

Filosofía y Diseño de Interacción: Vilém Flusser

Diseño

- Sustantivo: Intención, plan, propósito, meta, conspiración malévola, conjura, forma, estructura fundamental → ardil, malicia.
- Verbo: Tramar algo, fingir, bosquejar, conformar, proceder estratégicamente.
- *Signum* – zeichnen (dibujar) → de-signar (entzeichnen).
- Diseño, máquina, técnica, ars, kunst (können).
- Diseño → volver a reunir arte y técnica.
- (Tecno)Imaginación: la capacidad específica de producir imágenes (técnicas) y de descifrarlas.

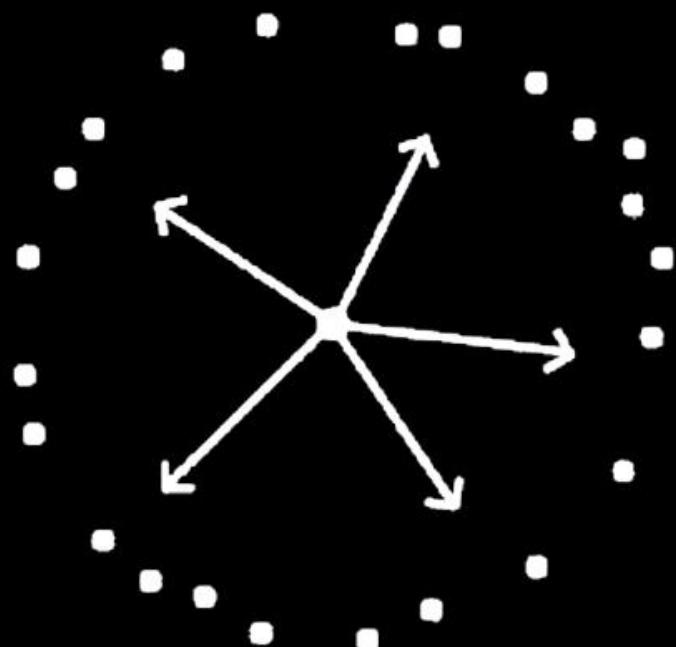
Medios

- Los medios permiten al humano explicar el mundo y facilitar su orientación en él.
- Cada medio adquiere, organiza y transmite distintas informaciones, de diversos modos.
- Estas informaciones articulan las visiones que los medios nos presentan del mundo.
- El peligro es olvidar que creamos los medios para orientarnos en el mundo y acabar pensando que el mundo es realmente lo que ellos nos muestran.

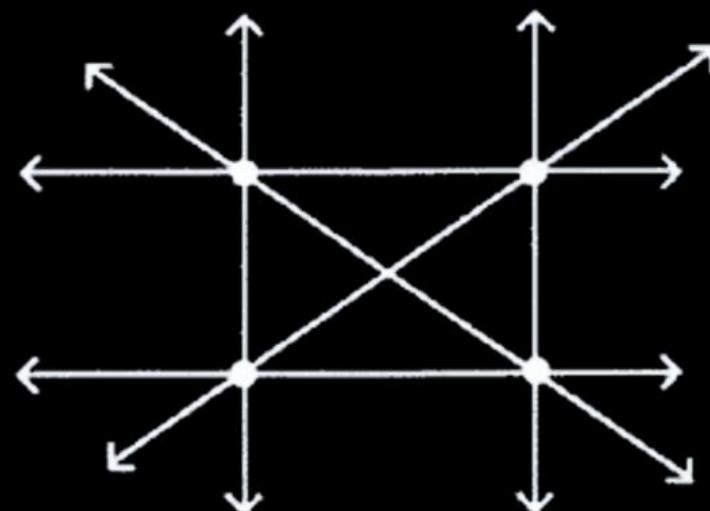
Medios

- **Medio:** estructuras (materiales o no, técnicas o no) en las que funcionan códigos.
(Ejs: lenguaje, imágenes, prensa escrita, televisión, sala de clases, cocina, cuerpo, balón de fútbol, etc.).
- En su abordaje a los medios Flusser no los reduce a una cuestión de hardware y evita una perspectiva puramente tecnológica.
- Medios discursivos (unidireccionales - broadcasting) V/S
Medios dialógicos (multidireccionales – networking)

Amphitheaterdiskurse



Netzdialoge



Medios

- Perspectiva antropológica que se centra en cómo los medios cambiar nuestro “ser-en-el-mundo”.

(Ej: Cuando reflexiona sobre la fotografía o el cine se pregunta:

¿Cuál es el “gesto de fotografiar” o el “gesto de filmar”?

¿Cuáles son sus implicaciones filosóficas?

¿En qué sentidos alteran nuestra relación con el mundo y con los otros?)

