

RELEVANCIA DE LA INTERNET EN EL PROYECTO DISEÑO PARA EL DISEÑADOR COLOMBIANO

RELEVANCE OF THE INTERNET IN THE DESIGN PROJECT FOR THE COLOMBIAN DESIGNER

Juan Pablo Velásquez Salazar¹

Recibido: 30/09/2014 - Aceptado: 28/11/2014 - Publicado: 10/12/2014

Cómo citar este artículo: Velásquez, J. (2014). Relevancia de la internet en el proyecto diseño para el diseñador colombiano. *Revista e-ikon* (1), 52-57.

JEL: M32, M39

Resumen

En la internet el sujeto es navegante, observador y decodificador de la información que le permite convertirse en un objeto materializado en el sistema telemático. En el campo del diseño, es habitual que el sujeto al recopilar la información que precisa a través del mundo telemático, pueda no decodificar completamente por su estado de inmersión y abandonar por completo el objetivismo alejándose del proyecto diseño, este sujeto se definirá como objeto desmaterializado.

El perfil del sujeto-objeto del diseñador colombiano, en este caso en particular, en el sistema telemático denominado internet, se conforma de acuerdo con las realidades diferentes entre aquel sujeto-objeto materializado y aquel sujeto-objeto desmaterializado. Teniendo en cuenta que la telepresencia reemplaza la realidad de estos sujetos, se hace necesario estudiar por medio de la paralogía, el cómo este nuevo contexto (virtual) afecta la percepción y el imaginario; y por ende al proyecto diseño.

Palabras clave: internet, sistema telemático, sujeto-objeto, material, paralogía.

Abstract

On the internet, the subject is navigator, observer and decoder information that allows him to become a materialized in the telematics system object. In the field of design, it is customary for

¹ Diseñador Visual. Candidato a Magister Diseño y Creación Interactiva Universidad de Caldas. Docente tiempo completo de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Escuela de Administración y Mercadotecnia del Quindío EAM. Correo electrónico: dv.juanvelasquez@gmail.com

the subject to gather accurate information through telematic world, can not fully decode their state of immersion and completely abandon the objectivism away from the project design; this guy is defined as dematerialized object.

The profile of the subject-object Colombian designer, in this particular case and in the telematics system called Internet, conforms according to the different realities between that subject-object materialized and that subject-object dematerialized. Given that the tele-presence replaces the reality of these subjects, it is necessary to study through paralogy how this new context (virtual) affects perception and imagination and thus, the Project Design.

Key words: internet, telematics system, subject-object, material, paralogy.

Relevancia de la Internet en el proyecto diseño para el diseñador colombiano

Introducción

La dialéctica entre diseñador e internet conjugan aspectos que intervienen en el proyecto diseño. Desde la epistemes del acto de *diseño*, la *internet* y el *diseñador* se traza un paralelo de lo que es el diseñador en el proceso proyectual para hacer diseño. Este artículo enfatiza en la *paralogía*, que a través del tiempo determina lo que debería ser, según aspectos evolutivos, el diseño y el sujeto (diseñador) frente al mundo telemático como nueva tecnología que aporta al proyecto de diseño, pero que por diferentes circunstancias el diseñador resulta inmerso en una simulación donde es más fácil consumir contenidos que producirlos.

Aspectos epistémicos

Del *diseño* se referencia una conclusión de la exposición en el *Cuarto encuentro de estudios teóricos en diseño*². La frase: El diseño (1) es el diseño (2) de un diseño (3) para producir(4) un diseño (5) (Calvera, 2013) (ver Tabla 1). Aunque en el concepto generalizado se entiende por el proceso proyectual por medio del cual se solucionan problemas específicos contemplando su contexto y funcionalidad, la apreciación de Calvera permite un acercamiento con lo que sería el proyecto en sí, relaciona en cada paso la necesidad de diseño, de un proceso, de un proyecto. Entiéndase por *proyecto* como la idea de algo que se quiere hacer y su plan determinado para ejecución.

² Evento realizado por el Departamento de Diseño Visual en la Universidad de Caldas, a cargo del grupo de Investigaciones Estéticas y Sociales en Diseño, mayo de 2014.

