

Mucha tecnología y poco diseño

Por Martha Gutiérrez Miranda

A medida que la tecnología ha invadido planes y programas de estudios, poco a poco vamos olvidando la esencia del proceso real y completo de la práctica del diseño.

Resulta cada vez más raro sorprenderse con el lanzamiento de alguna innovación tecnológica. El mundo se está habituando más y más a vivir una oleada permanente de «nuevas tecnologías» que invaden el mercado y propician, inevitablemente, el deseo. Esta condición no es ajena al diseño y su mundo. En las diversas áreas del diseño hemos aprendido a relacionar inmediatamente la producción a la tecnología.

Cada vez resulta más extraño pensar en el desarrollo de productos y propuestas sin utilizar la tecnología, incluso para bocetar. Si un aspirante a diseñador no la utiliza, el resultado se puede percibir como falta de «calidad» e incluso «pobre» de propuesta. Nos hemos ido acostumbrando a relacionar el trabajo del diseño directamente con el uso de la tecnología.

Esto no está del todo mal, si consideramos a la tecnología como una herramienta para el desarrollo. El problema no está en el hecho de involucrarla en la producción del diseño, sino que surge cuando se le confiere el carácter de panacea, cuando se piensa en ella como la solución a todos los problemas, o cuando se da por sentado que sin tecnología es imposible concebir un «buen producto».

Buena parte de este problema o «mala costumbre», se le puede atribuir a la mercadotecnia que se ha encargado de vendernos la imagen «prototipo» de diseñador modelo, con una computadora bajo del brazo. Pero si hacemos un examen real de conciencia, debemos admitir que gran parte de la responsabilidad de este desvirtuado estereotipo, es también de las escuelas y en particular de los docentes.

En efecto, los docentes seguimos siendo un gran agente de influencia en los futuros profesionales. Resulta paradójico que nos molestemos con nuestros alumnos cuando no hacen buenos bocetos, o cuando no son capaces de dibujar ideas más o menos comprensibles. Muchas veces, por llegar a tiempo con las entregas, los estudiantes presentan líneas inacabadas o simples «garabatos» ininteligibles, acompañados de explicaciones que solo ellos comprenden, en general aclarando que «cuando lo vea en la “compu” lo va a entender». Dejan así de manifiesto que sólo pueden abordar los problemas de diseño ayudados por la tecnología.

Pero ¿porqué esto resulta paradójico que nos molestemos con los estudiantes? Porque, poco a poco, a medida que la tecnología ha invadido planes y programas de estudios, hemos ido olvidando la esencia de los mismos. O sea el proceso real y completo de la práctica del diseño.

Hemos sobrecargado a los estudiantes con una serie de exigencias en el día a día, que no hacen más que orillarlos a estar prácticamente pegados a la computadora, para poder resolver las exigencias de un profesor, mientras no les enseñamos a resolver las necesidades de un usuario. Actuamos como los «contratistas», que lo único que les transmiten a sus subordinados es la idea de producto y no la concepción de proyecto.

Soy partidaria del uso de la tecnología, claro está, como parte del momento histórico que está viviendo el proceso de formación de los diseñadores, como herramienta de auxilio a la producción, como aliada para el trabajo, como recurso para hacer más eficiente el proceso. No como fin, ni como medio *per se*. Desafortunadamente, cada vez somos más los que en etapas muy tempranas de la formación del diseñador, insistimos en introducirlo a este mundo, que como si se tratará de un fármaco, resulta adictivo, vicia la mente y nubla el razonamiento, y promueve soluciones *express* que quizá a primera vista parezcan impactantes, pero en el fondo no conllevan siquiera un proceso mínimo de conceptualización y estructura. Se nos ha hecho fácil seguir atrapando la enseñanza del diseño en un modelo que poco se despegaba del antiguo, viejo y obsoleto conductismo, donde en realidad se sigue coartando y limitando la creatividad, sólo que ahora el verdugo «se disfraza de manzana o está hecho con adobes».

No culpo a nadie de nuestra suerte, sólo digo que en la medida que no hagamos más y más conscientes a nuestros alumnos de la importancia del proceso de diseño y sus implicaciones teóricas y metodológicas, estaremos olvidando su esencia. Estaremos enseñando más *software* y menos diseño, estaremos sumando más adeptos a las filas de *copy-paste* y fomentaremos más aún que les resulte fácil salir del paso con tareas copiadas, que lo único que resuelvan sea la exigencia de un producto pedido en clase solamente para cumplir, y estaremos muy lejos de formar diseñadores críticos y constructivos que piensen en resolver necesidades reales de usuarios reales. Los docentes debemos preocuparnos más por enseñar a diseñar que porque memoricen «atajos», debemos orientar su práctica para que logren llegar hasta las etapas finales, evaluando sus propuestas con los usuarios para quienes las han diseñado. Debemos dejar de hacer evaluaciones unidireccionales con respuestas absurdas como «me gusta o no me gusta» o peor aún, «le falta diseño». Debemos dejar de enojarnos con nuestras escuelas porque no tienen la suficiente cantidad de computadoras, porque ahí no está la solución.

Debemos tratar de cambiar nuestra práctica pedagógica, evitando pedir carteles y folletos, por el simple hecho de pedirlos, porque así se llama la asignatura que nos «tocó» impartir. Debemos hacer más reflexión y en consecuencia mejoraremos el proceso. Debemos escribir en nuestros planes de estudios sobre el proceso de diseño con el fin de apropiarnos de él y entonces poder formar diseñadores con un sentido real de la profesión que además de un compromiso personal y social para hacer diseño que cubra necesidades reales, promuevan la práctica efectiva de la mano de muchas herramientas. Entonces, sólo entonces, debemos acompañar el uso responsable de la tecnología.

Publicado el 08/04/2013



ISSN 1851-5606

<https://foroalfa.org/articulos/mucha-tecnologia-y-poco-diseno>