Sujeto

- Una visión donde el *self* (o yo) como resultado de relaciones sociales e interacciones con el ambiente
- “lo que somos son relaciones (alambres) entrelazadas, sin ningún tipo de núcleo (de “espíritu”, de “yo”, de “identidad”, sin nada de nada con que podamos “identificarnos”). Si desanudamos las relaciones de las que estamos hechos, nos quedamos con las manos vacías. Dicho de otro modo: “yo” es, pues, aquel punto abstracto en el que se cruzan y del que salen relaciones concretas. Ahora sí que podemos “identificarnos” con esos nudos de relaciones: por templo: como cuerpo grave (como punto nodal en el campo electromagnético y gravitacional), como organismo (como punto nodal en el campo genético y ecológico), como “psique” (como punto nodal en el campo psicológico colectivo), y como “persona” (como punto nodal en campos sociales, intersubjetivos, que se recortan unos sobre otros” (FLUSSER, 2002, p.126).

Sujeto

- Crítica a la concepción del sujeto moderno → sujeto como un sistema de adquisición, procesamiento, transmisión y almacenamiento de información.
- Mundo objetivo → proyección del sistema nervioso, que configura la realidad a partir del procesamiento de las informaciones percibidas.
- Cada vez más las informaciones obtenidas de nuestro entorno parecen provenir de una multiplicidad de aparatos que componen nuestro hábitat contemporáneo.

Redes

- Flusser advierte que en la sociedad post-industrial los aparatos asumen tamaños gigantescos (como el aparato administrativo) y microscópicos (como los chips de los aparatos electrónicos), amenazando en ambos casos escapar totalmente de nuestra visión.
- Su actuar se despliega en dimensiones que ni nuestro sistema sensorial ni nuestras coordenadas cognitivas son capaces de registrar.

Redes

- Las redes son elementales, en el sentido que sus dinámicas operan en niveles “sobre” y “bajo” los del sujeto humano.
- Aspecto medioambiental de las *redes* → no podemos controlar ni siquiera manipular directamente todas las cosas que hacemos como sujetos o grupos humanos.
- Los humanos no se encuentran más en el centro de la sociedad --> han sido des-centrados por los aparatos y sus programas hasta el punto de poder ser vistos como meros canales de conexión de las redes aparáticas.

Redes

- El proceso de adquisición, almacenamiento y transmisión de información fluye tanto a través de los organismos vivos como de los objetos inanimados, todos nodos de un mismo ecosistema.
- Se disuelven los límites materiales y conceptuales entre humanos y el mundo de los objetos.
- Los humanos se presentan como partes interdependientes y ya no el centro de la memoria global.
- Subjetividad en red → inteligencia colectiva:
Diseñador → grupos de elementos humanos y artificiales

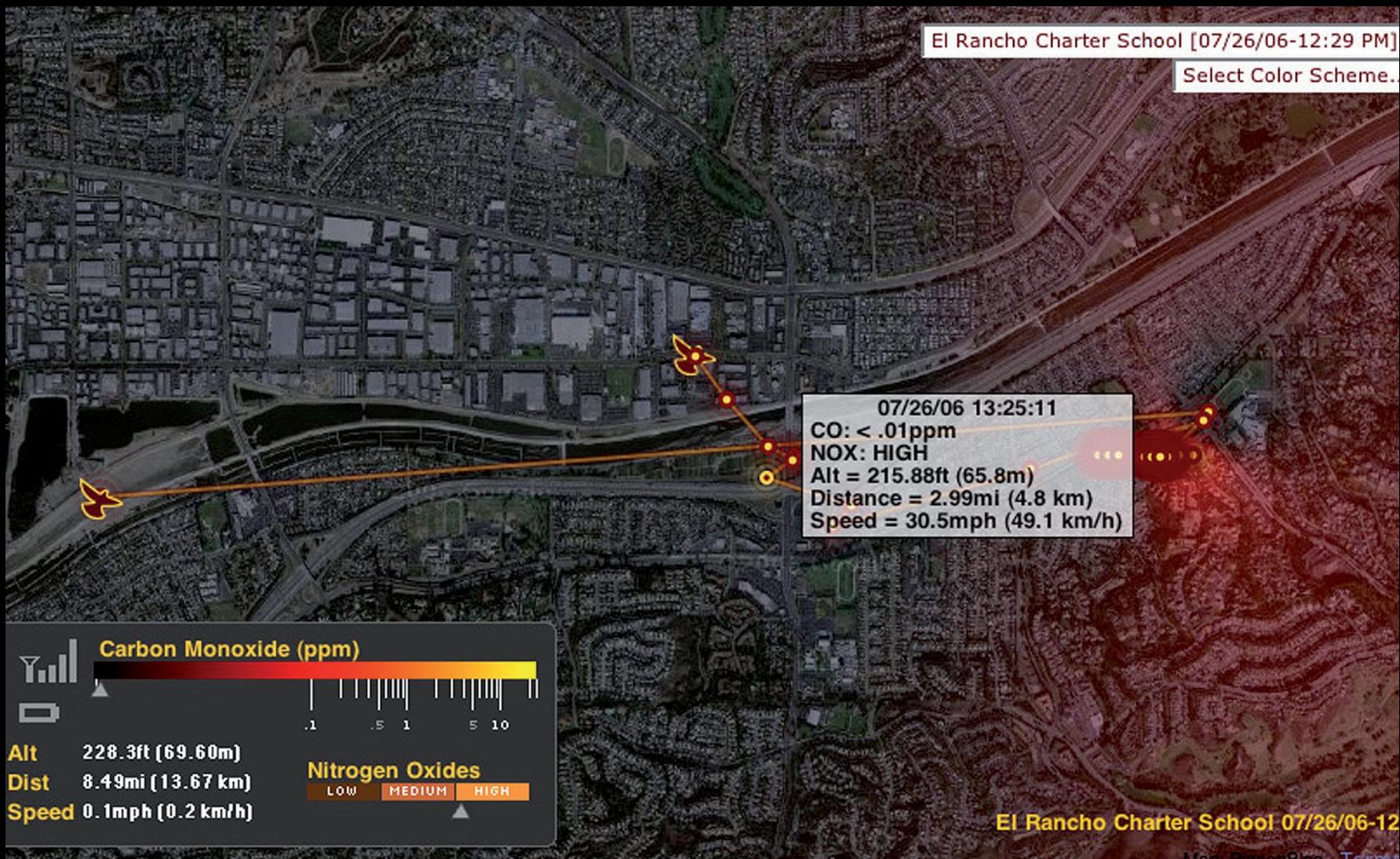
Beatriz DaCosta
Pigeon Blog (2006)





