

DISEÑAR LA EDUCACION DEL DISEÑADOR

Aproximación a la formación de un profesional integral que responda a las expectativas
de la sociedad e Industria Colombiana

Por: Juan Alberto Castillo M

Diseñador Industrial, Facultad de Diseño Industrial U.A.M.

Antora

El objeto primordial de este texto es iniciar la búsqueda de la estrategia idónea para la enseñanza del diseño y lograr desarrollar la acción pedagógica que se necesita en el proceso de aprendizaje del Diseño Industrial. Históricamente en las escuelas de diseño se han establecido enfoques de formación a veces irreconciliables, entre la práctica del diseño y la enseñanza del diseño. Enseñanza que la mayoría de las veces esta basada en preconcepciones que parten de la praxis del diseño, es decir una enseñanza basada en la transmisión de la experiencia adquirida en la vivencia cotidiana del ejercicio de la profesión; esta acumulación de conocimiento vivencial es el que se desea transmitir en el proceso de enseñanza del diseño.

Las escuelas de diseño, tienen enfoques diferentes: basados algunas en la práctica (casi un ejercicio manual) que busca desarrollar habilidades en el hacer, es decir un aprender sobre la acción, para acumular así una serie de experiencias de carácter vivencial, que posteriormente le sirvan para solventar problemas que se le presenten en el ejercicio de su profesión; vale aclarar que esta tendencia viene de un largo legado histórico, que parte de las primeras escuela de Artes y oficios, en las que se trabajaba bajo el esquema de maestro-aprendiz, el cual aún subiste. En otras escuelas de diseño, la formación se basa en desarrollar una especie de teoría orientada especialmente a la búsqueda de métodos, metodologías, técnicas y herramientas apropiadas para desarrollar el ejercicio de su profesión, así uno y otro se desconocen, como si los diseñadores que basan su ejercicio en la practica no necesitaran de los fundamentos teóricos y de igual manera los diseñadores que basan su ejercicio en la teoría, no consideran la importancia de la práctica.

ALGUNOS INTERROGANTES

Es necesario plantearnos algunos interrogantes acerca de la enseñanza del diseño y de igual manera de las estrategias pedagógicas utilizadas. La lucha existente por establecer el carácter y naturaleza del Diseño Industrial, ha propiciado así mismo la caracterización de las escuelas de diseño que establecen currículos con contenidos que obedecen a las preconcepciones de quienes los desarrollan y que generalmente no tiene nada que ver el

contenido de los mismos con el papel del profesor o pedagogo en el proceso de enseñanza; por ello es necesario responder algunas preguntas básicas y fundamentales en aras de proporcionar la formación adecuada al diseñador industrial y que esta formación sea acorde a las expectativas de la industria nacional. Por ello es necesario preguntarnos ¿Qué conocimiento necesita un Diseñador Industrial? ¿Qué habilidades necesita? ¿Se necesita que ya las tenga desarrolladas o es necesario desarrollarlas en el proceso de enseñanza? ¿Y cómo transmitir este conocimiento? ¿Qué hace bueno a un Diseñador? ¿Cómo transferir conocimiento de un Diseñador experto a uno inexperto?. Preguntas que son vitales a la hora de definir una estrategia pedagógica para desarrollar el proceso de enseñanza en diseño industrial.

Es importante especificar aquí dos posiciones en la enseñanza del diseño; posiciones que son influenciadas por dos escuelas de pensamiento y que definitivamente tienen implicaciones al desarrollar el proceso de enseñanza, así la preconcepción existente e irreconciliable entre la visión del diseñador como artista o el diseñador como científico, posiciones que tienen que ver con el pensamiento idealista y el pensamiento racional; el diseñador como artista esta orientado por la inspiración, por la expresividad, su ejercicio es la construcción del proceso de diseño basado en sus ideas y valores, desarrolla su actividad como camino para afirmar su personalidad, desarrollar su estilo y pensamiento, experimenta con sus métodos y posibilidades, así el rol del profesor se limita a discutir el producto del estudiante y el proceso que tuvo en la búsqueda, es decir se refleja este tipo de pensamiento en la búsqueda de un mundo ideal, en la construcción de una utopía. De esta manera creatividad, racionalidad y conocimiento están reflejados de manera intelectual.

