

Evolución tecnológica y del ser

Dr. Böelcke, Nicolás Amoroso
Universidad Autónoma Metropolitana de México

Resumen

Articulación entre los factores tecnológicos y el diseño en la dimensión de su crecimiento y de qué manera ese desarrollo afecta al ser humano. Pensar la tecnología en forma independiente del contexto en el que se inscribe tanto lleva a un agotamiento de su propio aprendizaje como a un sentido desprovisto de sustancia o sinsentido. Su conocimiento está íntimamente vinculado a su contexto conceptual y ético. El eje se sitúa en la narración en la medida que construye la existencia del ser fundando su tránsito en la dignidad.

Palabras claves: tecnología, narración, ética

1. Introducción

En toda propuesta de organización tiene que tomarse un eje que puede ser acompañado por otros que le den sentido. Desde una reflexión sobre la actualización y formación de recursos humanos, a fin de promover el desarrollo de marcos teóricos sobre problemas relacionados con la innovación y vinculación tecnológica a través de distintos enfoques y metodologías, propongo dos aspectos: uno, el conceptual y otro el ético. Para ello voy a partir de la idea de cómo compatibilizar la enseñanza del Diseño Multimedia con la constante evolución de las herramientas tecnológicas de diseño.

2. Tecnología y diseño

2.1. Problema

El diseñador participa en doble medida del universo digital. Por un lado es un vehículo donde interviene para desarrollar su actividad haciendo el mundo más amable, más grato a nuestra mirada y entendimiento y por el otro se sirve de los instrumentos para ejecutar su cometido. Como en tantas otras zonas de la existencia, la tecnología ha impactado en su forma de hacer, brindándole herramientas que posibilitan su trabajo, ampliando sus horizontes. No es que hubiese transformado su creatividad porque muchos de los logros actuales tienen claros antecedentes en la historia de la disciplina. Es decir que hemos presenciado cómo han conseguido transmitir sus ideas de una manera más eficiente y con mayor celeridad pero tal acto no es un cambio radical desde el punto de vista creativo. El pensamiento innovador siempre estuvo presente, aunque hoy pueda manifestarse en forma más disipada. En concreto, si nos proponemos la formación de estos especialistas, tenemos que apuntar a disparar sus condiciones creativas, a fin de brindar las herramientas actuales para el desempeño de su labor, pero no como la forma inevitable para que pueda hacerlo y por ello no hay que descuidar los instrumentos que hicieron posible su desarrollo como diseñador en la historia y el conocimiento técnico que permitió ese crecimiento. *“Un diseñador gráfico sólo puede ayudar a los comunicadores a traducir ideas de una persona a otra, utilizando imágenes y sonidos de un modo eficaz. Para conseguir tal fin, se necesitan muchas sino todas, de las herramientas de las primeras aplicaciones del diseño gráfico”* (Merritt, 1988).

2.2 Recursos

Una gran cantidad de recursos se encuentran disponibles para la ejecución de sus

trabajos y para la adquisición de los conocimientos necesarios, como el servicio de alojamiento de archivos multiplataforma en la nube, que permite almacenar y sincronizar archivos en línea y entre ordenadores y compartir archivos y carpetas con otros. Si una web resulta interesante, se puede marcarla para leerla cuando resulte posible. Un cajón de sastre de favoritos. O el servicio web que permite crear y difundir mapas mentales y lluvia de ideas en línea. Todas estas, y muchas más posibilidades, consienten el desarrollo del trabajo así como la etapa de investigación propia de la profesión o de otras. En el campo específico se han creado e innovado una gran cantidad de herramientas para la edición y elaboración de sus propuestas tanto en el sector propiamente gráfico como en el audiovisual.