El Rancho Charter School [07/26/06-12:29 PM]

Select Color Scheme.





El Rancho Charter School [07/

Self

El Rancho Charter Sch

Ma

Pigeon blog (Beatriz da Costa, 2006)

Pigeon blog (Beatriz da Costa, 2006)  Anna Rachel Nusha Louis Ashkan Amanda Bob Natasha Shirin Victoria Maria Michele





origins

[a brief summary](#)

pigeon navigation

[a brief summary](#)

pigeon service



[military](#)

[police](#)

[underground & civic](#)

feral / domestic

[urban pigeons](#)

[pigeon racing](#)

special interview



[video](#)

Interview with Pigeon Fancier and Retired Navy Photographer Art Block (Jun '06)

[part I](#)

[part II](#)

[part III](#)

Pigeons in the Military, Police and Trafficking Service

Military

In the late 19th and early 20th century, homing pigeons were frequently used as message carriers within European battle zones. Equipped with a small message capsule, pigeons would carry messages between troops and allies, alerting people if soldiers were captured behind enemy lines. They would also provide important time sensitive information that couldn't be sent by other means. Pigeons were hard to detect, difficult to shoot down, and fast commuters.

In 1903, German Engineer Julius Neubronner combined a small analogue camera with a mechanical timer and attached it around a pigeon's neck. This innovative approach to aerial photography soon raised interest from the German military. Shortly thereafter, exploring the potential for secret aerial photography carried out by pigeons began in earnest.