La otra posición tiene el carácter de haberse desarrollado solamente como intención, ya que la cientificación del Diseño Industrial ha sido solamente un ejercicio parcial, en el que se ha tratado de construir presupuestos teóricos acerca de la naturaleza del trabajo del diseño, haciendo gran énfasis en los métodos de solución de problemas; es decir se ha tratado de unificar un método para acceder a un conocimiento que posibilite la solución

de problemas. Bajo esta visión es casi un deber que el proceso de diseño se desarrolle por el camino racional, cosa que es alcanzada de manera dificultosa, ya que dicho camino para establecer la respuesta es difícilmente explicable de manera racional. La racionalidad parece polarizarse durante el proceso. Al iniciarse el desarrollo se realiza una racionalización total; aquí es donde se ha hecho más énfasis al buscar métodos y conceptos que otorguen un control a la construcción del proceso. Una vez realizada esta etapa la búsqueda de la solución se hace irracional o

no es explicable, para luego, una vez encontrada la solución, aplicar todo el rigor racional para estandarizar la producción de lo concebido. Visto así, el papel del profesor es exigir la racionalidad en la construcción del método y cuestionar la planificación estricta y controlada de la producción seriada de lo concebido. El control se ejerce sobre el presupuesto y sobre el resultado, más no sobre el proceso.

"En la REPRESENTACION convergen la reorientación del hablar y del actuar provocada por el desarrollo de la técnica y la comprensión previa del ser."

APROXIMACIÓN A UNA DEFINICIÓN DE DISEÑO

No es mi intención definir esta área del conocimiento para establecer su límites y campos de acción, solamente pretendo establecer cuál es el objeto de conocimiento del Diseño para luego construir los elementos teóricos necesarios para desarrollarla como una área específica del conocimiento y así delimitar la estrategia pedagógica en el proceso de enseñanza.

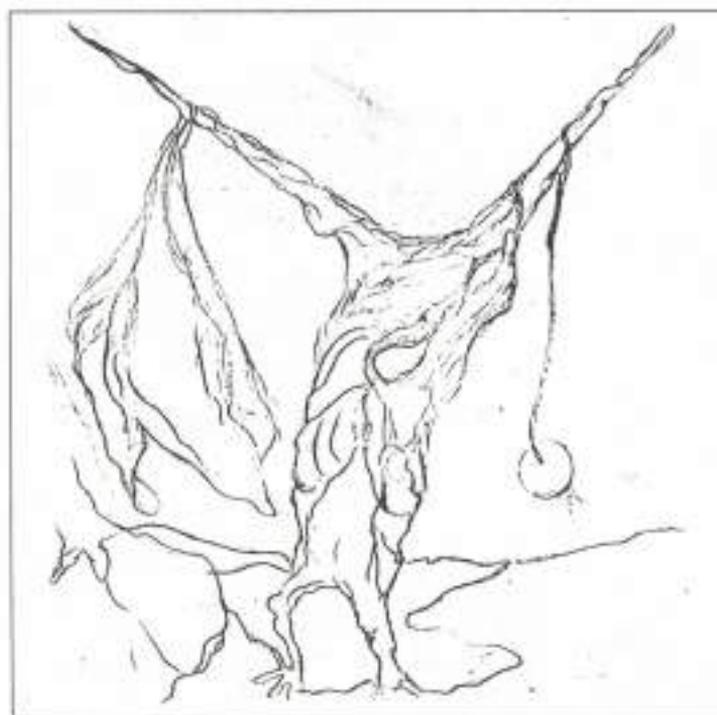
Tradicionalmente la enseñanza del diseño obedece a la definición que se haga de esta profesión; se han hecho definiciones desde varias perspectivas; una la definición construida a partir de la práctica de la profesión, es decir el diseño solamente se puede definir cuando se está desarrollando una acción de diseño, se define por lo que el diseñador hace, de cómo responde ante una situación de diseño, escuelas de diseño; otra basada en acuerdo al compromiso que el diseñador establezca con las disciplinas que posibilitan su acción. Se define desde la perspectiva de la industria y de su responsabilidad con la producción, o bien se define en términos de sus posibilidades de comunicación haciendo énfasis en las habilidades y destrezas necesarias, u otras basada en la relación directa del resultado de la acción del Diseñador con el hombre y el medio o con la investigación.