2.3. Desde la enseñanza

Es inevitable el desarrollo y el cambio en las modalidades tecnológicas, por ello hay que trabajar con una perspectiva conceptual y no solamente técnica. Los instrumentos están evolucionando permanentemente y pensar una acción curricular desde este ángulo es condenar el esfuerzo a lo efímero, ya que apenas se instrumenta lo nuevo pierde su actualidad, por ello resulta curioso el término de “nuevas tecnologías” para denominar un proceso educativo tan dinámico. El punto está íntimamente emparentado con el hecho de congeniar el perfil profesional variable con los contenidos curriculares. “Para las generaciones jóvenes la era digital es la era en la que se criaron y para ellos el consagrado (y a veces ignorado) dibujo manual tradicional puede parecer tan ‘novedoso’ como la última versión del Adobe Illustrator o el 3D Studio Max.” (Dawber, 2009). Hay que gestar seres libres, desarrollando su mejor capacidad para enfrentar los retos que los cambios provocan. En lo referente al campo que nos ocupa, el eje estructural del conocimiento se encuentra en la narración y su implementación permite engarzar lo tecnológico, que al fin y al cabo es un accidente, en la formación del diseñador. Hay un recorrido, se trate de una casa, una ciudad o el anuncio en una revista, ya sea por el desplazamiento del cuerpo o de la mirada: implica una temporalidad con sucesivos cambios que encierra una narración.

3. Narración

3.1. Acontecer

El diseño pertenece a un momento dado y dura más allá de su instante primigenio, con valores temporales de diversa extensión, ligados a su condición utilitaria y estética. Al

hacerlo, ingresa en la historia y, como tal, atañe al universo de la narración. Es, por lo menos, una doble articulación narrativa. Por un lado la extensión en el tiempo, en función de su perdurabilidad y, por el otro, el propio contenido del objeto en cuestión. Es que el vínculo humano, con todos los elementos que constituyen nuestra existencia, configuran narraciones de diverso orden. Una narración para sí o para otro; aunque en el primer caso, siempre se está pensando en un alguien, que será el hipotético destinatario de comunicación de la experiencia. La vida es acotada, la de nuestra especie, pero el universo es eterno, no tiene ni principio ni fin. Ni en el espacio ni en el tiempo. Para nosotros es importante medir nuestro decurso y por ello recurrimos a la idea de movimiento, necesitamos del concepto de marcha. Así, podemos decir que avanzamos, progresamos, somos distintos y por supuesto, terminamos admitiendo que mejores; provisión de tranquilidad en grandes dosis. Históricamente comenzamos a medir el tiempo basándonos en los cambios y los ciclos que se reiteran y aplicamos esas unidades de medida resultantes para calcular el origen y llegamos a la conclusión que nuestro planeta tiene millones de años. Nuestra vida en él es más corta. Así, podemos narrar su tránsito y en ese sentido la narración nos tranquiliza, apartándonos de la angustia metafísica de lo eterno, donde nuestra existencia es un minúsculo fragmento de lo inmóvil. La narración permite anclar nuestra evanescente existencia dentro de la espacialidad de la vida. Eso sucede cuando referimos algún acontecimiento de nuestra experiencia, aún el que pertenece al territorio de los sueños, que nos permite confirmar que estamos vivos, que pertenecemos al transcurrir y que participamos de los días y las noches. Como cuando hablamos o escribimos sobre lo que les acontece a otros o inventamos circunstancias plausibles o fantásticas. Todo nos garantiza la existencia y nos hace ver que transcurrimos. La idea de lo recurrente nos tranquiliza, nos hace ver que un nuevo día acontecerá.

3.2. Desde el ser

De lo anterior se desprende que la narración es un momento singular de la existencia, que permite verificar la realidad de tiempos paralelos en los que las personas se desenvuelven. Esta multiplicidad de tiempos estaría confirmando la propia existencia de esa noción. En su complejidad nos instala en forma vigorosa en la idea de naturaleza superior potenciando más aún la negación de la muerte prometida, amante fiel de todo lo vivo. Conspira con la noción de temporalidad extendida al poner un fin a la narración de nuestra propia existencia. Así la narración de lo externo, de lo interno y sus imbricaciones mutuas, le quita al ser humano el peso de lo finito envolviéndolo en el aroma de lo

duradero. Coloca un compás de espera sobre el propio decurso al distraerlo con esos otros menesteres, proyectándolo en la posible trascendencia, transformando su instante en un incesante presente. Una inmortalidad ficticia, pero anhelada, como la propia ficción que la genera. Lo eterno no le pertenece pero lo encandila con su fulgor de escaparate mostrándole un futuro constante para su producto que, irónicamente, en caso de realizarse, no contará con su presencia para poder disfrutarlo ya que estará irremisiblemente muerto.

