

De fetiche a dispositivo

Por Alma Martínez

Desde la antigüedad los objetos han sido fundamentales en nuestras vidas. Primero como elementos de culto, luego como indicadores de status, hasta convertirse en objetos-dispositivo.

Desde las etapas más antiguas de la humanidad, a los objetos se les ha rendido culto. Primero a los fetiches, elaborados por medio de las artes mágicas y creados por hechiceros, con poderes benéficos que se convirtieron rápidamente en símbolos de deseo. Del portugués *feitico*, usada por marinos y comerciantes al nombrar pequeños objetos de madera tallados que les daban buena suerte, la expresión se trasladó principalmente por estudiosos de las culturas «primitivas» al hablar de las tradiciones africanas, dándole un sentido más amplio; el de objetos como uso social dotado de significados.

Para finales del siglo XIX, con los nuevos sistemas de producción masiva, el alemán Walter Benjamin reflexionó sobre la importancia de los objetos cotidianos convertidos ahora en elementos fundamentales para la vida moderna. En las primeras exposiciones mundiales en Europa, se mostró lo mejor de la industria y la población se desplazaba desde diversos lugares para ver las nuevas mercancías. Los obreros eran los primeros en hacer filas y comprar las innovaciones.

Actualmente convivimos con ciertos objetos, a los que ya no atribuimos poderes sobrenaturales, ni de status social, sino que solamente deben cubrir otras particularidades como la del tamaño: la miniaturización. Esta tendencia tecnológica que busca reducir las proporciones se ha convertido en la meta principal para diseñadores, ingenieros y fabricantes.

Estos objetos, ahora llamados dispositivos, se conciben como un conjunto de elementos para facilitar un trabajo o función. Tienen que incluir una buena interfaz de usuario, es decir, una buena relación y entendimiento entre el usuario y el objeto, para poder manejar sus muy diversas aplicaciones, ya sea a partir de símbolos o elementos táctiles.

Mejor conocidos como *gadgets* (término al parecer tomado de la empresa Gaget, Gauthier & Cie, que fabricó la Estatua de la Libertad y que generó un sin número de réplicas pequeñas de la misma), son dispositivos que se hicieron famosos por personajes de la ficción: Batman, Ironman, James Bond y el Dr. Gadget, para quienes son indispensables para realizar sus hazañas. Los *gadgets* son dispositivos que deben mostrar y demostrar su alta tecnología. Establecen una serie de reglas estéticas y estilísticas para ser considerados como tales: pequeños, coloridos, divertidos, diferentes, con elementos nunca antes vistos. Pero sobre todo, que sea evidente que ha sido el resultado de todo un proceso de diseño y avance tecnológico.

Quienes los posean, tendrán un objeto que les haga la vida más cómoda y, como en la antigüedad, formará parte del ritual y culto por lo inexplorado.

Publicado el 15/10/2012



ISSN 1851-5606

<https://foroalfa.org/articulos/de-fetich-a-dispositivo>