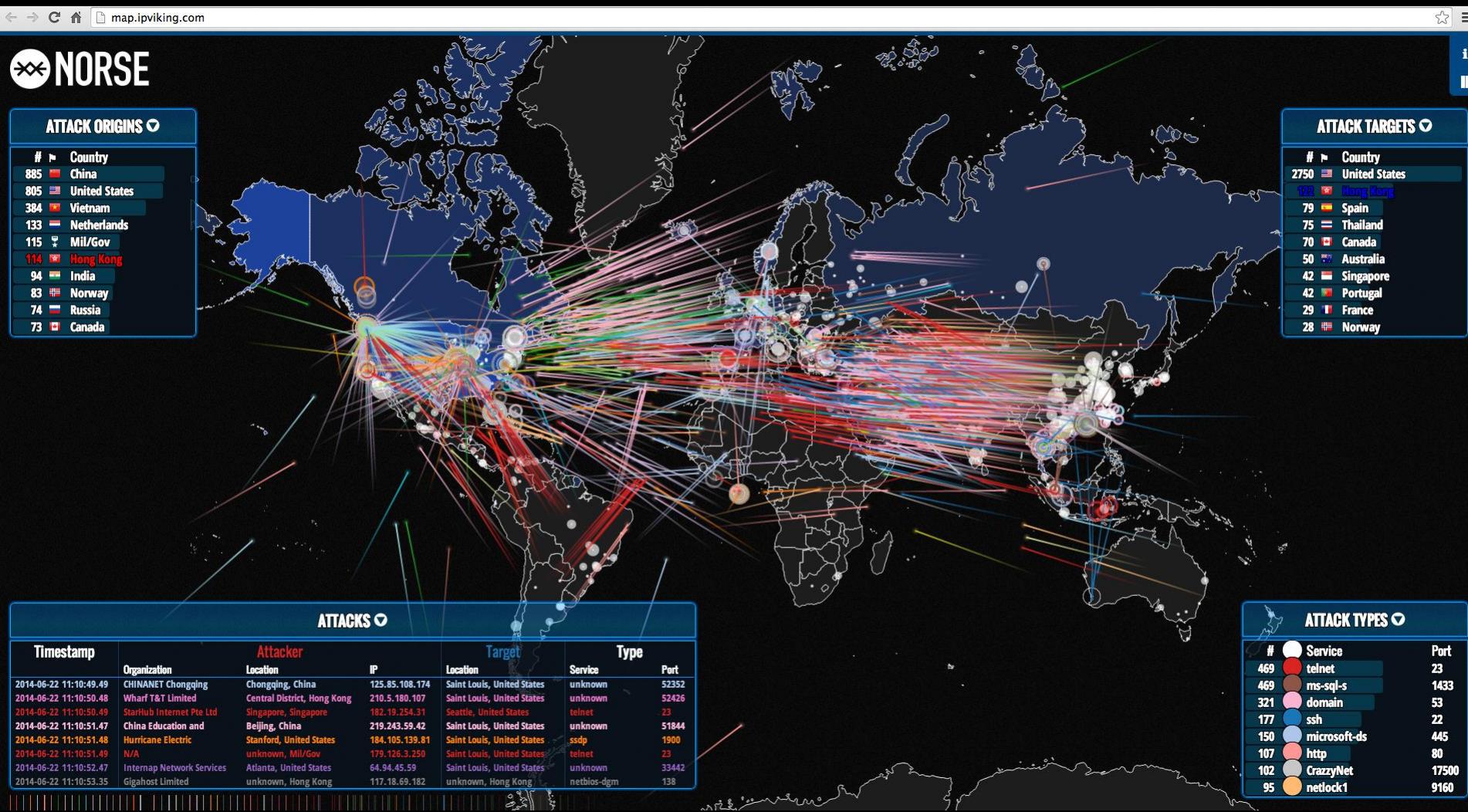


Contact - upcoming events -

press coverage -



Norse
Ipviking (2015)



La historia de la humanidad como la historia de la fabricación

1^a Revolución Industrial – 2^a Revolución Industrial – 3^a Revolución Industrial

Homo Manus – Homo Ferramentum – Homo Machina -----> *Homo Apparatus*

Homo Faber -----> Homo Ludens

Trabajo -----> Juego

Humano – Técnica

- **Herramienta:** Una simulación de un órgano corporal que sirve al trabajo, basado en la experiencia y en la observación de los hechos.
- **Máquina:** Una simulación de un órgano corporal sobre la base de teorías científicas.
- **Aparato:** 1. Un juguete complejo que simula el pensamiento, un juguete tan complejo que los que juegan con él no pueden desentrañarlo (*black box*). 2. organización o sistema que permite que algo funcione.
(Ejs: cámara fotográfica, computadora, aparato estatal)
- Su intención no es cambiar el mundo (como las herramientas y las máquinas) sino cambiar el significado del mundo.

Herramienta – Máquina – Aparato

— ----- Autonomía -----> +

Sociedad Pre-Industrial

El humano está rodeado de herramientas.

La herramienta funcionaba en función del humano.

La técnica al servicio de la voluntad humano.

Sociedad Industrial

La máquina está rodeada de humanos.

El humano funciona en función de la máquina.

La voluntad humana se encuentra determinado por la técnica.

Sociedad Post-Industrial

El humano está dentro del aparato y entrelazado con el aparato.

Humano y aparato se funden en una unidad.

Las “herramientas inteligentes” suplantan el trabajo humano y emancipan al humano de la coerción del trabajo: desde ahora está libre para jugar.

- **Producir:** el traslado de una cosa de la naturaleza a la cultura.
- **Trabajo:** la actividad que produce e informa objetos.
- **Objeto:** una cosa que está ante nosotros.
- **Informar:** 1. crear combinación improbables de elementos;
2. imprimirlas en objetos.
- **Código:** un sistema de signos ordenado regularmente.
- **Signo:** un fenómeno que significa otro.
- **Traducir:** pasar de un código a otro, de ahí: saltar de un universo a otro.
- **Universo:** 1. la totalidad de las combinaciones de un código;
2. la totalidad de los significados de un código.
- **Juego:** una actividad que es un fin en sí mismo.
- **Programa:** un juego combinatorio con elementos claros y distintos.
- **Funcionario:** una persona que juega con aparatos y que actúa en función de los aparatos.

Aparato

- Algunos aparatos están tan automatizados que pueden funcionar por su cuenta, otros requieren de la intervención humana.
- El apéndice humano de los aparatos (el funcionario) puede controlar su funcionamiento regulando sus *inputs* y *outputs*, pero no pueden cambiar sus programas.
- Los funcionarios actúan en función de los programas de los aparatos.
- Los funcionarios renuncian a su libertad y responsabilidad y se las entregan al sistema. Este es el lado deshumanizante de los aparatos.
(Ej: gente trabajando dentro de los campos de concentración o dentro de los complejos administrativos kafkianos).

Aparato

- Si bien son cajas negras (*black boxes*), los aparatos se le presentan al funcionario de una manera amigable (*user-friendly*), o sea, pueden ser operadas incluso cuando el funcionario que las manipula desconoce lo que pasa en dentro de ellos.
(Ej: el conductor que maneja un automóvil sin preocuparse por el funcionamiento del motor).
- El funcionario elige, entre las categorías disponibles en el programa para producir informaciones (imágenes, sonidos, textos) y cree que está creando libremente, pero su elección estará siempre programada, porque se encuentra por las categorías inscritas en el aparato.
(Ej: 1. el músico que compone con *softwares* para crear música; 2. el estudiante de diseño que proyecta sus producciones a través de *softwares* de gráficos 3D, como *Maya* o *3D Studio Max*).

