

## **Sueñan los objetos electrónicos...**

Notas sobre el trabajo de Anthony Dunne y Fiona Raby [2001]

//actualización 2014 / v0 2008-2009

//Historia, Teoría y Composición Arquitectónicas 2

//Material de apoyo práctica.02: #controversiasdomésticas

**José Pérez de Lama**

**Departamento de Historia, Teoría y Composición Arquitectónicas Universidad de Sevilla**

Nota preliminar:

El trabajo de Anthony Dunne y Fiona Raby se presenta como una referencia de *diseño negro* de cara a la práctica 2 planteada en el grupo 4 de Historia, Teoría y Composición Arquitectónicas que nosotros intentaremos extender a la escala de la arquitectura. Se debe tener en cuenta también que estos diseño de Dunne y Raby y colaboradores se centran en los *objetos electrónicos* mientras que nuestro objetivo es pensar en la vivienda y los habitares. *Diseño negro* como en cine negro, novela negra, o incluso humor negro...

Recientemente, Antonio Lafuente también ha escrito sobre el tema.

**Debajo de la brillante superficie del diseño oficial** se esconde un mundo oscuro y extraño movido por las necesidades humanas. Un lugar en el que los objetos electrónicos co-protagonizan una historia / película negra, trabajando con individuos de parecidos intereses y gustos para escapar de la normalización y asegurar que incluso un medio totalmente manufacturado tenga espacio para el peligro, la aventura y la transgresión... [Dunne, Raby, 2001: 6]

Diferentes aproximaciones heterodoxas:  
Subversiones amateurs y beta-testeadores  
Consumidores como anti-héroes  
*Connoisseurs*  
*Tinkerers y hackers*

## **Cuando los objetos sueñan...**

Los objetos electrónicos, desde los teléfonos móviles a las lavadoras, son frecuentemente descritos como “inteligentes” (*smart*). Pero usar este término para describir objetos con funcionalidades electrónicas ampliadas da lugar a una interpretación blanda de las cosas que son una parte integral de nuestras vidas cotidianas. Los objetos electrónicos no son solamente inteligentes, sino que *sueñan* – en el sentido de que emiten radiación hacia el espacio y los objetos que los rodean, incluyendo nuestros propios cuerpos. A pesar de las imágenes de control y eficiencia sugeridas por el lenguaje visual beige de inteligibilidad e inteligencia (*smartness*), podemos imaginar que los objetos electrónicos son irracionales – o por lo menos, que permiten a sus pensamientos vagar. Pensar en ellos en términos de sueño en lugar de inteligencia los abre a interpretaciones más interesantes [Dunne, Raby, 2001: 8].

*Geografías espectrales*

*Paisajes herzianos*

*Ningún lugar en el que esconderse*

*Sensualidad inmaterial*

## ¿Objetos inteligentes?

La inteligencia en las personas se vincula a:

La crítica

La problematización

La imprevisibilidad

La complejidad

La innovación

La inspiración...

y no sólo a ser *user friendly*, inteligible, claro...

## Design noir

En la actual situación en la que el diseño de productos es análogo a los grandes éxitos de Hollywood, entonces un interesante lugar que explorar en mayor detalle puede ser su opuesto: el design noir [...] Refiriéndose al mundo del mal uso y abuso de los productos, donde el deseo desborda sus límites materiales y subvierte la función de los objetos cotidianos, este género de productos conectará con los modelos más oscuros y conceptuales de necesidad que se limitan habitualmente al cine y la literatura...

Como en el cine negro, el énfasis se situaría en el existencialismo. Imaginemos objetos que generasen “momentos existenciales” - una dilema por ejemplo - que escenificarían o dramatizarían. Estos objetos no ayudarían a la gente a adaptarse a los valores sociales, culturales o políticos existentes. Por el contrario, los productos obligarían ciertas decisiones a la gente, revelando como ciertas elecciones limitadas se encuentran ya materialmente codificadas para nosotros en los productos mismos. En otro nivel, podríamos simplemente disfrutar de ella malignidad de los valores incorporados en estos productos y servicios. Su simple existencia es suficiente para generar placer [Dunne, Raby, 2001: 46].

Más sobre los objetos electrónicos

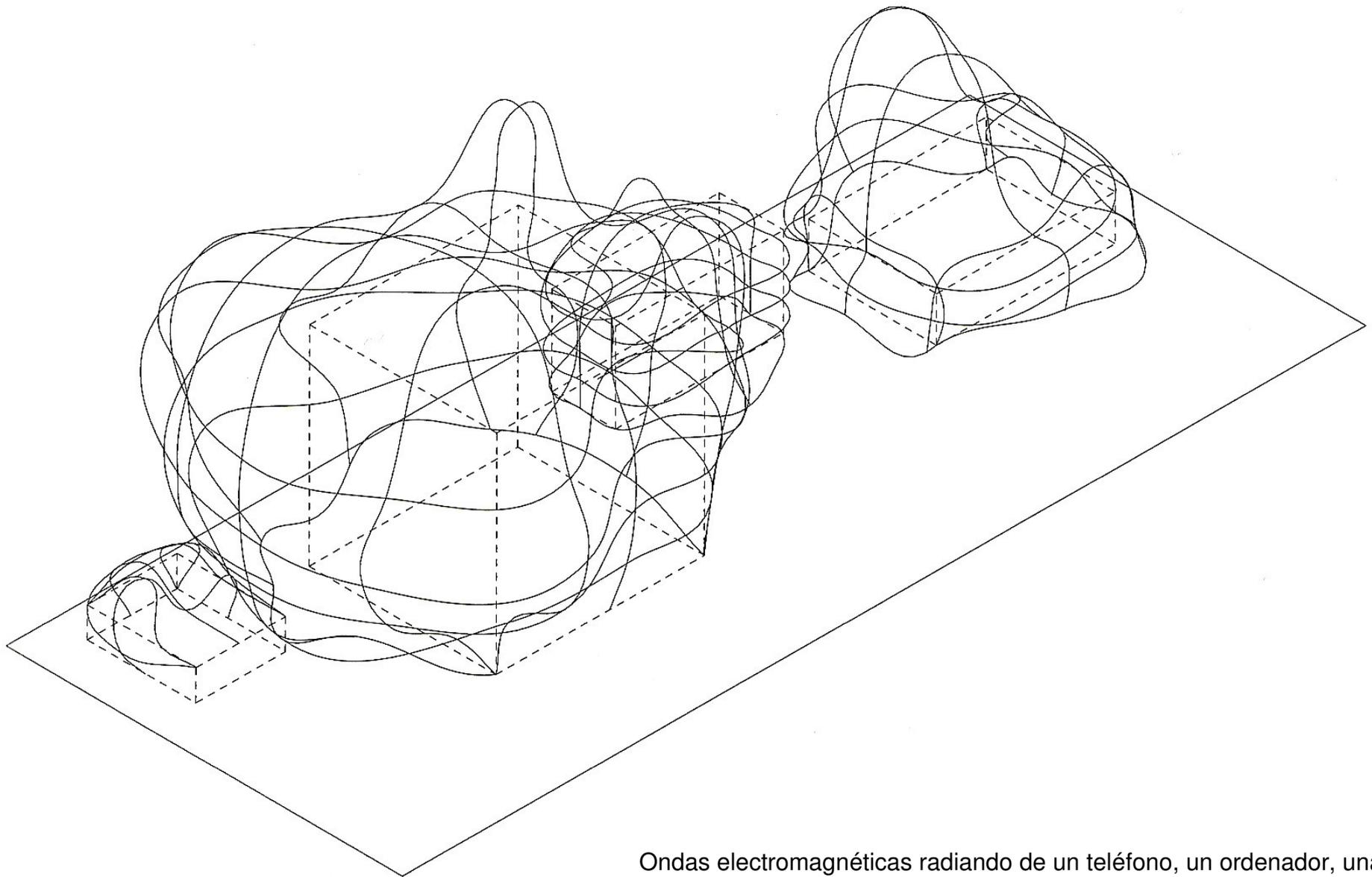
Objetos radiogénicos (como en fotogénicos)

