¿El computador puede suplantar la capacidad del diseñador?

Por Boris Alexander Greiff Tovar

Al parecer la integración de la tecnología informática a las prácticas del diseño produce una influencia en las decisiones del diseñador, que merece ser analizada.

A mediados de los noventa el ecosistema del diseño se vió reconfigurado por la llegada de un

nuevo espécimen que alteraría su equilibrio homeostático: el computador. Su inserción en los procesos editoriales y el desarrollo de software con interfaces «amigables», facilitaron la tarea de editar imágenes y textos, además de predecir posibles problemas de impresión. Intentemos extender la discusión más allá de la anquilosada posición «contra la máquina» y cuestionemos el impacto que ha tenido esta herramienta en los procesos actuales del diseño, poniendo el foco en la creciente influencia que parece tener sobre los criterios del diseñador. ¿Acaso la herramienta supera a quien la utiliza?

La búsqueda de referencias, que siempre constituyó una etapa del proceso de diseñar, se transformo en una toxina adquirida en diversos portales on-line: Pinterest, Tumblr, Flickr y Behance; por mencionar los mas consultados. Esta toxina se inocula al interior del imaginario, adquiriendo una apariencia familiar para no despertar sospechas. Esto facilita que el proceso de colonización y conquista no sea percibido a simple vista. Otro factor que influye notoriamente es denominada por Leonor Arfuch «visualidad estereotipada», que incrementa la preocupación por la apariencia, el buen *look;* una apariencia que debe impactar al ojo sin necesidad de mucho contenido. Quizás los cortos plazos de entrega y la construcción misma del gusto de los contratistas en diseño, son vectores que ejercen una influencia importante, y que deben ser contemplados.

Sin duda la comprensión de los conceptos de herramienta, diseñador e imaginario, permitirá detectar las asimetrías que cuestionan la naturaleza del diseño, la participación del diseñador en sus procesos y el privilegio de la herramienta sobre las técnicas de producción. Para desarrollar esta reflexión propongo tres interrogantes:

1. ¿La herramienta supera a quien la utiliza?
2. ¿Es el diseñador dueño de su trabajo?
3. ¿Cuánto es lo que toma en prestamo de las referencias?

Guiado por estos cuestionamientos mi interés se centra en minar la etiqueta de diseñador, su sometimiento o resistencia a la tendencia que imponen las agendas culturales dominantes y ver que tan sólido es hoy el discurso de un diseñador —tomando distancia de la figura diseñador-operario— frente a los presupuestos heredados del eurocentrismo.

Toda herramienta busca facilitar un proceso. El lápiz, por ejemplo, facilita la materialización de una idea; la regla ayuda a la precisión; y así podemos seguir con la caja de herramientas propias del diseñador. El computador ha facilitado demasiado la vida, tanto que ahora dependemos de él, y de la conexión a la red, por supuesto. Cuando el computador se daña o se descompone, el estudiante entra en pánico; no sabe que hacer. El oraculo se desvanece y su vida pierde sentido —suena a película apocaliptica pero así es—.

Scolari ha comentado sobre la «no transparencia» de las interfaces. Muestran algunas cosas pero ocultan otras. Y si no, ¿por que aun pueden encontrarse problemas de composición de textos a pesar de que InDesing se ha refinado? El ser un migrante tecnológico, nacido en la era eléctrica, me ha permitido ver como los nativos digitales han adherido su sistema nervioso al del computador, una fusión que los distancia notoriamente del proceso análogo.

> «La conciencia tiene solamente una pequeña parte de la totalidad de las

> experiencias humanas, parte que una vez retenida se sedimenta; vale decir, que esas experiencias quedan estereotipadas en el recuerdo como entidades reconocibles y memorables».
> Berger & Luckmann (2003, p. 89)

Esa relación entre retención y sedimentación, define el grado de relevancia o insignificancia que puede tener la información recibida por nuestros sentidos, lo que podría explicar el valor que se le asignan a ciertos contenidos. Es en la diferencia de experiencias y significados objetivados donde reside la fuerza y la esencia del ingenio individual, que debe sobreponerse a las relaciones de dominación que reproduce el sistema escolar. Bourdieu ve, refiriéndose a las relaciones sociales de reproducción en el sistema escolar, «una violencia simbólica que logra imponer como legítimos todos aquellos significados objetivados que estructuran el orden sociocultural, esto es la conquista del reconocimiento de la cultura dominante como cultura legítima» (Tellez Iregui 2002, 104). Las acciones pedagógicas, en términos de relaciones de poder simbólico, son relaciones de comunicación mediadas por el lenguaje, donde emerge, en un juego de arquetipos entre el docente y el alumno, un elaborado sistema de tácticas que buscan legitimar al docente si quiere lograr el efecto adecuado.

Aquí cobra especial valor el lenguaje, una tecnología que nos provee una cadena de formas y significados, que circundan nuestro caudal perceptual en busca de objetivar lo objetivable. Hay que estar alerta con su manipulación, ya que puede generar variaciones sobre las tipificaciones establecidas, creando visiones idealizadas que traspasan la temporalidad que las produce y exterioriza. Lo anterior se puede englobar en una distinción que Berger y Luckmann hacen en relación a la última etapa del proceso de retención-sedimentación denominada «universo simbólico».

> El universo simbólico se concibe como la matriz de todos los significados objetivados socialmente y subjetivamente reales; toda la sociedad histórica y la biografía de un individuo se ven como hechos que ocurren en ese universo».
> Berger y Luckmann (2003, p. 123)

Cabe aclarar que no todas las situaciones se incorporan en esta matriz, algunas ocurren de forma marginal y se manifiestan en sueños y fantasías que se distinguen como «áreas de significado», aisladas de la vida cotidiana y «dotadas de una realidad peculiar propia» (Berger & Luckmann, 2003, p. 123). Así las cosas, los sueños y fantasías actúan como un mecanismo de articulación entre lo objetivado y lo subjetivo, redirigiendo nuestro modo de ver la realidad objetiva. Esto ha incrementado el valor del ocio, que más allá de ser un conjunto de actividades alternativas a la rutina convencional, se ha convertido en foco emergente del entretenimiento y, al mismo tiempo, fuente inagotable de consumo y lucro para el diseño (Julier, 2008, 17).

Publicado el 08/02/2017

Bibliografía

- Berger, P., & Luckmann, T. (2003). *La construcción social de la realidad*. Buenos Aires: Amorrutu.
- Arfuch, L., & Devalle, V. (2009). *Visualidades sin fin, imagen y diseño en la sociedad global*. Buenos Aires: Prometeo editores.
- Barthes, R. (1987). *La muerte del autor*. En R. Barthes, El susurro del lenguaje. Barcelona, España: Paidós.
- Julier, G. (2008). *La cultura de diseño*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Scolari, C. (2004). *Hacer click: Hacia una sociosemiotica de las interacciones digitales*. Barcelona, España: Gedisa

FOROALFA

ISSN 1851-5606
https://foroalfa.org/articulos/el-computador-puede-suplantar-la-capacidad-del-disenador