Aparato

- Si bien son cajas negras (*black boxes*), los aparatos se le presentan al funcionario de una manera amigable (*user-friendly*), o sea, pueden ser operadas incluso cuando el funcionario que las manipula desconoce lo que pasa en dentro de ellos.
(Ej: el conductor que maneja un automóvil sin preocuparse por el funcionamiento del motor).
- El funcionario elige. entre las categorías disponibles en el programa para producir informaciones (imágenes, sonidos, textos) y cree que está creando libremente, pero su elección estará siempre programada, porque se encuentra limitada por las categorías inscriptas en el aparato.
(Ej: 1. el músico que compone con *softwares* para crear música; 2. el estudiante de diseño que proyecta sus producciones a través de *softwares* de gráficos 3D, como *Maya* o *3D Studio Max*).

Aparato

- Los aparatos y los programas son materializaciones de procesos mentales.
- Se basan en el poder de la repetición, llevando a la homogeneidad y previsibilidad de los resultados.
- Si bien es deseable que las máquinas repitan invariablemente una misma operación técnica (ej: lavarropas, microondas, hervidor eléctrico), es necesario cuestionarse si debemos esperar lo mismo de aparatos que están destinados a producir “bienes simbólicos” (no-objetos).

(Este es el límite y principal desafío de la informática que aun sueña con la creación de una “inteligencia artificial”)

Aparato

“Es cierto, muchos aparatos son objetos duros: el aparato de fotos está construido de metal, cristal, plástico, entre otras cosas. Pero no es esta dureza lo que los hace capaces de juego, no es la madera del tablero de ajedrez y de las piezas lo que hace posible el juego, sino las reglas del juego, el programa del ajedrez. Lo que se paga al comprar un aparato de fotos no son tanto el metal o el plástico, sino el programa que habilita en primer término al aparato a generar imágenes; de esta forma, en general, lo duro de los aparatos, el hardware, cada vez se va abaratando mientras que lo blando el software, se encarece cada vez más [...]”

Véase Japón: no posee ni materias primas ni energía; su poder se basa en la programación, *data processing*, informaciones, símbolos”. (Flusser, 2014:33)

Aparato

- Pero existe también la opción de actuar contra el aparato e intentar subvertir o alterar su programa para obtener resultados no previstos.
- Sobrepasar los límites del aparato → reinventar su programa y finalidad.
- Crítica a la estandarización del actor creador, de la sensibilidad y de la conciencia.
- El artista y el diseñador como hackers.

Nam June Paik

Magnet TV (1965)





Andrew Davidhazy







Frederic Fontenoy

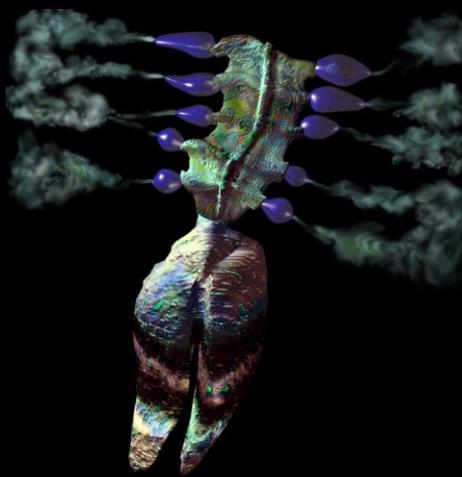
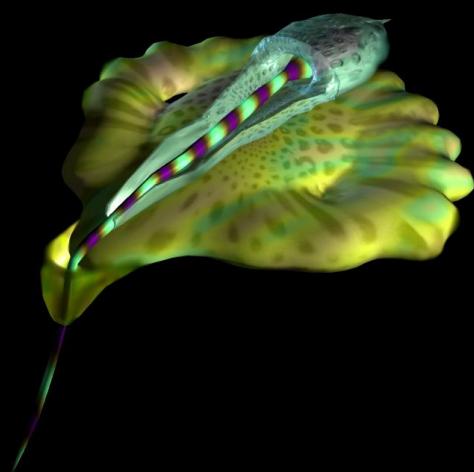
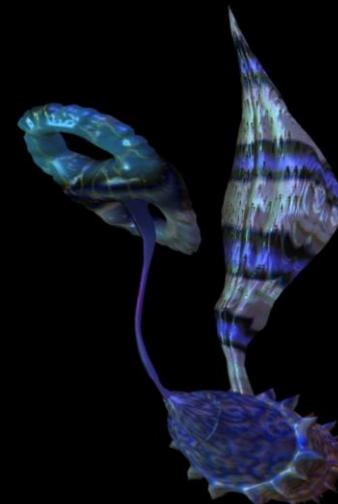
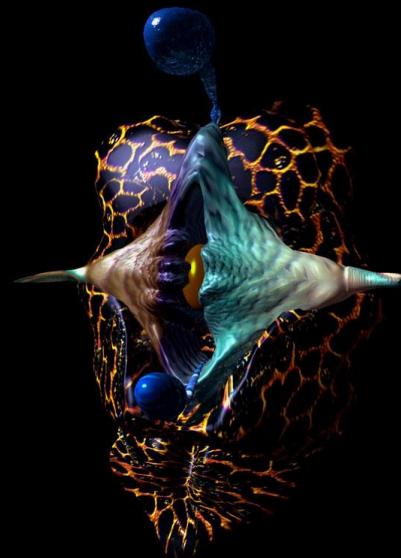
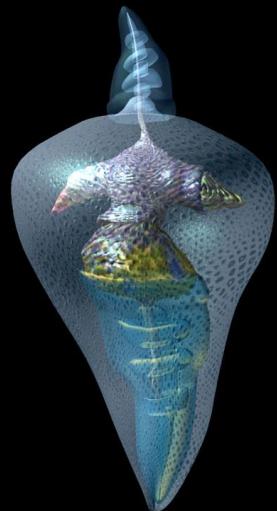
Metamorphose (1988-1990)

