

TALLERES DE PROYECTOS RUTA INTERACCIÓN

1. Presentación.

La condición *posmoderna*, *postcolonial* y *postindustrial*, con la creciente inserción de medios y mediaciones en las sociedades contemporáneas, se encuentra ordenada a partir de una gran multiplicidad de vectores incidentes en el mundo de las acciones humanas.

La evolución tecnológica y la misma característica emergente de los sistemas socio-técnicos, estructura y configura nuevos simulacro que propician otras modelaciones y más aún nuevas formas de relación en los vínculos cotidianos, entre, individuos y entre grupos humanos; y entre, estos y las máquinas que los circundan.

Los hechos anteriores promueven un alto grado de sentido vinculante y relacional, que no está exento ni de problematizaciones ni de creaciones, lo que lo convierte en un espacio de trabajo próspero e interesante por las expectativas académicas y técnicas que se suscitan.

Dadas las circunstancias mencionadas, se hace necesario formular estudios y obras de creación para la comprensión, intervención crítica y mejoramiento, en lo posible, de aquellas relaciones identificadas, desde y hacia, el sujeto contemporáneo, como también, desde y hacia (y entre), los dispositivos técnicos y tecnológicos.

El diseño actualmente en la mayoría de los casos, ha de considerar estructurar una forma de lectura y valoración que se localice en el espacio entre el sujeto y el dispositivo. Tal forma de lectura es metodológicamente particular y diferente a la tradicionalidad, de los análisis prácticos en el diseño, además, el espacio localizado es como problema y concepto amplio, el de la interacción.

Los estudios sobre el problema de la interacción, en el diseño, han tenido un evidente crecimiento en las últimas dos décadas. Estos se han provisto en gran medida a partir de fuentes interdisciplinarias, pues las temáticas y problemas sobrepasan el territorio puro de lo unidisciplinar.

2. Fundamentos.

El concepto de interacción tiene un origen identificado claramente en la génesis de las disciplinas sociales. La antropología cultural y la sociología tanto como la psicología y las disciplinas del lenguaje lo han necesitado y aplicado. La ubicación del concepto, en estas disciplinas, está, en los problemas que indagan los vínculos sociales y las comunicaciones humanas, en los espacios de lo individual y de lo colectivo.

La construcción social realizada entre los individuos, así como los procesos de la comunicación entre estos, son modos de interacción.

La interacción a su vez presenta múltiples facetas y formas de expresión, pues lo que se gesta a través suyo son reconocimientos, posibles aprehensiones, transacciones y operaciones de orden práctico pero también simbólico, ordenamientos y/o subordinaciones, más o menos rutinarios entre actores sociales y entre estos y otros actores que van apareciendo en el mundo actual.

Ahora bien, buena parte de la concepción que se tiene sobre la interacción desde las disciplinas sociales, vista de este modo, puede ser trasladada a la creación de un espacio reflexivo del Diseño, respetando en principio sus fundamentos. Sin embargo, es indispensable además, hacer ampliaciones y adaptaciones, dadas las nuevas contextualizaciones, en tanto los territorios técnico-artificiales que se han ido constituyendo, transforman continuamente el mundo de lo cotidiano de los seres humanos y con este lo demás.

La interacción, en el diseño, debe ser considerada, en el mejor y más amplio sentido, como una hibridación del conocimiento. Vista de este modo, se nos brinda como un interesante espacio que genera un potencial experimental para el encuentro entre su teoría (desde las disciplinas sociales) y las construcciones prácticas (la de las creaciones del diseño).

Este ejercicio de hibridación o interdisciplina no es un ejercicio para quienes gustan de búsqueda de certezas. Debe ser asimilado de manera creativa como un buen espacio de conflictos creativos.

Ese es el abarcante campo de estudios del Diseño de Interacción Humana (DIH) o Human Interaction Design (HID) por sus siglas en inglés, que cada día cobra mayor participación de equipos multidisciplinares en el mundo del diseño y cuya importancia propone, de forma introductoria el programa de Diseño Industrial de la Universidad Jorge Tadeo Lozano, el presente plan de estudios para el cual se plantea la presente Ruta Académica.