Aerialidad (de *aerial*, antena)

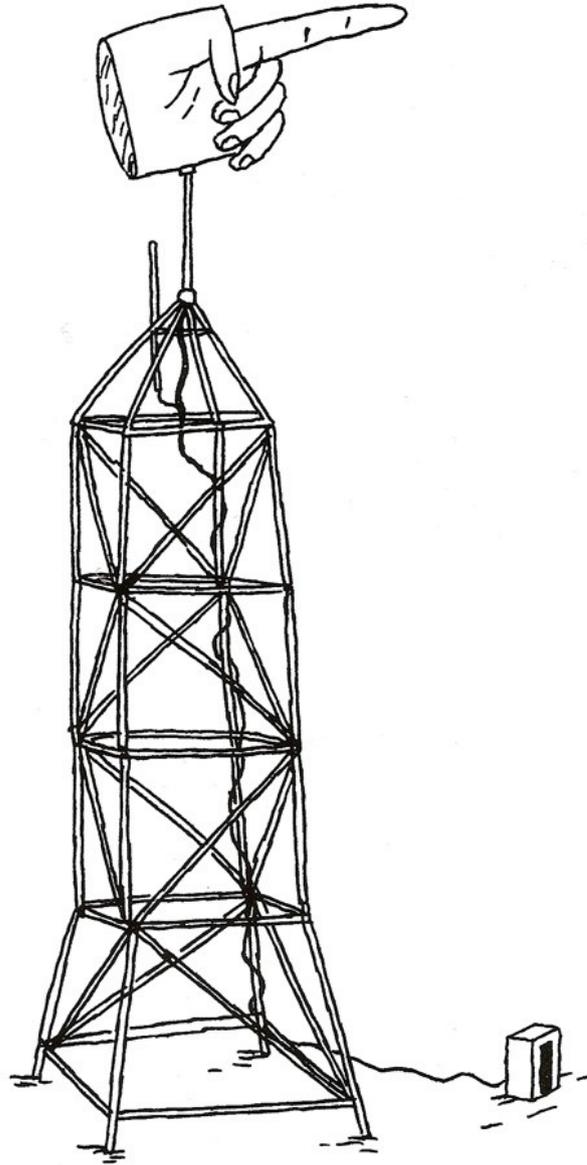
Los objetos electrónicos son máquinas desencarnadas que se extienden ubicuamente. Se conectan y desconectan con nuestros cuerpos sin que nos demos cuenta...

Objetos radiogénicos... que están diseñados para habitar entre dominios materiales e inmateriales despiertan la curiosidad acerca de estos mundos... Aviones militares que habitan en tres espacios simultáneamente: material, electromagnético y digital... Vuelan por fusiones entre espacios digitales abstractos, hertzianos y atmosféricos... Los objetos radiogénicos funcionan como interfaces entre el espacio electromagnético y el espacio físico cotidiano... La *aerialidad* es la cualidad de un objeto en relación con el medio electromagnético...

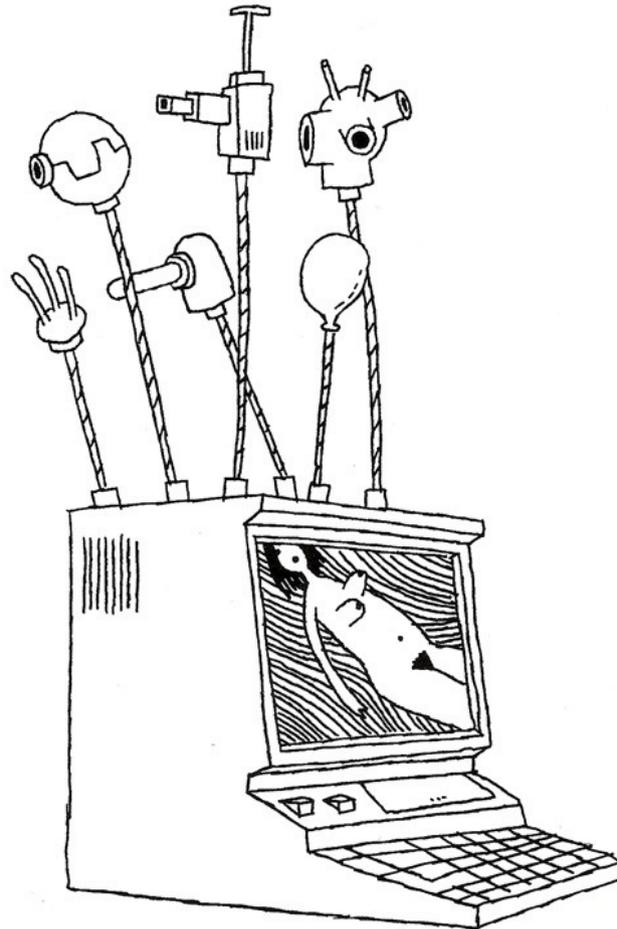
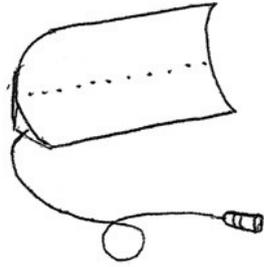
Imágenes: A. Dunne, F. Raby, 2001  
*Design Noir. The Secret Life of Electronic Objects*



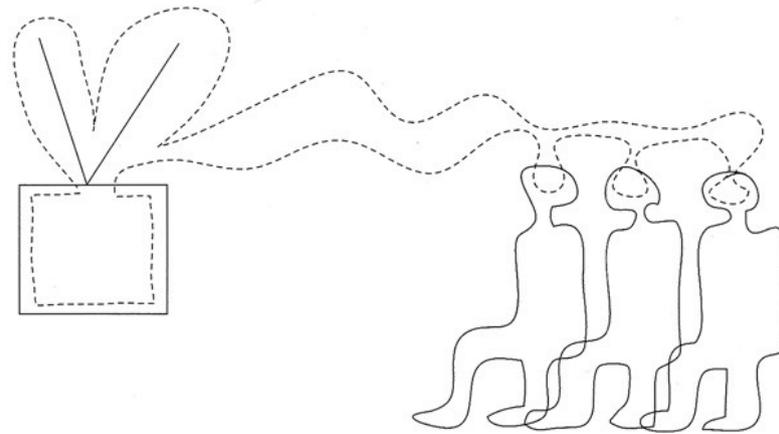
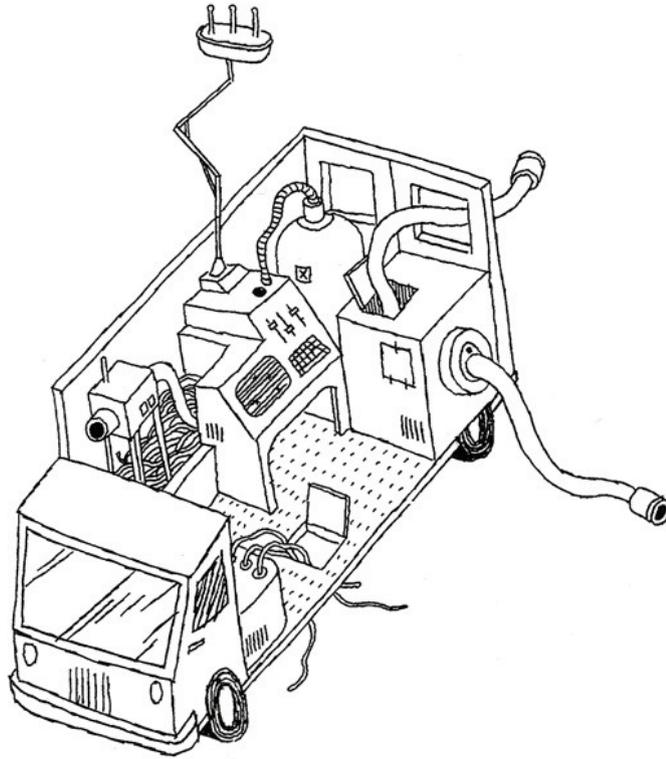
Ondas electromagnéticas radiando de un teléfono, un ordenador, una impresora y un fax; Dunne y Raby, 2001, p: 12



