

---

“De sobte, l’home s’ha convertit en nòmada, recol·lector de coneixements, nòmada com mai, millor informat que mai, més lliure que mai de l’especialització fragmentària, encara que implicat com mai en el procés social total, ja que, amb l’electricitat, estem globalment el nostre sistema nerviós central i ho relacionem instantàniament amb tota l’experiència humana”.

Extracte de *Understanding media* de Marshall McLuhan (McGraw-Hill, 1964)  
Traducció lliure de l’original en anglès



---

# Editorial

El naixement d'Internet i l'eclosió de la societat de la informació, van constituir des del seu inici una bellíssima llavor perquè el concepte **transmèdia** es disseminés. Estimulat per la hibridació dels llenguatges i la diversificació i complementarietat dels canals, la transmèdialitat difumina gradualment les fronteres per passar de la informació encapsulada al contingut ramificat.

El concepte transmèdia al·ludeix a la capacitat de viralització de la informació, el coneixement o les històries a través dels múltiples mitjans i plataformes de comunicació que avui tenim a la nostra disposició, i en el seu procés d'expansió el destinatari assumeix un rol actiu.

És en aquest context on la publicació *Temes de Disseny* es qüestiona: Com actua una matèria multidisciplinària com el disseny en aquest nou ecosistema?

Amb la intenció de conèixer la relació entre disseny i el nou univers transmèdia, hem indagat en diferents àmbits en els quals el disseny es manifesta. Interessats per l'educació, conscients de la nostra responsabilitat social, del nostre entorn econòmic i amb la voluntat de mirar el futur de la nostra professió, hem buscat en la perifèria del terme encunyat per Henry Jenkins i desenvolupat per autors com Carlos Scolari o Robert Pratten des de diferents perspectives professionals i metodològiques, conscients del que el disseny pot aportar com a disciplina prefiguradora i configuradora.

El disseny pot concebre's com una poderosa eina per la transmedialitat gràcies a la seva vocació per investigar, prototipar, proposar i connectar en múltiples àmbits, expressar-se en múltiples llenguatges i fluir per múltiples canals. A ELISAVA, escola de disseny i engi-

nyeria de Barcelona, la disciplina del disseny s'estudia amb la voluntat de projectar un valor cap a la societat, cap al mercat, i al mateix temps incidir en la prosperitat econòmica del territori. El contingut d'aquest número, per tant, es podria dividir en aquests quatre grans blocs: educació, societat, mercat i economia. Quatre àmbits fonamentals en els quals el disseny ofereix grans oportunitats de present i futur.

## **El disseny, una poderosa disciplina per a la generació de coneixement**

Davant les possibilitats que ofereixen les noves tecnologies, l'auge de nous formats i la condició de radis digitals de les noves generacions, es requereix una ruptura amb les metodologies tradicionals d'ensenyament. En aquest sentit, la narració transmèdia resulta una oportunitat extraordinària per desenvolupar un altre tipus d'aprenentatge. Actualment, el sistema d'educació ja no és lineal i unidireccional, és a dir, el docent no transmet el coneixement als alumnes, sinó que l'estudiant es troba en l'epicentre d'una xarxa d'informació on el docent passa a ser un gestor de l'entorn d'aprenentatge i un curador de continguts.

Abordant el procés d'aprenentatge des d'aquesta òptica, Juan Arrausi i Jose Cerro ens avancen un estudi sobre nous formats de formació en la innovació. Analitzen com els mètodes del disseny aplicats en un entorn transmèdia són capaços d'aconseguir processos hàbils d'aprenentatge. Sobretot, els mètodes col·laboratius i reflexius. Dins del mateix bloc, els doctors Ruth S. Contreras i Jose Luis Eguía estudien l'efectivitat de l'ús de

la narració transmèdia en els processos d'ensenyament, i revisen com aquest aprenentatge experimental, s'està implementant a les aules.

Aquests paradigmes educacionals donen lloc a una major implicació i integració social de l'alumnat, així com una dinàmica col·laborativa de coneixement entre tots els agents implicats, una de les principals característiques del concepte transmèdia.