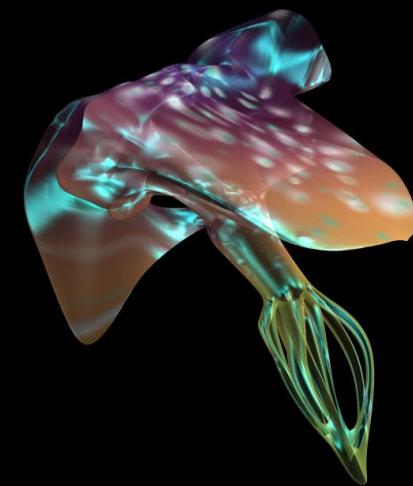
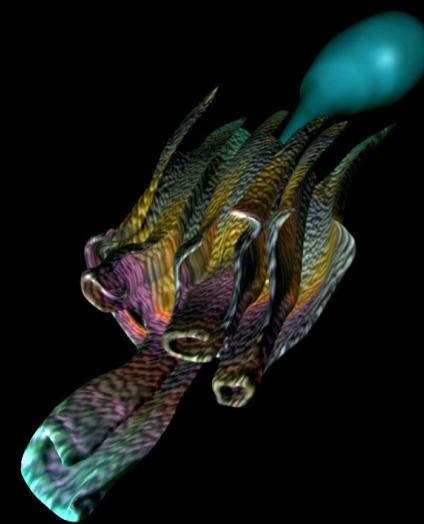
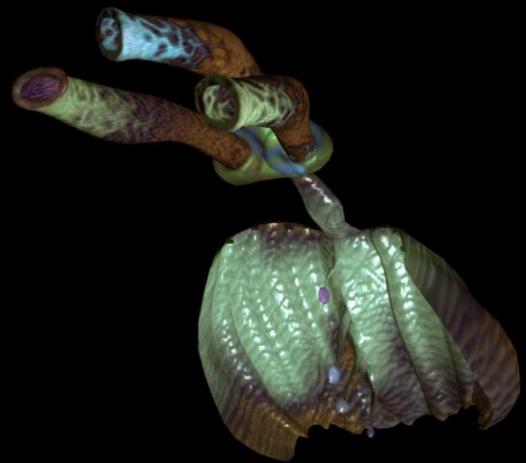