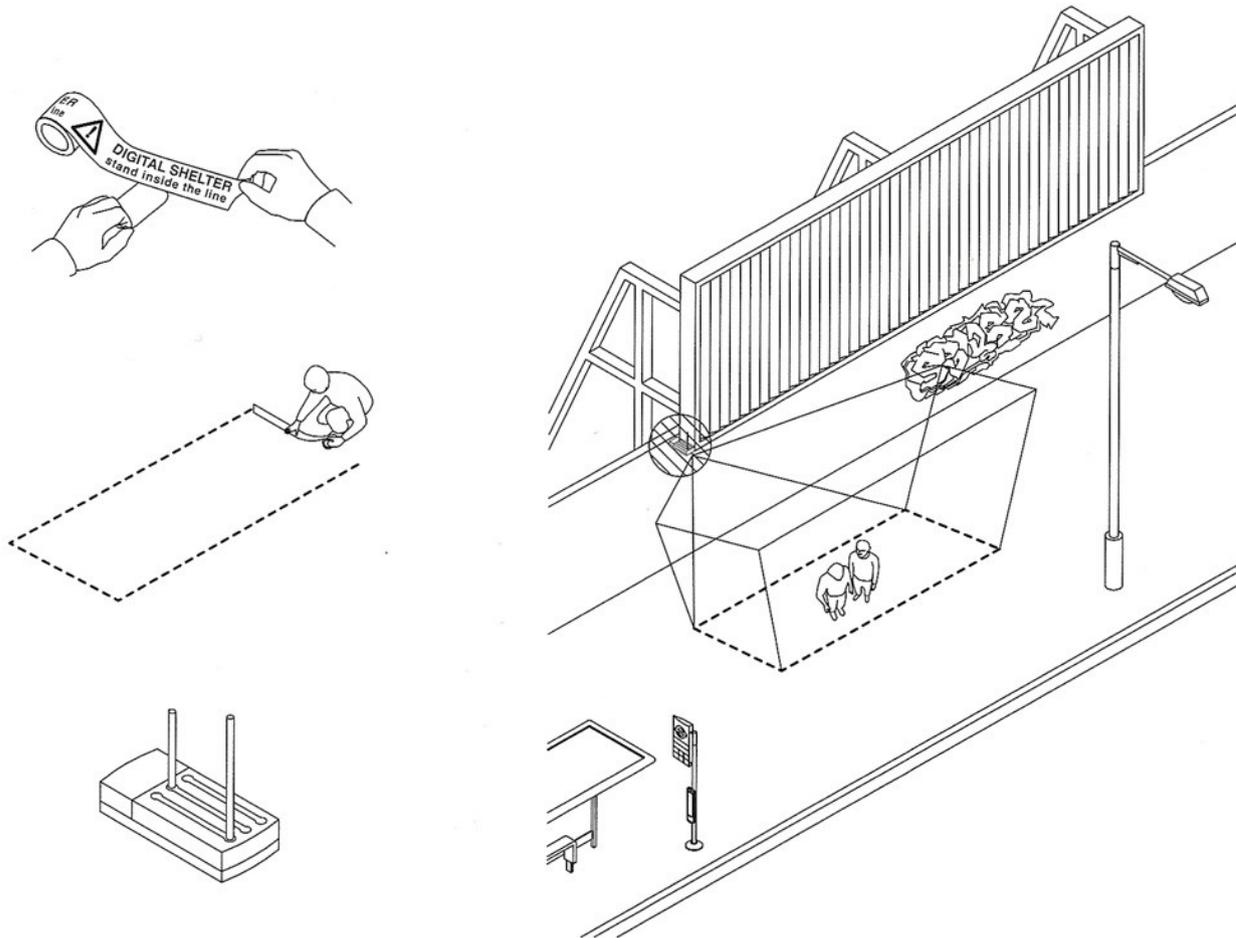
Tempest computer monitoring and interception system, drawn by  
Rei Terao (top) and Tom Gauld (bottom), p.22



TV detector van, drawn by Tom Gauld (top) and Anthony Dunne (bottom), p.24



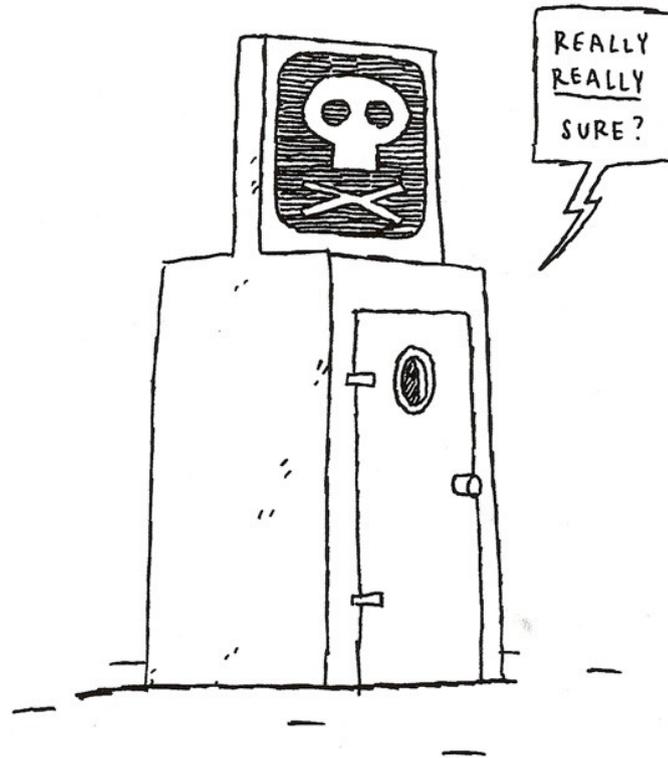
Peel the backing off the Digital Shelter adhesive tape and stick to the floor in the chosen space. Attach mobile phone jammer to the wall. Stand inside the line to use the shelter.



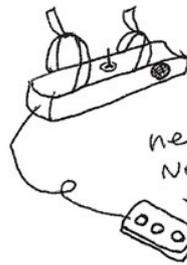




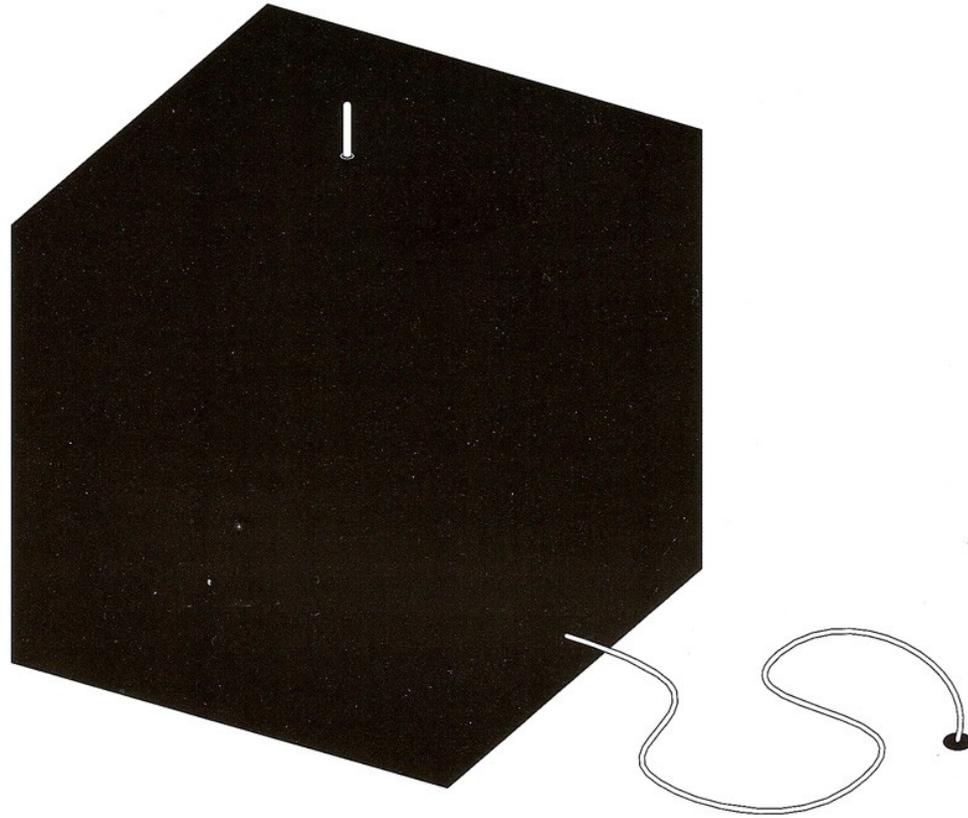
Faraday Chair, Dunne y Raby, 2001., p: 26