Ni siquiera atrapado en la nada, sino hecho de propia nada, lo cual es un contrasentido. Por ello recurre a la narración que lo aparte de la angustia de esa nada. Entonces, la narración es uno de los pilares de la existencia humana, contamos, nos contamos. Le creemos, nos creemos. Tanto en la acción cotidiana que permite estructurar la vida, como en las narraciones más elaboradas que participan del universo de la literatura, el teatro o el cine.

El oficio de contar historias es una forma más trabajada, y lucrativa, que el constante y diario ejercicio de hacerlo. Y hacérselo en la intimidad de nuestro cerebro, cuando no tenemos quien nos escuche o, simplemente, no queremos compartirlo. Al menos en un primer momento, el inicio de la elaboración. “El tiempo de alguna manera es modificado por nuestra percepción, el pasado es actualizado en nuestro percibir, pertenece sólo al presente en el que se recuerda.” (Margarit, 2006).

3.3. El Arte en la Vida

La idea de lo paralelo que aportó el lenguaje cinematográfico, un radical avance tecnológico en su momento que todavía mantiene su vigencia, a la narración, encuentra su forma de existencia en la vida cotidiana cuando inevitablemente convivimos con situaciones de diverso signo que pueden afectar la nuestra existiendo o no, un propósito deliberado de hacerlo. La narración encuentra su sentido en una paradoja o puede ser el propósito de una metáfora o intentar explicar una idea. También puede ser el producto de un sueño.

3.4. Estructura

El relato posee cuatro temporalidades implícitas: 1) La de la historia que se está narrando, desde el comienzo de la misma hasta su culminación. 2) Los momentos cruciales, que pueden coincidir o no con los del relato, elevando su complejidad, en tanto rompen la continuidad para exaltar la expresividad. 3) Los hechos efectivamente narrados, que tienen diversas extensiones, avanzando en forma fluida o a saltos, donde ciertos

instantes de la historia no aparecen y deben ser completados mediante el ejercicio de la imaginación. Ese proceso, que es obra del lector nos ubica en esa tercera temporalidad, que tiene que empatarse con una subyacente, que es la de la vida de cada uno de ellos. 4) y, por último, está la del escritor que pudo apelar a sus recuerdos, a la historia o a la imaginación, pero que, en definitiva, intervendrá desde su presente histórico.

En toda esta disquisición se ha utilizado al propio relato para ubicar temporalmente el proceso de la escritura. Es que se encuentra presente en todas las manifestaciones de nuestra vida. Cuando se buscan argumentos para desarrollar una hipótesis, los que esgrimirá en su trabajo, se hacen recorridos que se pueden caracterizar como relatos. Se apela a diversos relatos dentro del principal o gran relato, que es la tesis en cuestión. En la historia personal de cada quien, la inmutabilidad del ser es una condición que la propia existencia configura. Puede experimentar ciertos cambios en el transcurso, pero su núcleo esencial permanece inalterable, condicionando la vida; al punto que la gente suele llamarlo destino. Es decir, algo que simula estar escrito en el fondo de la historia personal, pero que en realidad obedece al determinismo de su conformación original, tanto por los rasgos genéticos como por su formación infantil, y de ello no se escapa. Cada quien carga con una abultada cantidad de prejuicios y malformaciones aderezadas en muchos casos por la religión que conjuga un camino previsible, una ruta incontrovertible a la que se le da el nombre de destino. Esos tránsitos impecables que la rutina consolida, permiten al narrador encontrar un gran material para observar y construir sus propuestas, colocando al comienzo y al final dos momentos de quiebre para vigorizar el relato. *“La virtud del sujeto nunca es suficiente para ofrecerle garantía de éxito en sus acciones”*. (Rinesi, 2005)