Louis Bec

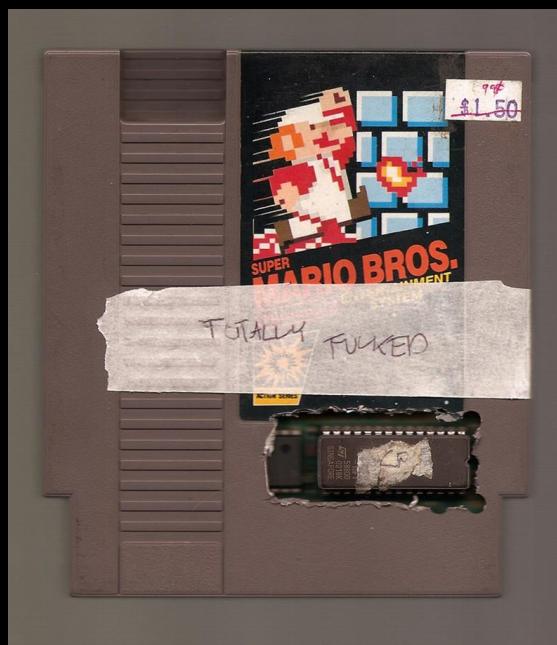
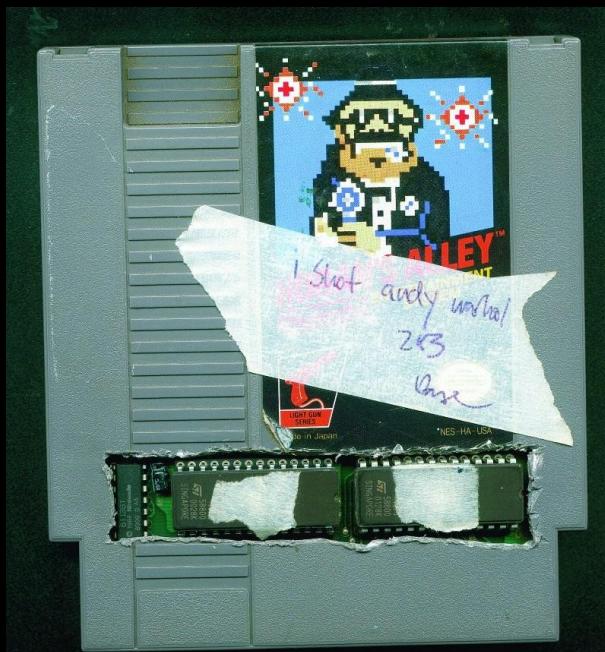
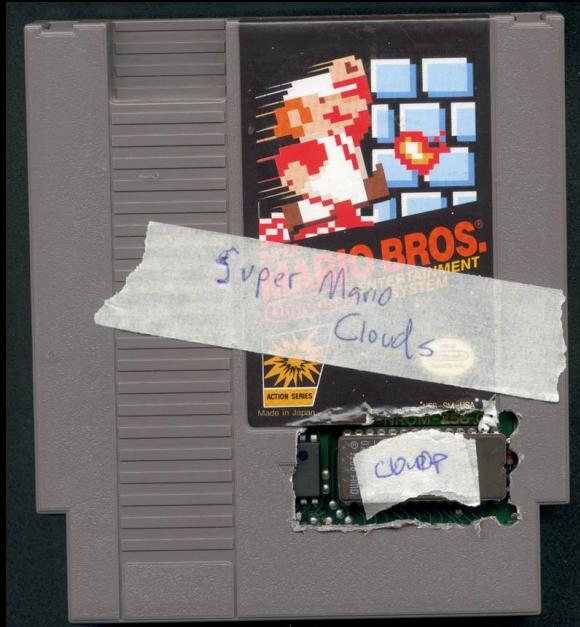
Prolegomena (1993-)

