

ENSAYO

DISEÑO, CULTURA VISUAL Y EDUCACIÓN

Francisco José Rojas Ruiz
3ºA 2023/2024

Diseño, Cultura Visual y Educación se ha planteado de una forma diferente a la habitual, en la que adquirimos mediante la realización de experiencias nuevos conocimientos, valores y habilidades. Estas experiencias, ya sean las clases teóricas, que no podría llamarlas de esa forma debido a la distinta educación implantada en esta asignatura, en la que se combinaban imágenes y contenidos audiovisuales, acompañados de las narraciones del profesorado, que te hacían sumergirte en una vivencia introspectiva, o ya sean las experiencias prácticas, las cuales nos promovían a profundizar en nosotros mismo y nuestros pensamientos e ideas, nos han permitido obtener la capacidad de un pensamiento más critico y reflexivo, para poder comprender y analizar el entorno en el que vivimos.

Esta asignatura nos ha ofrecido la oportunidad de ver el diseño desde otro punto de vista, de entenderlo como algo que va más allá de la creación de objetos o espacios. El diseño es una forma de pensar y de entender el mundo, forma parte de la naturaleza de la actividad humana, en la que se pone en práctica el análisis, la resolución de problemas, la comunicación y la creación de experiencias, por lo que lo podemos encontrar ciertas similitudes en su enfoque y metodología en otras muchas disciplinas como la psicología, la ingeniería o la filosofía.

El diseño es una representación de nosotros en el mundo, característica que pudimos comprobar mediante la realización de la experiencia del viaje iniciático o con el visionado del documental HUMAN'S, con los que pudimos apreciar como las imágenes reflejan datos sobre nosotros o nuestras vidas, demostrándonos así como el diseño nos permite ver las distintas ideas que tenemos sobre nuestra concepción del mundo. Esto explica su gran impacto en la cultura visual, entendida como todo lo que influye en nuestra compresión del mundo, debido a que el diseño tiene la cualidad de modelar nuestra percepción de la realidad, influyendo en nuestras acciones y decisiones.

La historia ha ido siendo marcada por el diseño, ya que puede desafiar las normas establecidas, cuestionar las estructuras de poder, promover nuevas formas de pensar y contribuye a la construcción de identidades. Mediante el análisis critico de las imágenes y representaciones visuales podemos llegar a conocer y comprender, cuestiones demográficas, geológicas, políticas, culturales y sociales de otros momentos de la historia o culturas.

En la era digital actual, nos encontramos en un ambiente saturados de imágenes, lo que implica una mayor diversidad de ideas e información. Pero con los nuevos avances tecnológico, fuentes y nuestra implicación en ellas, debemos cuestionarnos nuestra interacción con la información y con otras personas, y que impacto social, ambiental y cultural tendrán estos acontecimientos en nuestra percepción del mundo. Estas cuestiones las trabajamos mediante la película HER, otros contenidos audiovisuales y la experiencia de crear un clon de nosotros mismo mediante la utilización de inteligencias artificiales, para reflexionar sobre cuestiones como que es real en una época cada vez más digitalizada, que consecuencias cognitivas, emocionales y sociales conlleva el desarrollo de las inteligencias artificiales, o como se evolucionaría el diseño junto a las tecnologías.

Con las experiencias del Proyecto Colectivo y la WebArt , pudimos desarrollar todas estas cuestiones del diseño y la cultura visual, generando unas imágenes y contenidos con las que contar como las tecnologías han cambiado la vida actual, nuestras identidades y nuestros hábitos, recorriendo todo el proceso del diseño, como un proceso cognitivo en el que llevar a cabo el análisis, resolución y creación de experiencias, y participar de cierta forma una cultura visual, en la que se puede observar representada las inquietudes y reflexiones de un grupo de alumnos.