Suicide computer  
attach to the arm  
voice comes from  
the speaker  
anser the question  
with the bottons



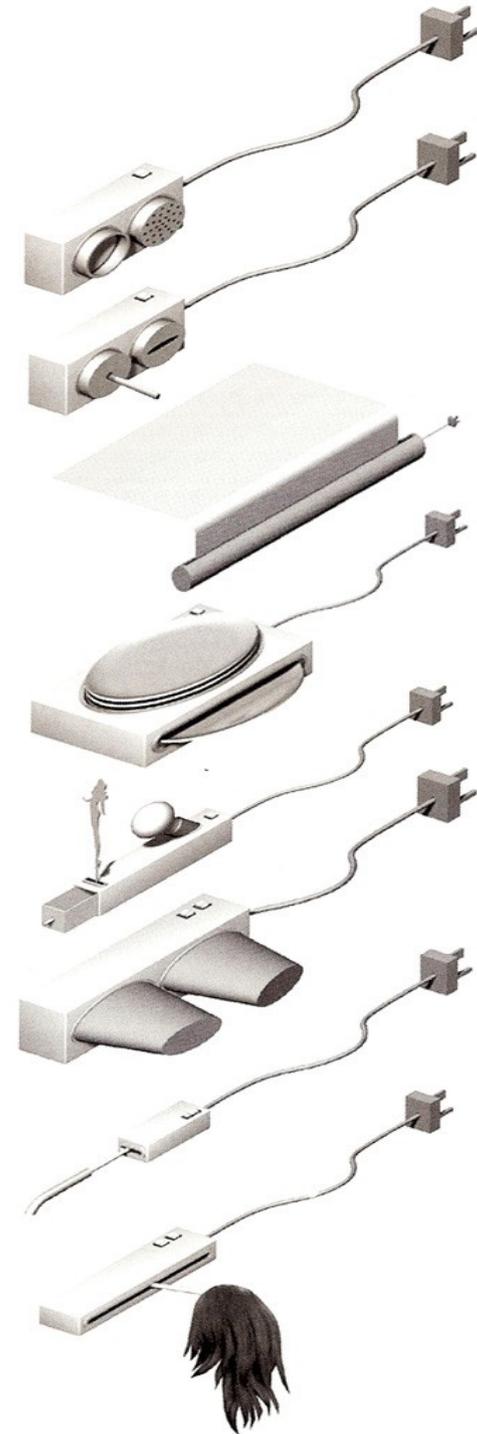
needle will come out to inject  
Nembutal when patient answer  
~~the~~ yes to the question  
3 times,



Orgasm implant  
.....  
this object is similar in size to a washing machine  
.....



Life Counter, by Ippei Matsumoto, p.63



Accessories for Lonely Men, by Noam Toran, p.65

## **Accessories for Lonely Men**

Noam Toran, 2001

Mixed media

<http://noamtoran.com/NT2009/projects/accessories-for-lonely-men>

*Accessories for Lonely Men* is a collection of eight fictional products designed to alleviate loneliness after the departure or loss of a woman. The objects propose that most forms of human intimacy are crude enough in their physicality that they can be replicated with electronic objects, and are meant to question what we think we miss in a relationship; the individual or the generic traces they leave behind. Photos by Frank Thurston

Heavy Breather

Shared Cigarette

Sheet Thief

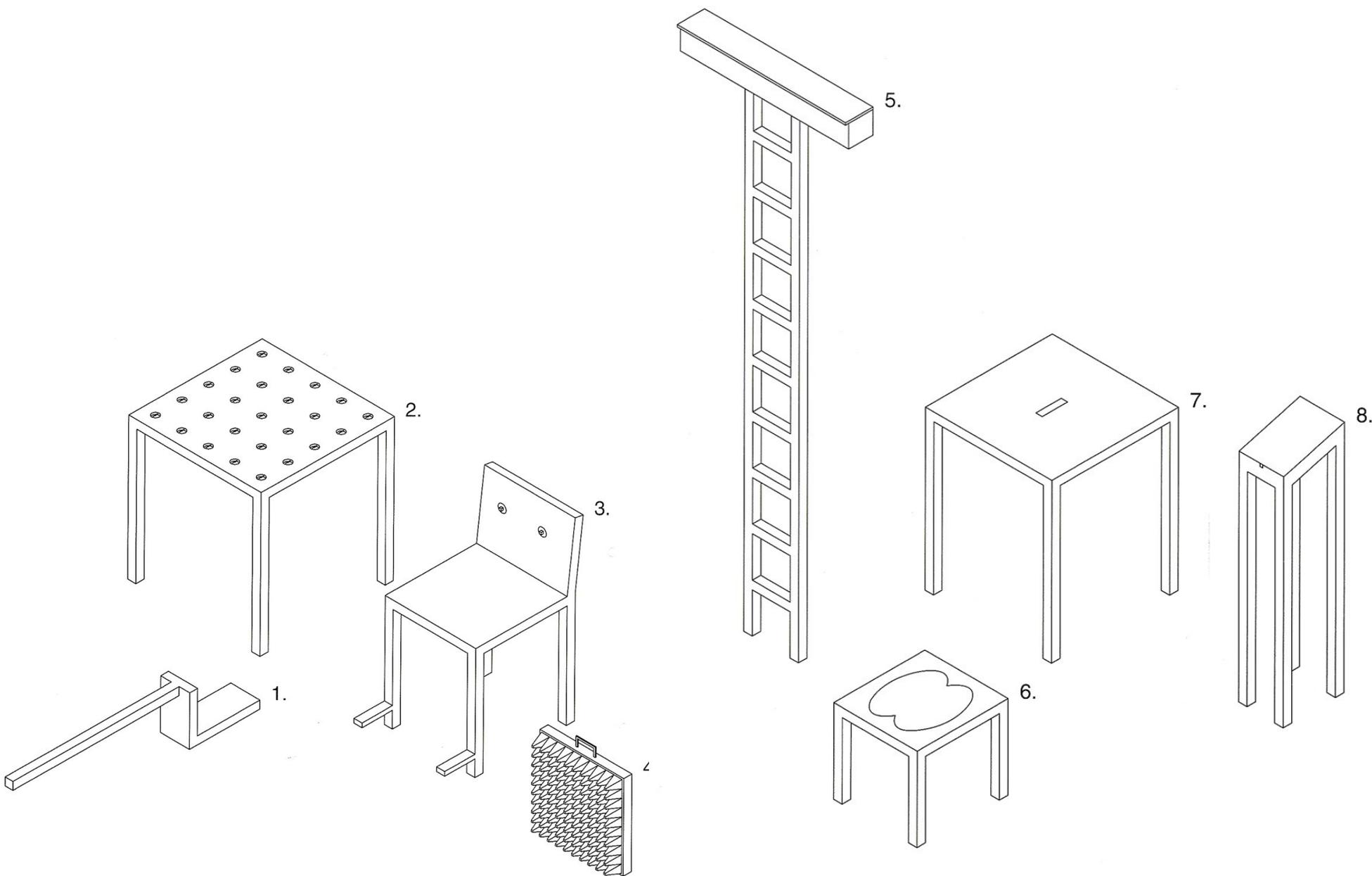
Chest Hair Curler

Plate Thrower

Silhouette

Cold Feet

Hair Alarm Clock



**The Placebo Project**

- 1. Parasite light**
- 2. Compass table**
- 3. Nipple chair**
- 4. Protector de corrientes electromagnéticas**
- 5. Loft**
- 6. *Desagüe* eléctrico (Electricity Drain)**
- 7. Mesa GPS**
- 8. Mesa para el teléfono**