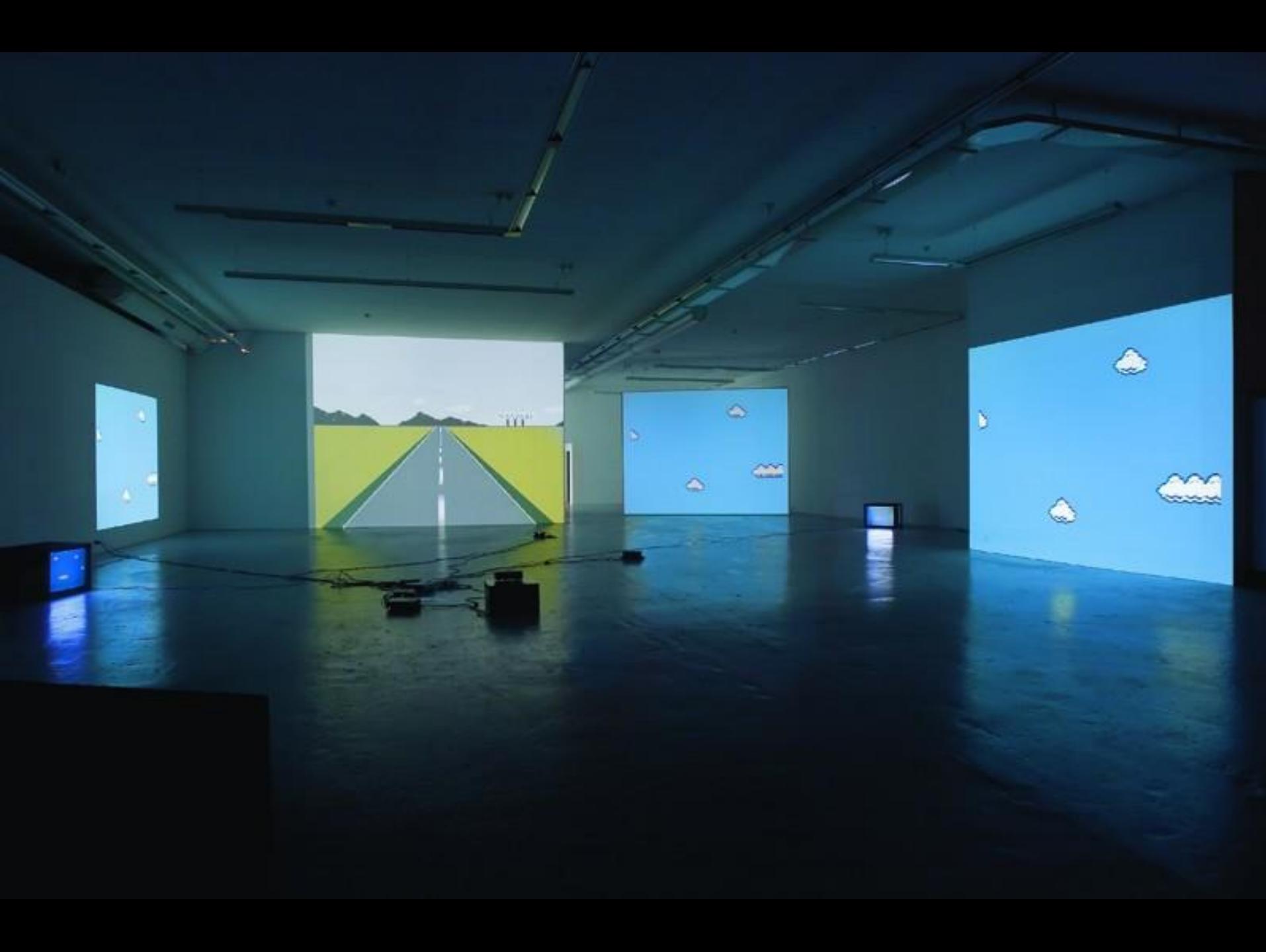




Cory Arcangel

Game Mods (2002 - 2011)





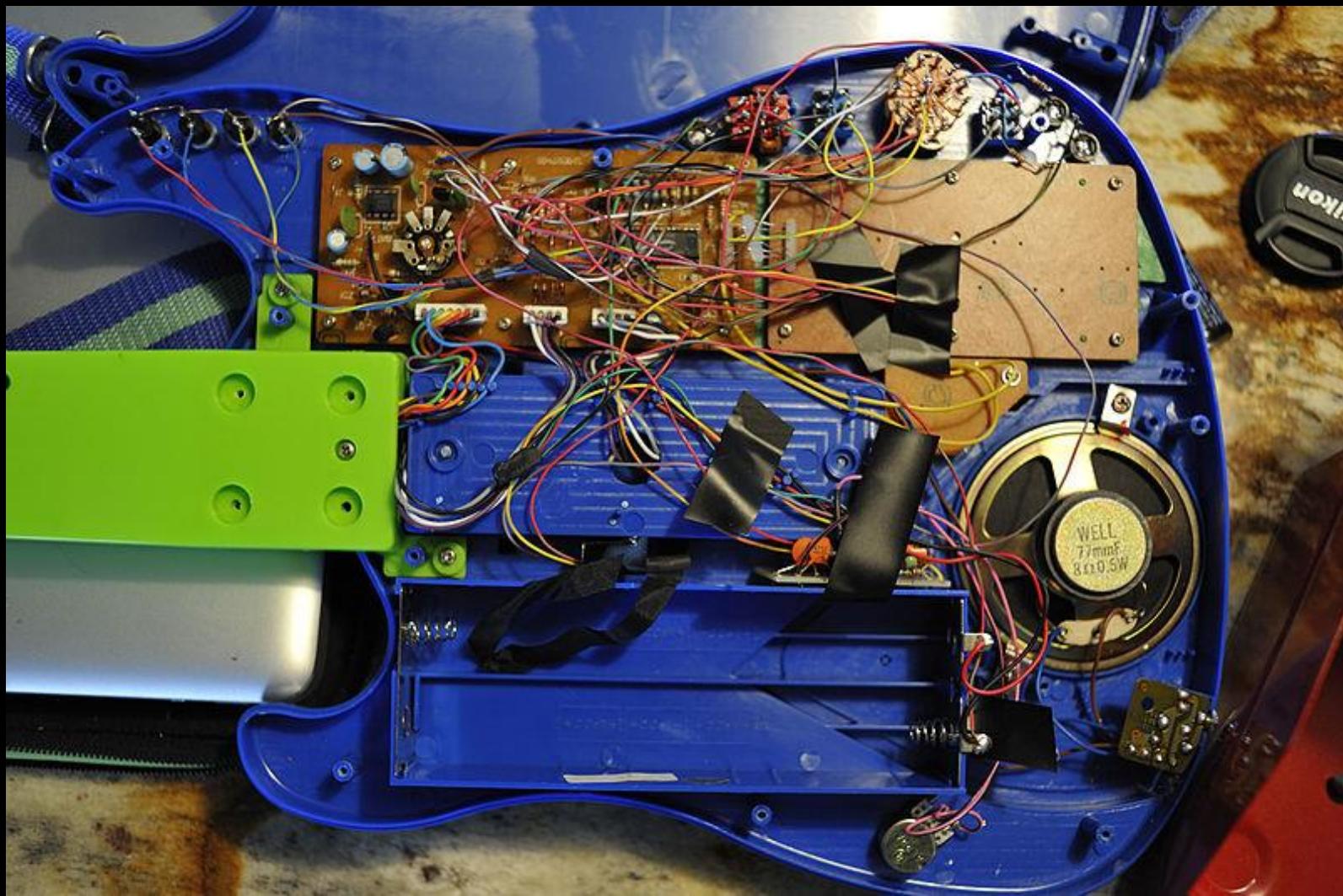






Circuit Bending: Alterar el programa







Diseño Generativo: Cosas y No-Cosas