3.5. El diseño

En consecuencia, la narración articula la existencia y el diseño la absorbe en su proposición aún sin tener una clara conciencia de su uso. Cada vez se agudiza su significación en ámbitos propios del diseño. El avance tecnológico y una de sus consecuencias: Las redes sociales que cotidianamente construyen millones de narraciones en la interacción de diversos protagonistas. Dialogan desde sus perspectivas, construyendo relatos espontáneos, ricos, expresivos. El intercambio tiene diversos niveles de acuerdo a la conciencia y sensibilidad de los participantes. A los efectos del diseño están las posibilidades complejas de interacción que se brindan donde aparece este otro factor vinculante entre la profesión y el avance científico. En tanto fue creciendo la capacidad de las redes, y el propio incremento de las mismas, fue indispensable la existencia de un

objeto que facilitase esa interacción. De allí, el invento y crecimiento exponencial de las tabletas que permiten que los vínculos salgan a la calle y los usuarios mantengan una comunicación constante en imágenes y palabras. Los teléfonos ya habían anticipado, en diversas etapas, un mayor entramado de intercambio de información. Cuando surgió “la caja tonta” sus promotores decían que la TV introducía en el hogar “una ventana al mundo”, al llevar sonido e imagen al seno hogareño. Hoy esa ventana se ha complejizado y se abre en cualquier sitio público a lo que se suman los diversos dispositivos móviles que van pautando la vida actual. “*Programar el comportamiento de la sociedad en beneficio de los aparatos*”. (Flusser, 2001:45). La narración no está ausente, al contrario es protagonista. Es una temporalidad que se bifurca entre la real, donde el individuo está instalado en la acción de transmitir y recibir, mientras que el contenido no necesariamente pertenece a esa actualidad relativa. En todos y cada uno de estos momentos reseñados está el diseño. Por ello no puede prescindir del tiempo, de la narración, engarzados en el acto de comunicar.

4. Ética

4.1. Tecnología

La idea de la tecnología invade las zonas que pretenden explicar el funcionamiento del propio organismo humano como el caso del reciente premio Nobel de Medicina otorgado a John O'Keefe, May-Britt y Edvard Moser: “¿Cómo el cerebro crea un mapa del espacio que nos rodea y cómo podemos navegar en nuestro camino a través de un entorno complejo?”. Para explicarlo hablan del conocimiento de este GPS (Sistema de Posicionamiento Global) cerebral, que puede ayudar a comprender qué causa la pérdida de conciencia espacial en pacientes afectados por un derrame o en los que sufren devastadoras enfermedades cerebrales como la demencia, de la que el Alzheimer es la forma más común, que afecta a 44 millones de personas en todo el mundo. Es interesante ver cómo el conocimiento del cuerpo es asimilado al de los mecanismos cibernéticos para su explicación científica en tanto antes se hablaba de la inteligencia artificial para señalar el avance en la robótica. Esa inversión encuentra su existencia en la metáfora narrativa para explicar los fenómenos de la vida, de la mecánica y la física. “Las computadoras trabajan sobre entidades que el ojo jamás percibirá; con ellas el razonamiento toma la delantera sobre la observación directa.” (Sorlin, 2004).

4.2. Lidiar

Debido a ese desarrollo vertiginoso, como prótesis con impresoras 3D: dientes postizos, articulaciones de la cadera y reemplazos en la rodilla, con materiales como el titanio, que compromete diversas áreas de la interacción humana, la formación tiene que pensarse desde la ética. Es fundamental el uso de los nuevos instrumentos no desarrolla la conciencia posible aunque viabiliza una transmisión inmediata de los acontecimientos. Así se han producido hechos de violencia de género porque los seres siguen con una idea de apropiación del otro. El envío de imágenes mediante los móviles lleva a que los celosos le pidan a su pareja que les mande constantemente fotografías para saber qué están haciendo. Un mínimo ejemplo de un accionar posesivo. En consecuencia, la tecnología con su desbocado avance pone en entredicho la maduración de la especie humana. El Proyecto Genoma Humano plantea grandes beneficios, así como también un número de importantes problemas éticos. En especial el seguro de vida, nos enfrentamos a un conflicto de intereses, las enfermedades genéticas agravan el riesgo del asegurado. Una situación terrible donde un adelanto revolucionario se transforma en un elemento opresor.