<http://www.dunneandraby.co.uk/content/projects/70/0>

The Placebo project is an experiment in taking conceptual design beyond the gallery into everyday life. We devised and made eight prototype objects to investigate peoples' attitudes to and experiences of electromagnetic fields in the home, and placed them with volunteers. The objects are designed to elicit stories about the secret life of electronic objects -- both factual and imagined. They are purposely diagrammatic and vaguely familiar. They are open-ended enough to prompt stories but not so open as to bewilder [*desconcertar, perturbar, aturdir*].

Once electronic objects enter people's homes, they develop private lives, or at least ones that are hidden from human vision. Occasionally we catch a glimpse of this life when objects interfere with each other, or malfunction. Many people believe that mobile phones heat up their ears, or feel their skin tingle when they sit near a TV, and almost everyone has heard stories of people picking up radio broadcasts in their fillings [*empastes*]. We are not interested in whether these stories are true or scientific, we are interested in the narratives people develop to explain and relate to electronic technologies, especially the invisible electromagnetic waves their electronic objects emit.

Loft: A place to keep precious objects safe from electromagnetic fields.

Compass table: EM fields given off by electronic devices placed on the table's surface cause the compass needles to twitch and spin.

Electro-draught excluder: Strategic positioning of this device helps deflect stray electromagnetic fields.

Electricity drain: By sitting naked on a stool, accumulated electricity drains from the body into the chair then out of the house through the earth pin of a special plug.

GPS table: The table has a small display set in its surface which either shows the word "lost" or its co-ordinates. It should be positioned by a clean window with a clear view of the sky.

Nipple chair: Nodules embedded in the back of the chair vibrate when radiation passes through the sitter's upper body reminding them that electronic products extend beyond their visible limits.

Parasite light: A light that feeds off the leaky radiation of household electronic products; it only works when placed in electromagnetic fields.

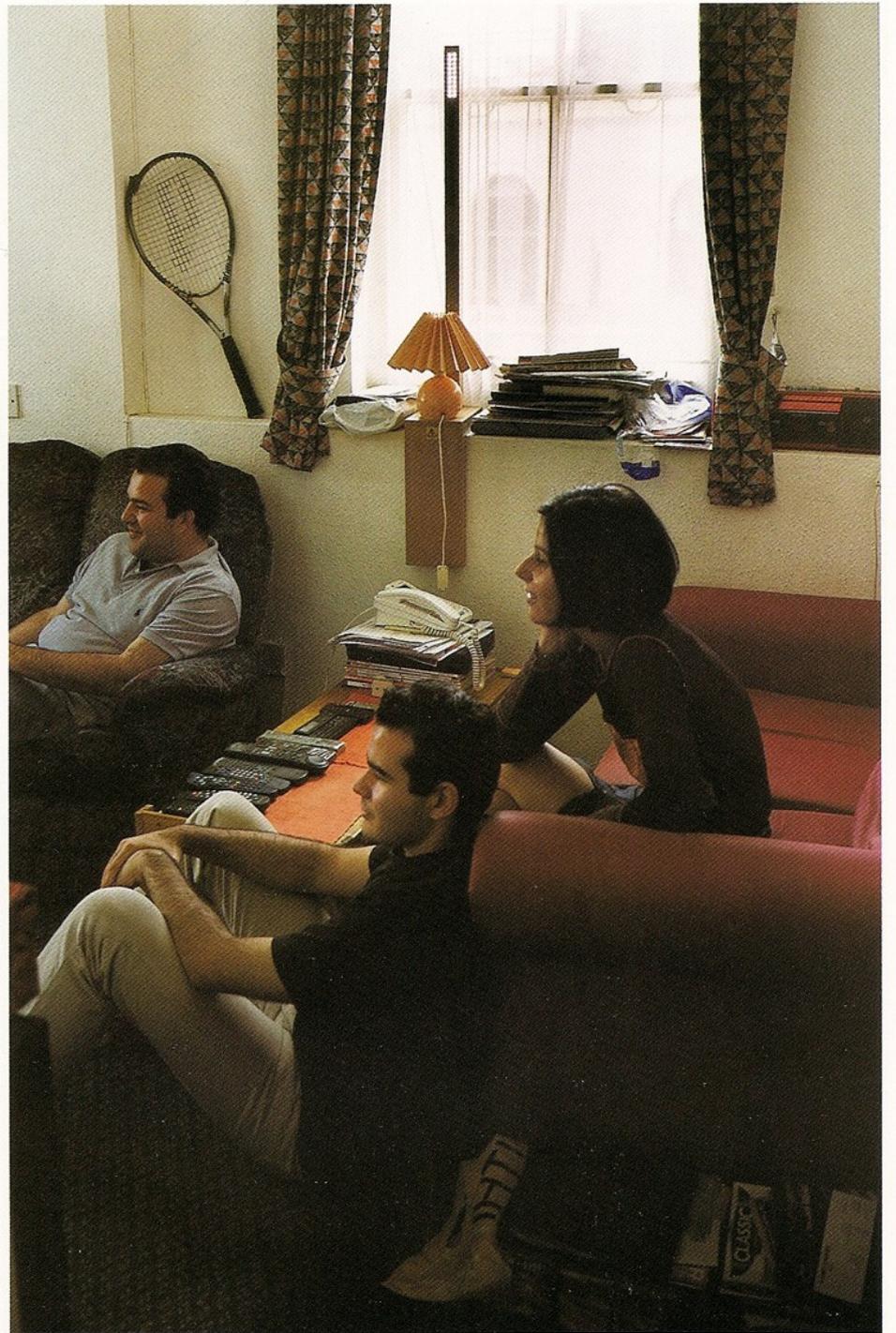
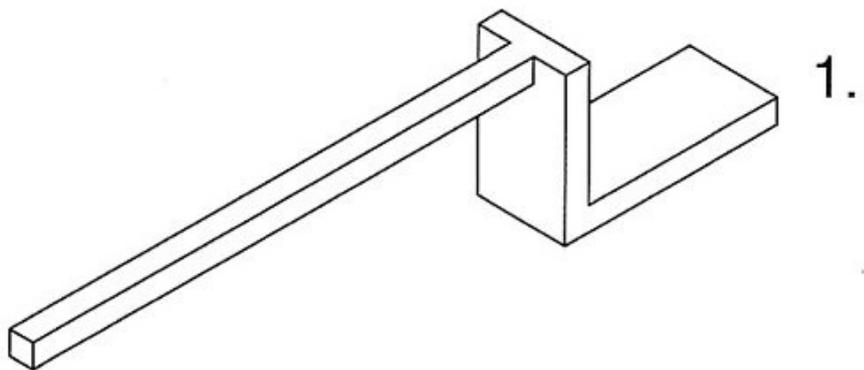
Phone table: The mobile phone is given manners; the phone's ring is silenced when it is placed inside the drawer and instead, the table top gently glows green when the phone is called.

