

Seminario “Transformaciones del diseño, un estado del arte”

Las modificaciones surgidas en el contexto de las nuevas tecnologías de la información y su impacto en la vida cotidiana, han producido como uno de sus efectos, un cambio radical en la manera en que distintas actividades incorporan las nuevas tecnologías a sus flujos de trabajo y, sobre todo, a la manera en que desde el diseño, los paradigmas tradicionales que guiaron a la profesión durante el siglo XX, se han visto transformados a partir de la posibilidad de la interacción entre sistemas y usuarios que, en última instancia, dotan a este último de una posición más participativa, permitiendo su conversión en agente pleno dentro de los procesos de producción de soluciones a problemas de su vida cotidiana.

En ese sentido, la velocidad a la que ocurren las transformaciones en el entorno tecnológico obliga a una revisión permanente de las condiciones y posibilidades brindadas por las nuevas tecnologías, y al establecimiento regular de cortes cronológicos que permitan percibir el estado del arte del desarrollo tecnológico en relación a la producción de artefactos sujetos de ser instrumentalizados como formas de solución a problemas de la sociedad contemporánea en el marco de la relación entre el diseño, la comunicación y las tecnologías de la información.

En un sentido amplio, la integración de la tecnología a la vida cotidiana ha supuesto no únicamente la solución a problemas existentes, sino también y al mismo tiempo, la apertura de nuevos problemas y conflictos a partir no solamente de las implicaciones del uso de la tecnología, sino en las alteraciones, más profundas, respecto a la manera en que conceptualizamos nuestra relación en el mundo.

Los propios conceptos han transformado su significado, llevándonos a replantear los distintos usos e implicaciones de nociones como la de interactividad e interacción en una doble vertiente que va, por un lado, hacia su comprensión únicamente en términos de activación, control y representación de un sistema y por el otro hacia el cambio de perspectiva en términos de participación, del lector al usuario al agente.

Uno de los peligros en el trabajo alrededor de las nuevas tecnologías, está en su aceptación acrítica, ciega a las implicaciones que conlleva su uso, por lo mismo, uno de los temas a discusión está en la forma en que las nuevas tecnologías inciden en la producción, generando respuestas desde la cultura, y además, en algunos casos, los propios elementos tecnológicos constituyen respuestas frente a problemas sociales. Muchos desarrollos que han supuesto un "avance", o que han empujado la "evolución" tecnológica, de diseño, comunicación, o hasta jurídica y económica en diferentes vías, provienen de movimientos sociales y/o activistas, como es el caso del *hacktivismo* y las múltiples formas de activismo digital y medial.

El caso del *hacktivismo* es paradigmático en cuanto a la intervención de la tecnología en la configuración de nuevos procedimientos y de cambios que impactan en última instancia en esferas como la jurídica. El *hacktivismo* propició múltiples cambios en la configuración de seguridad en red. Inicialmente los *hackers* (activistas dedicados a infiltrarse en sistemas informáticos) realizaban sistemas que generaban DDoS (*Distributed Denial of Service*), atacaban

los sitios mediante sistemas que le solicitaban al servidor o proveedor de un sitio web, servir una inmensa cantidad de información, imposible de procesar por éste, lo que resultaba en servidores inoperantes y fuera de línea. A raíz de esas acciones, y de los ataques *hacktivistas* que sucedieron durante la Cumbre Mundial del Comercio en 1994 en Seattle, Washington, EEUU; el DDoS se tipificó en las leyes internacionales como un ataque a la seguridad de los países. La criminalización de estas actividades es tal, que forma parte del "Patriot Act" norteamericano, que rige el combate al terrorismo a escala mundial. De modo que la actividad informática/activista de los *hackers* ha tenido repercusiones históricas de toda índole. En el mismo orden de ideas, es preciso explorar los roles hegemónicos que los diversos corporativos toman al tiempo de hablar de apertura y conectividad (Facebook con su iniciativa de Internet, Google y el dominio de Chrome, por ejemplo). Aspectos sobre los cuales buscamos problematizar en este seminario.

Dinámica de trabajo

Los participantes en el seminario, a partir de su experiencia tanto a nivel profesional como académica, presentarán y estimularán el debate de los distintos temas propuestos para finalmente, de manera colectiva, articular un libro colectivo que concentre las participaciones en el seminario, incluyendo la retroalimentación producto de su presentación pública.

Temas a desarrollar en el seminario

- La transformación del usuario en agente y creador.
- La transformación del dato en información
- La transformación de las imágenes en interfaces
- La transformación doble del productor: del programador al hacker, de programar a codificar
- La transformación del diseño, de la forma a la interacción
- La transformación de la interfaz, de la imagen al objeto propio

Participantes

Unidad Cuajimalpa

Cecilia Castañeda (DTPD) (Responsable)

Gilberto León (DCC)

Abraham Lepe (DTPD)

Octavio Mercado (DTPD)

Alba Núñez (DTI)

Unidad Lerma

Fernando Monreal (DAH)

Se contempla la participación de alumnos de la Maestría en Diseño, Información y Comunicación (MADIC) y de colegas del proyecto “Nuevos y viejos medios: viejos y nuevos lenguajes” de la Unidad Xochimilco

Cronograma

Sesiones de trabajo quincenales entre el 15 julio y el 20 de septiembre.

Presentación de manuscrito al comité editorial DCCD en enero de 2020