

# Qué es un artefacto

---

Por Hector Torres

## Un objeto, un utensilio, un artefacto, ¿son la misma cosa? ¿Cuál es la diferencia?

Durante la 29ª Asamblea General del Concilio Internacional de Sociedades de Diseño Industrial (17-18 de octubre de 2015), realizada en Gwangju, Corea del sur, el Comité de Practicantes Profesionales anuló la decisión tomada en 1971, en la Asamblea General de Ibiza, de remover cualquier definición de la constitución, para presentar una definición renovada de Diseño Industrial, que dicta así:

«El diseño industrial, es un proceso estratégico de resolución de problemas que conduce a la innovación, construye el éxito de los negocios y guía hacia una mejor calidad de vida por medio de productos, sistemas, servicios y experiencias innovadoras».<sup>12</sup>

Esta definición puntualiza perfectamente los objetivos de la disciplina, pero ambigua en sus alcances y limitaciones teóricas, que sólo pueden ser explicadas por medio de un objeto de estudio bien delimitado, mediante el cual se pueda entender la compleja interrelación que existe entre el diseño industrial y otras disciplinas enfocadas en la producción industrial.

## Descripción de artefacto

A los fines prácticos de este trabajo proponemos que un cuerpo físico o material es un cúmulo o colección de materia, con masa, que ocupa un volumen susceptible de cambiar de posición en un espacio tridimensional, que emite o refleja espectros radioactivos que pueden ser percibidos organolépticamente como manifestaciones de luz o calor por parte de los seres humanos.<sup>3</sup> Estos cuerpos se pueden clasificar en dos grandes grupos:

- **Ecofactos**, del griego *Oikos* «hogar-ambiente» y *Factum* «producto de» es un neologismo que describe los cuerpos físicos producto de fenómenos naturales que se encuentran en el ambiente. En otras palabras: aquello que no ha sido transformado por los seres humanos, aunque sí incluye los que han sido extraídos o desplazados por el ser humano. Pueden ser bióticos, de origen celular (unidad fundamental de la vida), o Abióticos, de origen no celular.
- **Artefacto**, del griego *Arte* «oficio o técnica» y *factum* «producto de», en contraparte, es un neologismo usado para describir todos aquellos cuerpos físicos alterados por los oficios y técnicas de los seres humanos, y que constituyen el medio físico instrumental (objeto fabricado, relativamente sencillo, con el que se puede realizar una actividad) de

las sociedades.<sup>45</sup>

Los artefactos son producto de la actividad económica humana, por lo que se consideran manifestaciones culturales que transmiten información valiosa de las sociedades y los seres que los manipularon. Esto hace al artefacto objeto de estudio de varias disciplinas; como la Arqueología, que lo estudia como vestigio físico de las actividades humanas (modo de vida, pensamiento y dominio sobre la naturaleza) (Berg 1987, citado por Alvesson, 1992); así como la Antropología, que lo estudia como testimonio del clima organizacional de sus sociedades (Berg 1987).<sup>6</sup>

Al conjunto absoluto de artefactos se le conoce como cultura material. El término se refiere a la totalidad de los elementos que han sido modificados o sintetizados por la acción humana y que revelan aspectos culturales de sus sociedades. En el libro *Comportamiento del consumidor* los autores resumen la cultura como «la suma total de creencias, valores y costumbres aprendidos que sirven para dirigir el comportamiento del consumidor de los miembros de una sociedad particular» (pp.348).<sup>7</sup>

A lo largo de su libro *Cómo nacen los objetos*, Bruno Munari describe el desarrollo de los artefactos (referidos como objetos) como una respuesta humana a un «problema» (conjunto de hechos o circunstancias que dificultan la consecución de un fin) y apunta a que dicho problema tiene origen hacia alguna deficiencia (carencia de una cualidad necesaria), ya sea natural del ser humano o de sus instrumentos.<sup>8</sup> Se trata de un pensamiento claramente pragmático que comparte con Bernd Löbach, que en su libro *Diseño Industrial*, señala que los objetos son parte de un comportamiento humano primario de satisfacción para eliminar «estados no deseados» (pp24), así como sentimientos y tensiones desagradables con el ambiente.<sup>9</sup>

Aunque estos autores señalan que los artefactos surgen de la resolución de problemas, este acercamiento no contemplan la existencia de los artefactos suntuarios (de lujo), aquellos que no resuelven ningún problema práctico, y en lugar de eso, responden a valores existenciales (relacionados con la identidad). Ambos comportamientos, puestos en escena como contrarios, son, sin embargo, uno mismo: la exigencia del usuario sobre el ambiente, no en un sentido de incomodidad, sino de la satisfacción y seguridad que la persona impone sobre su ambiente; aunque sesgada, debido a las presiones culturales e históricas que cada individuo carga. Así, es normal encontrar que los refugiados de países en guerra traigan consigo artefactos no necesarios, pero que los hacen sentir más aliviados, como cruces y otros símbolos religiosos, o rifles AK-47 de madera (ver ilustración). Se puede decir que los artefactos existen, entonces, como una estrategia de vida que persiste en la cultura y abre oportunidades en el ambiente, ya sea en el natural (supervivencia) o el social (convivencia) y en el que cada contexto ofrece diferentes posibilidades de satisfacción.



Rifle falso de la tribu Bana. La mayor parte de las tribus han entregado sus armas al gobierno, por lo que usan muchas réplicas de madera, para engañar a sus enemigos que pretendan robar su ganado. Información e imagen extraída de la biblioteca virtual de Eric Laffroge. El uso de esta imagen es con fines educativos.

Publicado el 12/12/2017

- 
1. Icsid. (2015) [Definition of Industrial Design](#). November 12 2015, de Icsid. Texto original en inglés: «Industrial Design is a strategic problem-solving process that drives innovation, builds business success and leads to a better quality of life through innovative products, systems, services and experiences».
  2. Traducción al español realizada por el autor.
  3. Markosian.N. (2000) *What are Physical Objects?* Philosophy and Phenomenological Research, 61, 375-395
  4. Real Academia Española. (2001) [Instrumento](#).
  5. Lull V. (1988) *Hacia una teoría de la representación en arqueología*. Revista de Occidente, No. 81, 62-76.
  6. Sarmiento I. (2007) *Aproximaciones a los conceptos e inventario epistemológico*. Anales del Museo de América, 15, 217-236.4

7. Varios. (2010) «11 La influencia de la cultura en el comportamiento del consumidor». En *Comportamiento del consumidor* (348). México, Prentice Hall.
8. Munari.B. (2004) *Como nacen los objetos, apuntes para una metodología proyectual*. Barcelona, Gustavo Gili.
9. Löbach.B. (1981) *Diseño Industrial: bases para la configuración de los productos industriales*. Barcelona, Gustavo Gili.

**FOROALFA**

ISSN 1851-5606  
<https://foroalfa.org/articulos/que-es-un-artefacto>