Electronics: Jon Rogers

Fabrication: Ben Legg

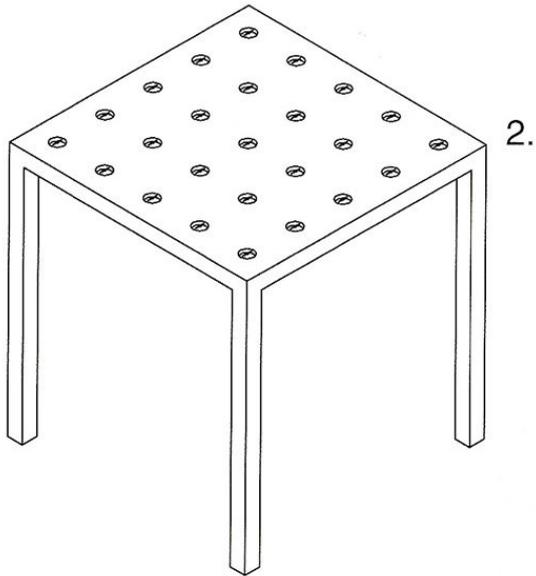
Photography: Jason Evans

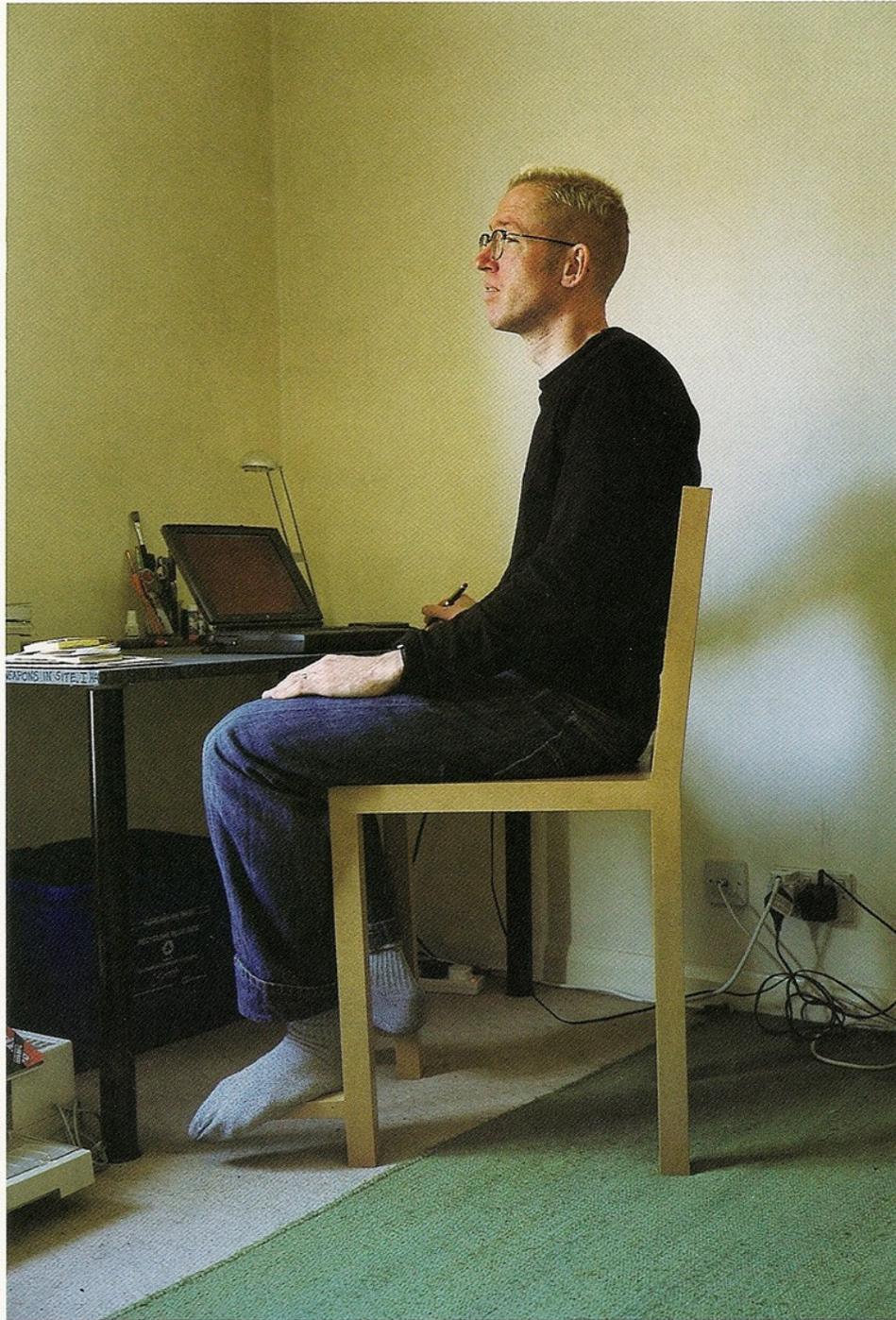
Thanks to: Sorrell Hershberg, Gillian Crampton Smith, Eddy Mundy, Shona Kitchen, Brendan Walker