Tabla 1
Anna Calvera en el 4to Encuentro de Estudios Teóricos en Diseño

1	Profesión, Disciplina y Sector económico	Industria del diseño
2	Función diseño	Una fase en el proceso de producción industrializado
3	Resultado	dibujo original, maqueta, prototipo y planos
4	Según el modo de producción industrial	Fabricar, elaborar, confeccionar
5	Factor diseño	Modo de ser de algunos enseres y comunicados visuales.

Del *sistema telemático*, enmarcado en lo comunicacional, hace referencia a la convergencia entre tecnología e informática. Aquí la internet juega un papel importante como medio comunicativo, donde la interacción modifica la percepción del sujeto basado en un concepto de telepresencia, con la relación al ser observador del ciberespacio y la representación del sujeto inmerso en el mundo virtual.

Del *sujeto-objeto*, en el ambiente telemático, el sujeto es pleno observador activo del mundo virtual, interactuante (a nivel de interacción e de interactividad) con el sistema informático. Es objeto cuando sin desligarse de su identidad el sujeto modifica, reconstruye, destruye, replantea su existencia temporal e hipotéticamente en el ciberespacio.

Paralogía³ del diseño y del diseñador colombiano

En la *tradicición* el diseño como actividad es relegada al oficio. El acto de diseñar como concepción no es reconocido dadas las características del saber o preconocimiento del “diseñador”, el requerimiento primario es la experiencia personal basada en la transmisión pragmática de ese saber por medio del relato popular, la narrativa ancestral y la praxis; la legitimación se da por respeto del conocimiento individual. El diseñador colombiano tradicional es autodidacta (si se mide como conocedor de la profesión), convive con su entorno y acepta el lenguaje contextual a la par que el lenguaje impuesto, pues cabe anotar la incidencia cultural exógena a la nativa; en el diseño arquitectónico prehispánico por ejemplo, se usa materiales locales que facilitan el propósito de la construcción a la par que otorga valores estéticos autóctonos.

En la *modernidad* el diseño es legitimado por la institución o la representación de ella, existe el título (de diseño y diseñador) basado en el tiempo de aprendizaje de componentes estandarizados del conocimiento. Existe también como profesión reconocida no como experiencia sino como conocimiento científico. En el contexto colombiano existen diferentes academias y escuelas de diseño, en su mayoría especializadas en áreas donde el diseño es predecesor de tipologías humanistas.

³ Jean François Lyotard en su escrito *La condición posmoderna* referencia tres campos para comprender el estado del saber: La tradición, la modernidad y la condición posmoderna. Se fundamenta en el hecho que no es evidenciable; estrategia que no debe ser captada y que surge en tiempo de la condición posindustrial.

En la *condición posmoderna* el diseño no tiene validador, la información y el acceso a ella está fragmentado por la condición de hábitat, el conocimiento reposa en el ciberespacio, mimetizado entre lo tradicional y lo moderno, entre las percepciones populares y las percepciones científicas. Esta condición afecta la credibilidad donde la ambigüedad genera pérdida de la realidad y desinformación. El diseñador convalida su conocimiento con el estado del arte del proyecto diseño en soportes telemáticos, donde los legitimadores son desconocidos o inexistentes, el sujeto-objeto referencia la virtualidad como realidad paralela, aseverando por sí mismo la veracidad del contenido telemático. En Colombia, por el estado nuevo acerca de la formalización tanto del diseño como del diseñador, se toman referencias externas para lograr un nivel competitivo, para estar actualizados en contenidos y estados, esto es necesariamente, para acceder al ambiente telemático como necesidad de información “actualizada” por un lado y, por otro, como referente de tendencias “diseñísticas”. Un punto que es relevante en este análisis es el acceso a dicha información, es decir, las herramientas accesibles como dispositivos móviles, computadores, tabletas, internet de bajo coste y cómo estas herramientas influyen en el fenómeno de estar siempre conectado, de tener “todo a la mano”, en esta medida el diseñador podría quedar relegado a sus funciones, pues ya existiría su reemplazo con mayores “capacidades diseñísticas” más eficientes que el diseñador mismo.

La *paralogía* de estos tres campos denotan el estado del diseño y el diseñador, según aspectos temporales, no varía el significado de diseño, pero sí su aplicación tanto en la actividad como en la formación del sujeto que la ejercerá. El aspecto fundante que hace variar la distancia entre la concepción de diseño y lo que denominamos diseño está en la metodología.