### **La qüestió com a figura inherent en el procés de disseny i el disseny com a disciplina col·laborativa**

Podem considerar l'actitud de posar en qüestió com un dels elements essencials que defineixen l'actitud creativa del disseny? Ruedi Baur situa la pregunta com a motor principal i eix de la proposta del dissenyador en demostrar, a través de tres projectes diferents d'intervenció a l'espai, que el qüestionament aporta una major eficàcia al plantejament de qualsevol problemàtica.

Des d'un altre angle, el professor Andreu Belsunces investiga la convergència entre cultures digitals, innovació social i pràctiques col·laboratives. Belsunces proposa un marc experimental de ficció on s'aprofiten les capacitats del relat per produir un univers imaginari que permeti explorar el disseny especulatiu. El seu article posa en valor el disseny com a disciplina prefiguradora, capaç d'imaginar, analitzar i proposar nous mons possibles; una disciplina integrada en el context social, capaç de posar en qüestió i proposar noves idees.

La doctora Mariana Ciancia, per la seva banda, descriu les activitats del projecte de recerca Plug Social TV, on exposa la construcció de mons narratius i la seva distribució multicanal amb l'objectiu d'establir i reforçar els llaços en la comunitat urbana. El seu estudi mostra la transmedialitat com una disciplina integradora i participativa, capaç de proposar i distribuir contingut local en dos barris perifèrics de la ciutat de Milà, generant un diàleg d'interessos comuns al territori.

### **El disseny com a element de connexió i interacció**

El següent bloc aborda les necessitats del mercat i els espais de consum. Marta Marín i Maurici Figuera manifesten la necessitat d'abandonar les estratègies del passat i insisteixen en la importància de crear experiències excepcionals per als usuaris com a tret diferencial davant la competència (màrqueting experimental).

D'altra banda, Rafael de Villasante i Silvia Casellas reflexionen sobre el fenomen comunicatiu de les narratives transmèdia en el context turístic. El relat i les noves tecnologies estan reconfigurant l'espai i generant noves propostes. La geolocalització i la realitat augmentada permeten dissenyar espais inèdits i carregar-los d'emocions.

### **Context actual i perspectives de futur**

Finalment, aquesta edició vol aportar una mirada a l'entorn econòmic de la disciplina del disseny, amb l'article del doctor i economista Aleix Carrió i un exercici de prospectiva amb el dissenyador i emprenedor Stiven Kerestegian per constatar el present i indagar sobre el futur de la nostra professió en el context transmèdia.

Aleix Carrió revela el gran pes econòmic que el disseny té en aquesta època postdigital, i mostra, amb dades estadístiques, les múltiples possibilitats d'afrontar nous reptes aprofitant el canvi tecnològic i l'univers transmèdia. Un espai on una disciplina transversal com el disseny aborda pràcticament tots els aspectes de la nostra vida diària.

Per finalitzar, en una entrevista amb l'emprenedor Stiven Kerestegian parlem sobre els reptes que presenta el nou rol del dissenyador, abordant els conceptes de disseny social i innovació oberta. Kerestegian també ens parla de la seva experiència com a particip de l'estratègia d'innovació d'una de les majors companyies de joguines del món, LEGO®, que dissenya productes des d'una visió transmèdia. Així mateix Kerestegian, a manera de conclusió, ens endinsa en la dimensió del metavers com a espai virtual compartit, un món alternatiu en el qual no existeixen els límits físics ni espai-temporals. Un univers que possibilita un alt nivell d'interacció i creativitat.

Així doncs, abordant el disseny com a disciplina transmèdia des de les diferents òptiques descrites, queden reflectides noves vies de reflexió que aprofundeixen l'exercici de la seva pràctica i la situen més enllà de la descripció de fets. Constatem doncs una tendència socioeconòmica convençuts del seu desplegament en totes les esferes de la realitat actual, que igual que l'impacte de la revolució digital, propiciarà un salt cap a noves formes de construcció, percepció i difusió dels continguts. Aquest és, tan sol, el començament.