Denis, Harry & Lida

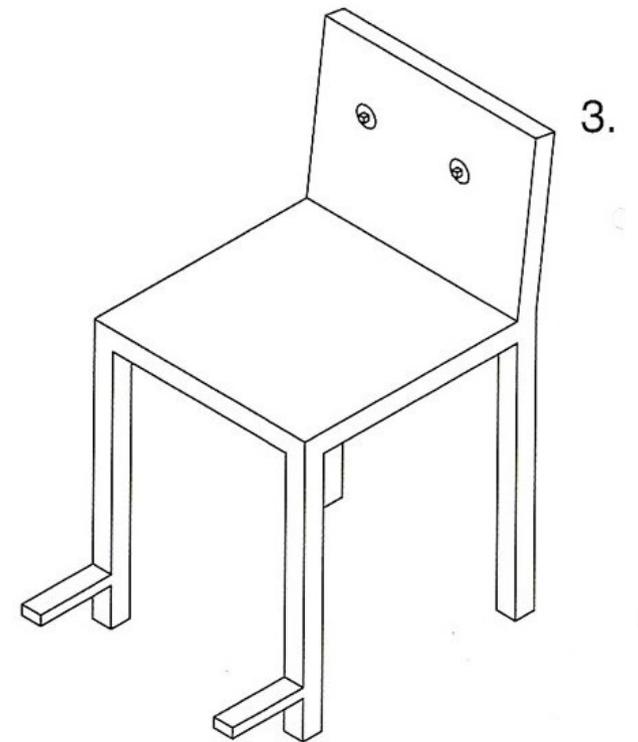
9/07/01

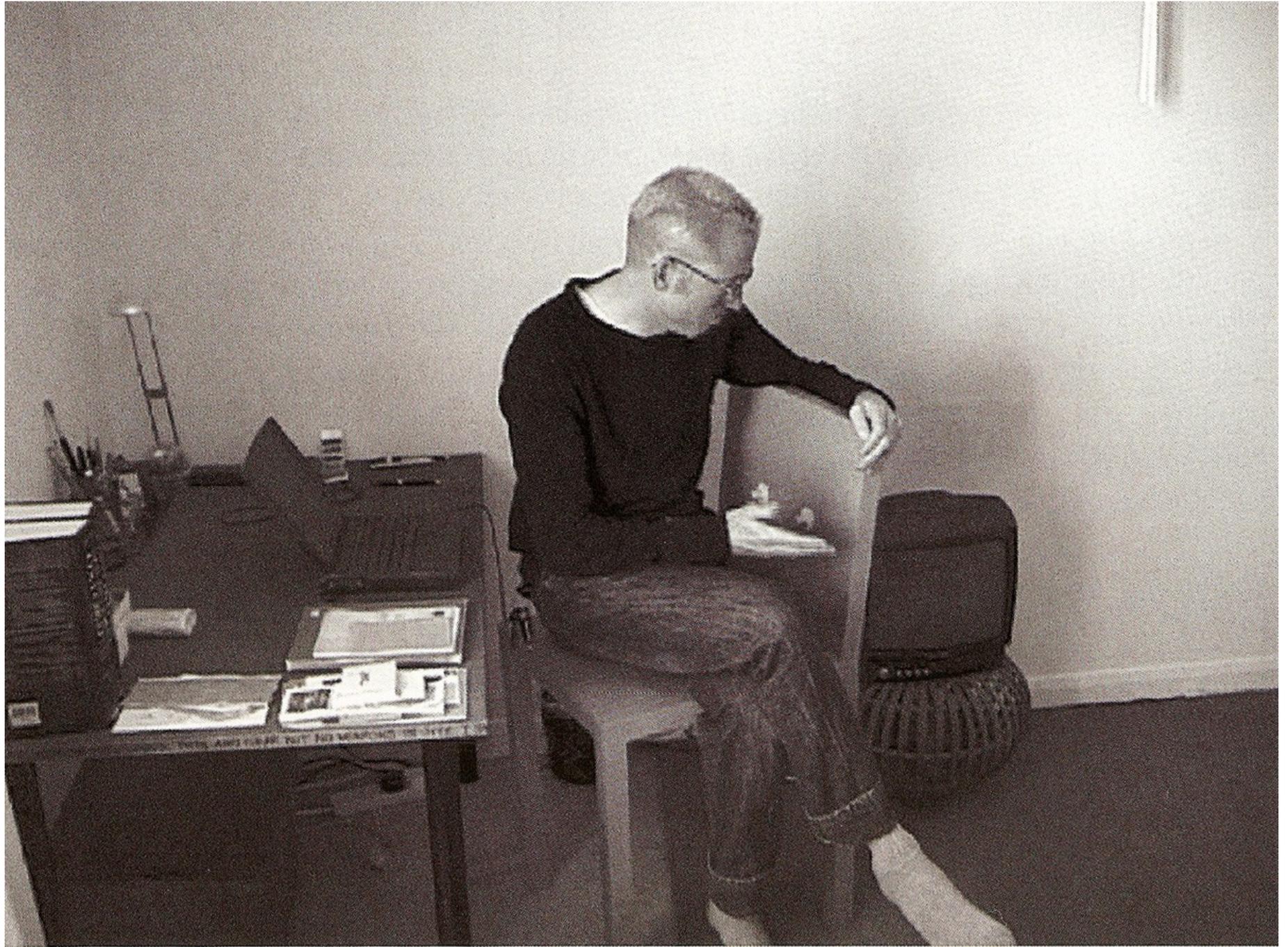


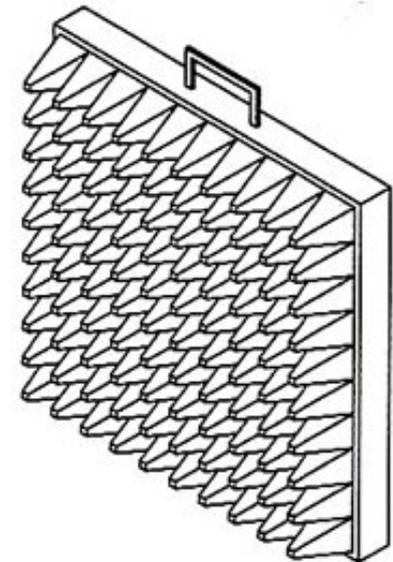


Neil

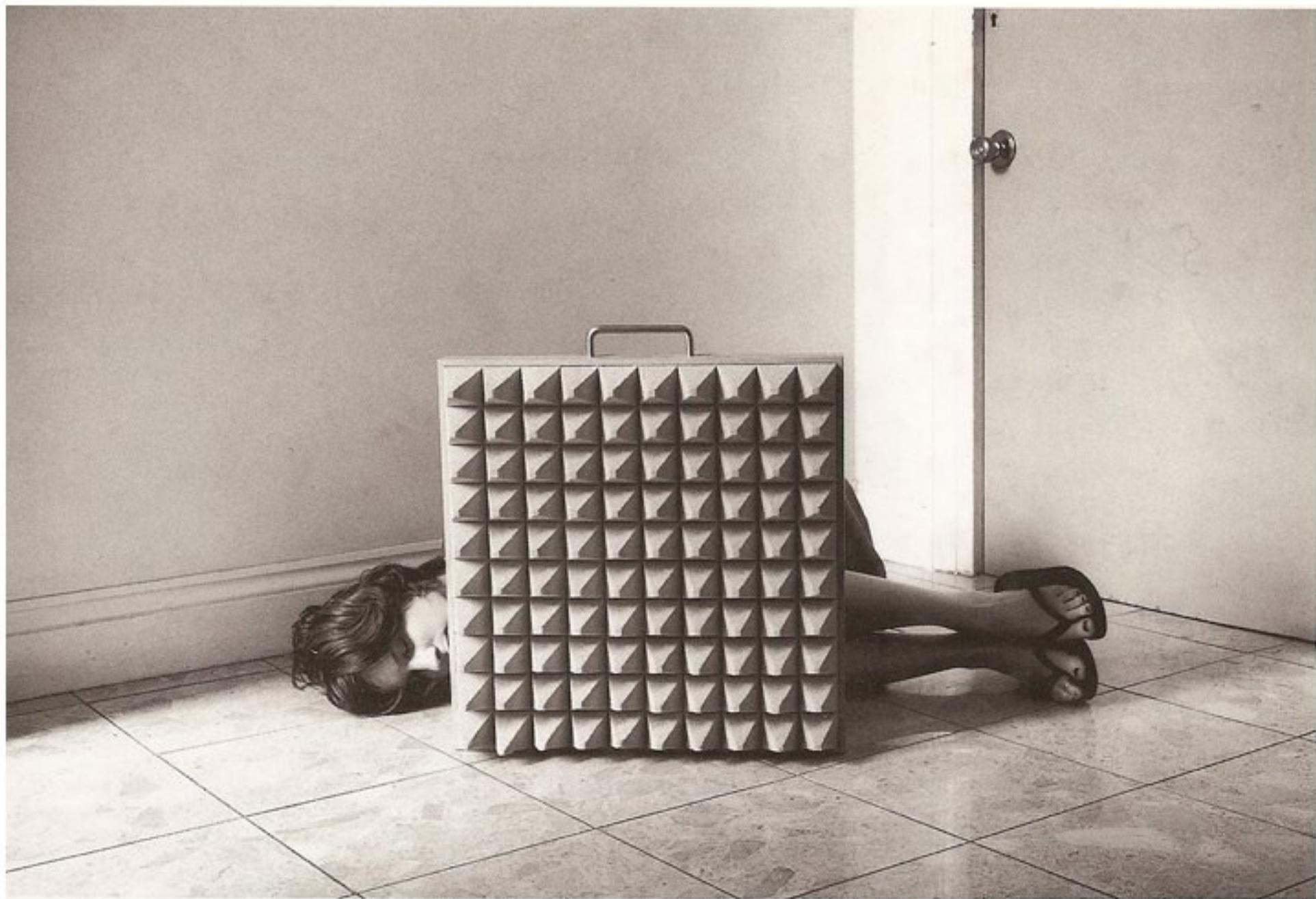
11/06/01







4.

