

El impacto de las nuevas tecnologías en la enseñanza del diseño

Actas de Diseño (2015, Julio),
Vol. 19, pp. 65-67. ISSN 1850-2032
Fecha de recepción: abril 2013
Fecha de aceptación: julio 2013
Versión final: noviembre 2014

José María Doldan (*)

Resumen: La ponencia aborda la problemática de las nuevas tecnologías en la enseñanza del Diseño, y las nuevas formas de diseñar desde una perspectiva colaborativa. Estamos ante un nuevo escenario, sin retorno, y es menester de los docentes la adecuación al mismo. También aparece el análisis sobre la aparición de nuevos lenguajes del diseño. Recorre las nuevas perspectivas de lo que es genuino y lo que es social, y el concepto de compartir el diseño.

Palabras claves: Nuevas tecnologías - Virtualidad - Diseño - Genuinidad - Compartir.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 67]

La idea que anima a esta ponencia a presentar en el IV Congreso de la Enseñanza del Diseño, es analizar cómo las nuevas tecnologías de la informática, asociadas al avance de los medios de comunicación han impactado en la enseñanza del Diseño. Pongo foco fundamentalmente en el Diseño Gráfico, Diseño Industrial y Diseño de Interiores que son las carreras donde disto mis cátedras. También pretendo estudiar, analizar y reflexionar sobre la reacción de los profesores y el alumnado frente a este fenómeno. La docencia, que está en el centro de este fenómeno, es un factor determinante, altamente predispuesto a generar una renovación fundamental en la producción de diseño, como así también en la comunicación de estas producciones. Los especialistas en la materia piensan que solo estamos en el comienzo de una revolución, que a largo plazo transformarían las nociones mismas del concepto diseño.

El lápiz, el papel, el pastel, las acuarelas, los fibrones, la témpera, las tintas han sido superadas por nuevas tecnologías para el bocetado y graficado. El soporte papel es hoy virtual y ha sido trocado por el teclado, el mouse y la pantalla del monitor. Los diseñadores (los dibujantes) estamos ante un nuevo mundo.

También las formas de acopio de las producciones aparecen bajo otros medios y formas. Con solo extender la mano se puede acceder a un contenido de diseño, propio o ajeno, no solo de nuestro país, sino de las zonas más remotas del planeta. El acopio de este material, que aparece súbitamente en nuestras pantallas, llega a volúmenes jamás alcanzados ni imaginados, y en soportes cada vez más pequeños.

Diseñar en la era digital, ya no es solo producir formas, volúmenes, colores, texturas, sombras, perspectivas. Diseñar es hoy también copiar, pegar, espejar, rotar, pixelar, duplicar y re-diseñar. Actualmente, el proceso de diseño es también generar nuevas imágenes resignificando imágenes anteriores, producir videos, registrar audios que interactúen con esos diseños. Diseñar con los actuales programas de diseño y el auxilio de Internet se vuelve un proceso multimedia, y resulta cada vez más una tarea colaborativa, una tarea social, plural: los diseños no son el producto del esfuerzo de un único autor, es una producción comunitaria, social. Lo que históricamente fue

singular, hoy es un proceso plural. Alrededor de estas y otras ideas pretendo debatir con docentes de diseño, en la comisión que me toca estar, sobre lo que es observar, diseñar, enseñar, corregir, evaluar, valorar y compartir diseño en el mundo digital.

Pensemos, por ejemplo, que casi todas las obras artísticas de la mayoría de los museos del mundo están en Internet digitalizadas. Lo mismo sucede con las producciones de artesanías y los diseños (gráfico, náutico, industrial, del paisaje, indumentaria, arquitectónico, interiorista, audiovisual, etc.). Hoy día, siguen siendo todavía muy pocos los diseños que no están digitalizados y subidos a la web, es decir, al alcance de la mano de todos los que manejen el recurso, y en pocos segundos se puede contar con ellos en el escritorio de quien lo desee.