Internet versus diseño y diseñador: los avances tecnológicos que mejoran la comunicación, como la generación de redes que permiten transportar el conocimiento de una manera efectiva (en factor de tiempo), se hace llamativa para clasificarse en la condición posmoderna, pues el problema no es tanto qué se transmite y en qué red, sino qué capacidad de información y a qué velocidad puede viajar (valores tecnológicos sobre valores de contenido), pero teniendo presente que la distinción entre estos tres elementos no puede ser más que conceptual, pues en realidad, las tres entidades forman un complejo sistema de interrelaciones e interacciones coexistiendo entre sí (Lévy, 2007).

La *simulación* y la *estética* juegan un papel importante, pues dan vida (mediante el diseño) a la interfaz⁴ cuya función principal es transformar al sujeto en el sujeto-objeto. Se retoma la condición posmoderna planteada en la paralogía, para explicar el fenómeno de la construcción de la telepresencia del conocimiento, no queriendo decir que el conocimiento sea mejor en un lugar determinado, pues no es una cuestión de tecnología o pensamiento abstraído por ella (Aicher, 1987).

La *simulación*, por un lado, sitúa al sujeto en un estado de inmersión dentro del sistema telemático, retirando los distractores de comprensión tecnológica y focalizando el *contenido* (trata de referenciar el contenido por medio de metáforas que el sujeto pueda asociar con la realidad y emular un preconocimiento). Además, recorta los tiempos tanto de interacción como de acceso a la información o conocimiento (problema de acción y reacción inmediata en la

⁴ Aspecto visual comunicativo entre el sujeto y el sistema interactivo – control en relación con el sistema.

interactividad). La estética, en cambio, referencia la materialización de la simulación y la interfaz, permite obtener valores cognitivos de comprensión del entorno virtual.

El *diseño* y el *diseñador* se dividen en dos campos, en los productores de contenidos telemáticos y en los consumidores de los mismos. Los productores de contenidos telemáticos aprovechan las herramientas tecnológicas existentes y sus preconocimientos profesionales, donde el fin primario es lograr desaparecer la tecnología a los ojos de los sujetos-objeto, generando un valor inmersivo mayor al poder el sujeto-objeto concentrarse en el *contenido*. Los consumidores de contenidos telemáticos por el contrario navegan esos contenidos hipertextuales, modificando su imaginario y actualizando su información referente de una manera global. Es necesario precisar que los productores de contenidos telemáticos son antes consumidores.

La efectividad de la internet se basa en la percepción del tiempo real, la velocidad y capacidad de transportar información entre el sujeto-objeto y el entorno virtual. El valor preponderante es la conexión global y la percepción de la fácil adquisición del conocimiento.

Surge entonces un cuestionamiento acerca de cómo un diseñador cumple con las funciones del diseño; y las tareas que hace o requisitos que cumple, no están de acuerdo con lo que es o debe ser el producto de diseño; teniendo en cuenta la facilidad de acceso a la información e incluso la inmersión en ella. Se entiende que el área afectada es la metodología, pero si se enmarca el conocimiento metodológico en la condición posmoderna solamente, se hace necesario un agente legitimador diferenciable del campo moderno (institución legitimadora o delegado avalador), pues la virtualidad por sí sola no contiene más que bits activos e inactivos.

Conclusiones

- Dentro de la metodología del diseño la fase de investigación o planeación por parte del diseñador amerita la contextualización, aquí los factores tiempo y contenido son indispensables, teniendo presente que la referencia global se debe contemplar en la recolección de información mas no en la totalidad del proceso de diseño.
- La generación de contenido por parte del diseñador colombiano inmerso en referencias telemáticas puede incurrir en el ciclo ambiguo de la veracidad de la información, en este caso en la rigurosidad del proceso de diseño.
- La internet implementa en el sujeto-objeto la percepción de velocidad e inmediatez, puede estar afectando la percepción de tiempo de labor que amerita el diseñador en el diseño específico y contextual, dado el nivel competitivo global y se abre la posibilidad al reciclaje de procesos preexistentes.

Referencias bibliográficas

Aicher, O. (2001). *Analógico y Digital*. Barcelona, España: Gustavo Gili S.A.

Lévy, P. (2007). *Cibercultura: la cultura de la sociedad digital*. Iztapalapa: Antrophos Editorial.

Lyotard, J. (1987). *La condición post-moderna, informe sobre el saber*. Buenos Aires: Editorial R