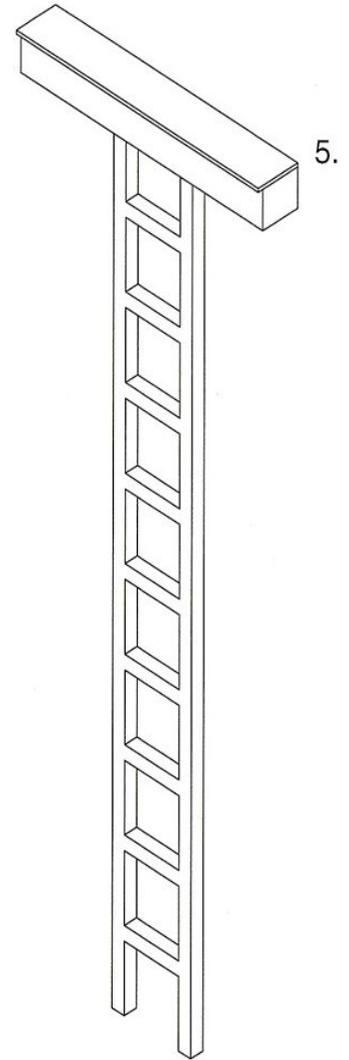


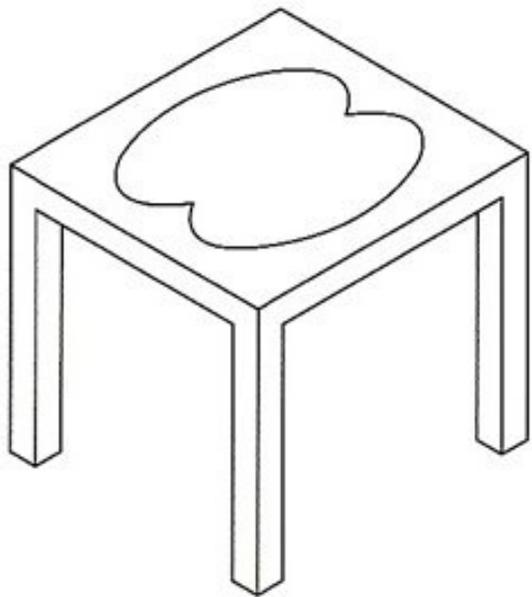




Sophie

7/07/01



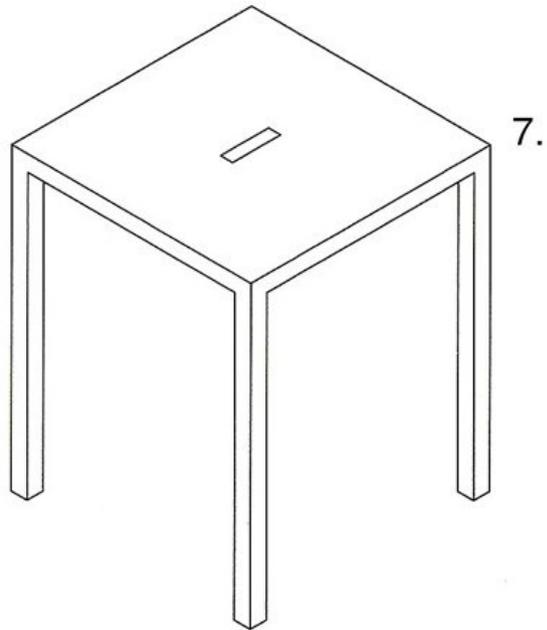


6.

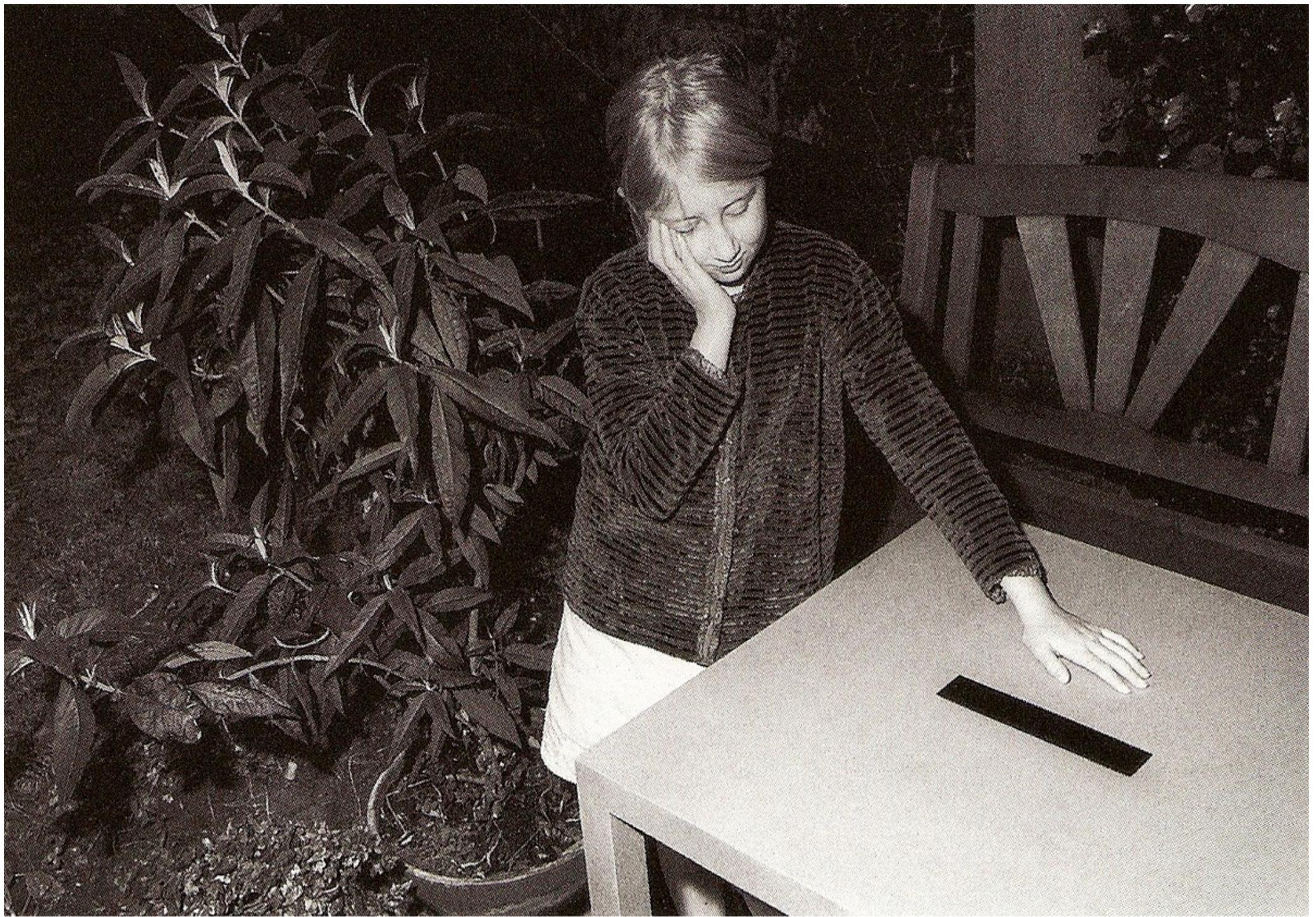


Emma & Constance

11/06/01



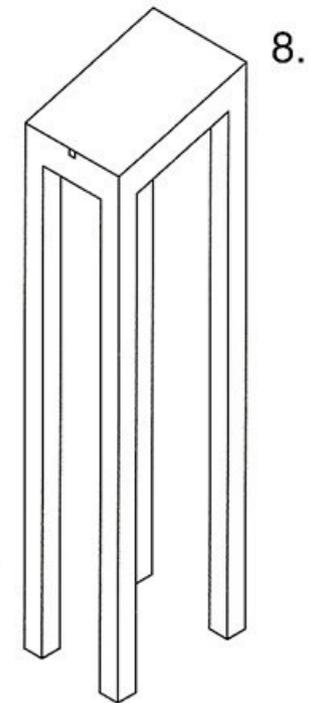






Tracey

5/07/01



**Critical design (diseño crítico)**

o el diseño que plantea preguntas cuidadosamente construidas y nos hace pensar, es tan difícil y tan importante como el diseño que resuelve problemas o encuentra soluciones [Dunne, Raby, 2001: 58].

## **Bibliografía**

Anthony **Dunne**, Fiona **Raby**, 2001, Design Noir: The Secret Life of Electronic Objects, August / Birkhäuser, Zurich

Trabajos relacionados en la WWW:

<http://www.we-make-money-not-art.com> (Regine Debatty)



**Selección: José Pérez de Lama**  
**Curso 2014-2015**  
**Departamento de Historia, Teoría y Composición Arquitectónicas**  
**Universidad de Sevilla**

Only for academic use  
Images and texts copyright of their authors