Hoy los jóvenes viven en un “mundo de pantallas”: en el aula de la universidad, en el monitor de su casa, en los video juegos, en el escenario urbano, en la computadora, en la tablet, en el teléfono celular y hasta en la confitería bailable. Y digamos también que las pantallas son cada día más atractivas: los monitores han mejorado para hacer del diseño digital una experiencia más placentera, ya no son luminosas y no cansan la vista. Pese a que esto que describimos es hoy el mundo de los estudiantes, hay docentes que aún se resisten a la tecnología. Es dable aclarar que las nuevas tecnologías han llegado para quedarse. ¿Alguien puede estar en contra del ventilador, o de la lamparita eléctrica?. Por lo tanto se tiene que tomar el recurso como perteneciente a la realidad circundante, es un avance ya irrenunciable. Es un hecho de facto. Y estos avances son solamente un camino de ida, y solo de ida. Estamos en un lugar del que ya no se vuelve, no se regresa. Y aquí aparece como esencial el rol del educador controlando lo correcto y lo incorrecto en el uso del recurso, lo conveniente y lo inconveniente. El “objeto” Internet no es ni bueno ni malo, como todo objeto inanimado. Bueno y malo pueden ser los usos que se les den, y esto anida en las personas que los usan. Además, bueno y malo son dos conceptos lábiles, que por otro lado, son muy relativos. Es como le energía atómica, con ella se puede curar el cáncer, o destruir una ciudad. Podría decirse, a manera de ejemplo, que un buen uso es hacer una extensa búsqueda de información o un relevamiento de diseños anteriores.

Un mal uso podría ser el copiar/pegar diseño y tomarlo como propio, sin realmente observar e investigar qué es lo que produjo el autor, y con que fines y condiciones lo generó. Esta forma de uso merma la creatividad y el espíritu de trabajo de los estudiantes, lo achata, lo descalifica. Además, estamos ante una forma de plagio.

Por otro lado, hay que ver la faceta económica, que es fundamental para los estudiantes o los profesionales noveles. Las nuevas tecnologías abarataron la impresión y distribución de los diseños en soporte papel. Pensemos, por ejemplo, que Gutenberg no logró hacer libros más bonitos (por el contrario), sino más accesibles, su logro fue multiplicar el objeto, distribuir más ampliamente ese objeto en la sociedad. Ese es hoy el rol de las nuevas tecnologías digitales, que parecen presentar una oportunidad histórica única: que todas las personas accedan a sus obras, y a todas las obras del mundo, a un costo bajo y muy razonable. Las nuevas tecnologías ¿han socializado el diseño?, o al menos: ¿la tarea de diseñar?

Hay que destacar especialmente que estamos ante un nuevo escenario en el ámbito de la Universidad. El impacto de las nuevas tecnologías han modificado esencialmente dicho escenario, y hay detalles a tener en cuenta especialmente. Aparece una situación de inequidad entre el alumnado al no tener el mismo nivel de acceso a la información, una asimetría en el uso del recurso, una profunda desnivelación en la obtención de datos y recursos entre el alumnado. Puede existir analfabetismo digital e informacional, al que el docente debe asumir, involucrarse, y debe alfabetizar. El docente debe involucrarse en nuevos temas a transferir a los estudiantes, concretamente, el uso de los recursos tecnológicos. Puede existir también una baja calidad de la información digital que frecuentemente se utiliza como valiosa, ya que no existe espíritu crítico ni selección al obtener la información. Y puede existir también la sobreabundancia informativa (que es tan peligrosa como la escasez). Estamos diciendo que las nuevas tecnologías han abierto una brecha digital en el alumnado, y que éste es un factor a tener en cuenta por los educadores.

Otro detalle que no es menor, es la “cuota-parte” que les corresponde a las instituciones educativas frente al impacto tecnológico y comunicacional, y al fenómeno que originan: la brecha tecnológica. Dentro de la Universidad (estoy hablando de la Universidad en general, no a ninguna en particular) hay áreas remisas en la aceptación de los nuevos recursos, que generan resistencia y escepticismo frente a la utilización de las tecnologías comunicacionales. Muchas veces esta resistencia se escuda en argumentar motivos presupuestarios.