5. Conclusión

En consecuencia, el universo actual se ha ampliado facilitando las posibilidades de comunicación y de creación pero ello por sí no nos convierte en creadores. “Aunque a veces la tecnología deslumbre y cada vez se encuentren más investigaciones narradas en forma novedosa, no se debe olvidar que lo verdaderamente importante en el proceso investigativo son las ideas.”¹ Así, alguien como Woody Allen continúa guardando la proliferación de las ideas que le acontecen en pequeños papeles de diversos tamaños que guarda en el cajón de su mesa de luz y a los cuales acude cuando necesita una nueva idea para su inagotable producción para extenderse en su cama para terminar eligiendo el recordatorio que se convertirá en su próxima película. Luego se sienta frente a su vieja máquina portátil y allí escribe el guión que realizará filmicamente. Es impresionante nuestro mundo y todo indica que los años por venir nos seguirán dando más y más sorpresas tecnológicas convertidas en una mejor manera de encarar nuestros actos creativos, pero el párrafo anterior ejemplifica la postura aquí sostenida, la tecnología: creativa en sí, no hace creativos a los seres que la usan. Son ellos quienes pueden aportar

¹Salamanca, Nathalia, Sierra, Jorge Luis y Huertas, Carlos Eduardo. “El periodista de investigación latinoamericano en la era digital”. *Center for Journalits (ICFJ) con Connectas*. En línea: <http://www.clasesdeperiodismo.com/2014/09/29/descarga-manual-el-periodista-de-investigacion-latinoamericano-en-la-era-digital/>

su talento tanto empleándola como también pueden hacerlo mediante otros recursos. Claro que actualmente nadie escribe con pluma de ganso pero las máquinas mecánicas que precedieron a las computadoras aún continúan prestando utilidad a quienes con su ingenio las convierten en instrumento de sus ideas. En nuestro continente García Márquez fue un ejemplo de esa persistencia.

Bibliografía

Dawber, Martin. (2009) *El gran libro de la ilustración contemporánea*. Barcelona: Parramón Arquitectura y Diseño.

Flusser, Vilém. (2001) *Una filosofía de la fotografía*, Madrid: Síntesis.

Margarit, Lucas. (2003). *Samuel Beckett, Las Huellas en el Vacío*. Atuel: Buenos Aires

Merritt, Douglas. (1988). *Grafismo electrónico en televisión: del lápiz al pixel*. Barcelona: Gustavo Gili.

Ortiz María Paulina. “Las redes sociales son como un gran basurero: Jon Lee Anderson, reportero del New Yorker”, en: <http://www.eltiempo.com/estilo-de-vida/gente/entrevista-a-jon-lee-anderson-en-el-tiempo-las-redes-sociales-son-como-un-gran-basurero/14603976>

Rinesi, Eduardo. (2005). *Política y tragedia, Hamlet, entre Hobbes y Maquiavelo*. Buenos Aires: Colihue.

Salamanca, Nathalia, Sierra, Jorge Luis y Huertas, Carlos Eduardo. “El periodista de investigación latinoamericano en la era digital”. *Center for Journalits (ICFJ) con Connectas*, en: <http://www.clasesdeperiodismo.com/2014/09/29/descarga-manual-el-periodista-de-investigacion-latinoamericano-en-la-era-digital/>.

Silva, Alicia Alejandra. “El genoma humano y los contratos de seguros. Una cuestión de conflictos de intereses”. *Cuadernos de Bioética*.

Sorlin, Pierre. (2004). *El ‘siglo’ de la imagen analógica. Los hijos de Nadar*. Buenos Aires: La marca editora.