I. Criterios nominales de la Ruta.

1. La Ruta de Interacción intenta una aproximación a los comportamientos de artefactos y dispositivos en relación a las acciones o actividades de los usuarios.
2. La Ruta de Interacción se concentra en los procesos de uso e intercambio, así como en las actividades de los sujetos con respecto a las estrategias y ordenes que se proponen en el mundo actual.
3. La Ruta de Interacción se comprende desde un trabajo inter y transdisciplinar, que propone un ejercicio dialéctico y reflexivo entre el Diseño y otras disciplinas, particularmente los desarrollos de las que permitan pensar en nuevas formas de relación entre sujetos o entre los sujetos y su entorno.
4. La Ruta de Interacción concentra sus acciones en aquellas nociones provenientes de la tradición del Diseño (interpretar, proponer, representar, entre otras) y en algunas que han aparecido con fuerza en el mundo actual: por una parte modelar y simular y por otra conectar, mediar y relacionar.
5. La Ruta de Interacción intentará también definir un horizonte de trabajo teórico para el ejercicio disciplinar, que considere las nociones por ejemplo de: análogo, digital, intertextual, medial, no lineal, entre otros.

II. Propósito formativo.

El estudiante que curse los talleres propuestos por la Ruta de Interacción podrá estar en capacidad de estudiar y comprender:

1. Algunos de los procesos que se generan en la relación de los sujetos con los dispositivos.
2. Comprender las nociones que en el mundo actual permiten entender la idea de relación como fundamental.
3. Los procesos que en el mundo actual vinculan sujetos con dispositivos, construyen redes y generan sentido a partir del uso y la interpretación.
4. Valorar las estrategias de la simulación y la modelación como discursos fuertes de la mediación contemporánea más allá de sus características sustentadas en la representación.
5. Reconocer reflexiva y críticamente el nuevo lugar del ser humano en un mundo mediado por los dispositivos y las acciones tecnológicas propios de la revolución digital.
6. Anticipar las posibles acciones humanas mediadas por el uso de los artefactos y dispositivos y la comprensión de los mismos.
7. Estructurar pensamientos que permiten la emergencia de dispositivos en el mundo actual.

III. Estrategias educativas, pedagógicas y didácticas.

1. Observación de los nodos y las redes que aparecen en las mediaciones e interacciones en el mundo actual, a partir de localizar escenarios de las mismas a manera de ejemplo.
2. Aproximaciones con herramientas del Diseño y de las Ciencias Humanas a las condiciones y características de los sujetos y sus relaciones e interacciones, a partir de las cuales pueda ser levantado un modelo de archivo y documentación de la información.
3. Analizar y sintetizar la información obtenida de la observación y relacionarla con los desarrollos teóricos y formales que enmarquen la discusión y reflexión en el mundo actual.
4. Considerar la elaboración de simulaciones y mediaciones como la instancia de aparición de las reflexiones y como el resultado propositivo en términos de dispositivo o artefactos.
5. Abordar la relación de la observación, aproximación y análisis con las estructuras epistemológicas que se desarrollan en otras disciplinas con excusas similares de trabajo.
6. Intentar la consolidación de la práctica y sus horizontes en relación a nuevas maneras de aproximación al saber disciplinar.

IV. Estructura argumentativa

Se espera que el diseñador esté en capacidad de descifrar las condiciones y características del mundo actual, en el que las tensiones venidas de los nuevos lugares de mediación e interacción son fundamentales y a partir de ese ejercicio pueda proponer, justificar y argumentar otros lugares posibles a la disciplina desde la posibilidad de extender las fronteras de la misma. (ver: presentación y fundamentos)

V. Tipos de proyectos

Algunos de los tipos de proyectos que la Ruta de Interacción supone, pueden tener las siguientes consideraciones, así la atención fundamental de la Ruta de Interacción se sustenta en comprender los procesos y las relaciones así como los factores, nodos y redes que en estos interfieren. En consideración los proyectos se ordenaran a partir de criterios procesuales que valoren las consideraciones y resultados de los procesos de observación y análisis.

1. Se espera que el estudiante esté en capacidad de proponer intervenciones.
2. Se espera que el estudiante esté en capacidad de proponer modelaciones y simulaciones.
3. Se espera que el estudiante este en capacidad de proponer Dispositivos.
4. Se espera que el estudiante este en capacidad de presentar elaboraciones y construcciones teóricas.

VI. Proyección laboral.

Los estudiantes que cursen alguno de los talleres eventualmente pueden entrar en contacto con estructuras de producción, con disciplinas y con resultados de procesos de creación que les permitan localizar la disciplina de diseño en un lugar de relación amplio y propositivo.

Se espera que estén en capacidad de consolidar estrategias de comprensión y creación de proyectos interactivos y de consolidar intervenciones y propuestas para mediaciones reales o posibles en contextos determinados.

Se espera que los estudiantes tengan las herramientas para proponer y ordenar grupos de proyecto que se estructuren a partir de lógicas relacionales.

Equipo de profesores:

Alberto Romero

Javier Jiménez

Catalina Quijano

Johanna Zárate

Beatriz Rolón