Cabe hacer una acotación muy especial en este momento, sobre recientes declaraciones del escritor, semiólogo, sociólogo y filósofo italiano Umberto Eco, cuando se lo nombraba Doctor Honoris Causa de la Universidad de Burgos, España. Umberto Eco es profesor universitario en la Universidad de Bolonia, Italia. Sostiene que la decadencia de la educación universitaria se debe en gran parte a la sustitución del papel del docente por la Internet, que ha modificado la relación de los alumnos con el profesor. Fundamenta que hoy en día el alumnado puede acceder a mucha información sin control, sin guía, sin asesoramiento de un tutor, sin tener capacidad

de selección. Guillermina Tiramonti, coordinadora de Educación de la Universidad FLACSO de Buenos Aires le replica a Eco diciendo que, “el problema de las universidades no es Internet, sino que no están haciendo de ella el uso debido”.

Como ya se dijo, estamos ante un hecho de facto, el acceso a las producciones se ha masificado, las redes no son espacios democráticos ni democratizadores de por sí, ese potencial depende del uso que las personas hagan de las herramientas. Por eso, es prioritario pensar la construcción de una “ciudadanía digital del diseño”, propiciada desde los ámbitos educativos, para que los jóvenes puedan hacer un uso crítico y responsable de las tecnologías.

Diseñar en el mundo digital significa utilizar una batería de lenguajes y recursos enorme, incommensurable. Hoy día diseñar es bocetar, graficar, publicar, remixar, contar, difundir, transformar, editar, seleccionar, archivar y clasificar. Ahora bien, el uso de múltiples plataformas exige desarrollar criterios propios para la selección de aplicaciones, y aquí vienen una serie de preguntas: es necesario evaluar, por ejemplo, si es una aplicación abierta o cerrada. Otra pregunta: si voy a poder “sacar” el diseño que produzca, voy a poder mostrarlo en otros programas o dispositivos. Otra cuestión: si voy a poder compartirlo, o me voy a quedar apoderado de él. Y otra pregunta: saber quién va a ser el propietario de lo que yo produce. Estas son algunas de las preguntas que debería hacerse un usuario que diseña y sube sus producciones a Internet. Aparece aquí una preocupación legítima, que es que la Web permite el diseño colaborativo y la participación múltiple, pero se ve como necesario un entorno legal que garantice este accionar. Tenemos un sistema de propiedad intelectual anticuado que no contempla estas nuevas acciones apoyadas en las nuevas tecnologías, ya que éstas aparecieron súbitamente a fines del Siglo XX y principios del Siglo XXI. Nuestro gran desafío es tomar conciencia de estos riesgos, pero también poner en manos de las nuevas generaciones herramientas de creación y participación, porque la Red es más un entorno de diálogo que de consumo. También aquí me gustaría agregar sobre el concepto de “propiedad intelectual”, que el fenómeno es transnacional, y que cada país tiene sus leyes, generalmente diversas.

Los productos de diseño subido a Internet se alojan “metafóricamente” en una fotocopiadora incansable que emite este diseño en forma incontrolada e incontrolable a todo el mundo. El concepto de diseño se ha transformado radicalmente en este ámbito ya que las nuevas tecnologías copian sistemáticamente: la originalidad hoy es un valor que está en jaque. Lo genuino es otro valor cada vez más escaso, y menos valorado. La figura del autor, “del creador” también ha perdido jerarquía y valor. La idea de que el autor crea solo, de la nada, ya no tiene vigencia. Estamos en un mundo de creación colectiva, donde la creación, precisamente, es un proceso compartido. Inclusive, si indagamos y vamos al origen y a las bases: Internet es una red de computadoras cuyo fin principal fue originalmente compartir información, difundir para coparticipar.

Se piensa que vamos a un futuro mejor, donde las nuevas tecnologías sean aceptadas, superando los desafíos

que implica la regulación de Internet y la cuestión de la propiedad de la producción subida a la web. Internet nos ayuda a diseñar pero de forma menos genuina, más social, más colaborativa. También la producción es más fragmentada, menos lineal. No pensemos que el diseño ha declinado, por el contrario, es una nueva forma de hacer diseño. Es un diseño creativo pero de forma colaborativa, plural. Nos cuesta salir del diseño individual, aferrado a mi creatividad. Lo que nos pasa, es que estamos inmersos en un nuevo paradigma de lo que es la creatividad.

