupos, las instituciones, los artefactos, los objetos, los productos, construyéndose un marco tecnológico.

A la vez, al delimitarse un marco tecnológico en un juego de reciprocidad, se dan las condiciones elementales para la circulación del objeto, para su consumo y aceptación por parte de los usuarios. ¿Quiénes usan un objeto? ¿qué objetivos de uso tiene? ¿quiénes interactúan con el uso? ¿en qué momento comienza el uso del sistema? ¿de qué otros artefactos depende, con que se lo relaciona? Son algunas de las preguntas cuyas respuestas que permitirán caracterizar el marco tecnológico. Así pues, el objeto tecnológico es todo aquel que surge después de un proceso de fabricación, que tiene una utilidad (de uso, comunicacional) que fue debidamente planificado; que involucra a otros artefactos dentro del sistema, materiales o inmateriales.

El objeto tecnológico a estudiar es un artefacto cuya circulación social involucra otros artefactos, como las patentes, las reglamentaciones, los manuales, los