Bibliografía

- Almandoz, M. R. (2006). *El sistema educativo argentino. Los escenarios y las políticas*. Buenos Aires: Editorial Santillana.
- Eco, U. (2009). *Cultura y Semiótica*. Madrid: Círculo de Bellas Artes.
- Eco, U. (2010). *Nadie acabará con los libros, con Jean Claude Carrier*. Barcelona: Editorial Lumen.
- Eco, U. (2013). *Construir al enemigo*. Barcelona: Editorial Lumen.
- Filmus, D. (2001). *Cada vez más necesaria, cada vez más insuficiente*. Buenos Aires: Editorial Santillana.
- Tenti Fanfani, E. (2003). *La educación media en la Argentina: desafíos de la universalización*. Buenos Aires: Grupo Editor Altamira.

Abstract: The paper addresses the issue of new technologies in teaching design and new ways of designing from a collaborative perspective. We are facing a new situation, no return, and it is necessary for teachers adapting to it. The analysis of the emergence of new design languages also appears. And it is walking the new

perspectives of what is genuine and what is social, and the concept of sharing design.

Key words: New technologies - Virtuality - Design - Genuineness - Share.

Resumo: A conferência aborda a problemática das novas tecnologias no ensino do Design, e as novas formas de desenhar desde uma perspectiva colaborativa. Estamos ante um novo cenário, sem volta, e é necessário que os professores se adaptam a ela. Também aparece a análise sobre o aparecimento de novas linguagens do design. Percorre as novas perspectivas do que é genuíno e o que é social, e o conceito de compartilhar o design.

Palavras chave: Novas tecnologias - Virtualidade - Design - Genuinidade - Compartilhar.

(* **José María Doldan.** Es Arquitecto Urbanista UNR y Profesor universitario UNR. Master en Educación Superior, Cátedra de la UNESCO en la UP. Postgrado en Dirección de Obras, UCA y Postgrado en Francés Técnico UTN. Es evaluador externo de la Universidad Ort de Montevideo, Uruguay. Profesor en la UP desde el año 1992, en el grado y en la Maestría en Diseño. Profesor invitado en las universidades ORT de Montevideo, Uruguay, Universidad de Lodz, Polonia, Instituto Politécnico di Milano, Italia, Universidad del Valle del Cauca, Cali, Colombia y Universidad Santo Tomás de Chile, en sus sedes de Santiago y Antofagasta. Tiene publicados numerosos artículos Su especialidad es la comunicación en el espacio urbano. Participó en numerosas investigaciones y es evaluador de tesis en la Maestría en Diseño de la Universidad de Palermo.

El rol del sistema educativo como articulador del diálogo proyectista - emprendedor

Actas de Diseño (2015, Julio),
Vol. 19, pp. 67-71. ISSN 1850-2032
Fecha de recepción: marzo 2013
Fecha de aceptación: julio 2013
Versión final: noviembre 2014

Cristina Amalia Lopez y Paolo I. G. Bergomi (*)

Resumen: Los centros de educación deben jugar un papel trascendental en la definición de problemáticas de aprendizaje directamente relacionadas con la formación de profesionales del Diseño, en sintonía con las realidades de los mercados, asumiendo una participación activa en la sociedad civil y en su relación con el poder público. La educación de calidad va más allá del currículum y las buenas intenciones de los docentes, es un deber instalado en la sociedad del conocimiento, que requiere de un soporte diseñado de estrategias que preparen a nuestros estudiantes para una práctica profesional con capacidad para trabajar en equipos, en conectividad.

Palabras clave: Diseño - Producción - Mercado - Formación - Inversión - Tecnología.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 71]

Estamos atravesando un escenario de cambios enmarcados en una notable crisis de valores. Las posibilidades de inserción laboral para los jóvenes es uno de los temas acuciantes en tanto y en cuanto

de él derivan conflictivas subsiguientes. Siendo ya un problema instalado en prácticamente todos los países, adquiere un carácter universal, que no por ser tal, es de consuelo tenerlo.