Existen también algunas definiciones que tratan de abarcar todas las anteriores, diluyen-

do aun más la identidad de la profesión y transmitiendo la sensación de ser especialista en todo, es decir la enseñanza se dirige a la "formación de un sabio de la superficialidad", ya que al tratar de abarcar tantas y tan disímiles disciplinas no se otorga la posibilidad de un conocimiento profundo ni siquiera en el ejercicio mismo de lo disciplinar que es el diseño mismo; por ello es de vital importancia para nuestras escuelas de formación tener claridad acerca de cual es el objeto de conocimiento de la disciplina, pero ello sólo es posible hacerlo desde la perspectiva de un reconocimiento del entorno, que posibilite establecer para el medio cuál o qué es su objeto de estudio y entender que a partir del él se formarán diseñadores con gran conocimiento del medio, con la posibilidad de reconstruir el entorno e incorporarlo a los ámbitos de acción cotidiano de cada uno de nosotros y con la capacidad de proyectarlo a cualquier nivel.

PRINCIPIO DE APROXIMACIÓN

Conceptualmente, las teorías pedagógicas de Diseño han evolucionado desde una tendencia plástico-formalista, propia de los estilistas o simples creadores de formas, hacia una orientación lingüístico-formativa, derivada del *Vorkurs* (curso preparatorio) que se originara en la *bauhaus*, cuya estructura ha sido ampliada y difundida por el ICSID y de la cual se han nutrido la mayoría de los currículos de las universidades en América; una estructura que conserva el carácter enciclopédico, así: un ciclo de Información (estudios en ciencias sociales, físicas, naturales y de humanidades), ciclo de Formación (Con énfasis en el proceso creativo del diseño) y un ciclo final de comunicación (referido a la transmisión de las decisiones tomadas en el proceso de dise-



ño), se observa como el objeto de conocimiento del diseño se debate entre estudiar las relaciones entre la tecnología y los seres humanos con la humanización de dicha tecnología o entre la creación y predicción de objetos y sistemas con énfasis en el carácter operativo e industrializable del mismo, centrándose en la comprensión de la naturaleza de la sociedad industrial.

Heidegger, en "La época de la imagen del mundo" introduce un concepto que es uno de los que sobresale como característica de la modernidad y es el de la REPRESENTACION, también tratado y ampliado en la "Pregunta por la técnica", concepto a mi parecer, resulta de gran importancia en aras de establecer el objeto de conocimiento del Diseño Industrial, REPRESENTAR, en el hombre, se halla indisolublemente vinculado a significaciones socialmente elaboradas, es mediado por el lenguaje, esta llena de contenido social y es siempre captada por el pensamiento. La REPRESENTACION vincula sin cesar la SIGNIFICACION y EL SENTIDO de los conceptos con las imágenes de las cosas, a la vez que permite operar libremente con las imágenes sensoriales de los objetos. Este concepto ha sido tratado y debatido también por Foucault en las "Palabras y las Cosas" asociándole otras ideas como son la del RE, entendido como un volver a construir; así el representar tiene más un sentido de elaborar conceptos a partir de las vivencias cotidianas. Este concepto es la herramienta fundamental de trabajo para el Diseñador Industrial, logrando así trascender la idea de necesidad como preconcepción de partida para el Diseñador Industrial; para el diseño la significación y el sentido de las imágenes posibles elaboradas a partir de los desequilibrios encontrados en el quehacer cotidiano del hombre en ámbitos y entornos donde desempeña su accionar, le permite al diseñador, delimitar el campo de acción del diseño, valga aclarar que no estoy

estableciendo las acciones posibles que se deben seguir para llevar este concepto a la materialización; como objeto de estudio del diseño, éstas se estudiarán posteriormente como proceso, entendiendo éste no como un accionar sin reglas, sino como un puente flexible que contando siempre con unos elementos básicos constitutivos que tienen cierto grado de entropía, se ordenan de manera diferente al momento de traducir un concepto extractado de un entorno o ámbito específico en una singularidad objetual.

"Es necesario
diseñar la
educación del
Diseñador para
formar individuos
con una gran
capacidad reflexiva
que apunte a la
construcción de una
nueva realidad"

NUESTRO OBJETO DE ESTUDIO

Para el diseño industrial, la representación realizada por los individuos de los entornos y ámbitos de acción son nuestro objeto de estudio, ya que al estudiar como el hombre reconstruye su realidad para llenarla de significados y hacerla portadora de valores, pasando de una realidad imaginada y deseada a una realidad posible y materializable a través de objetos, que conformarán posteriormente su cultura, así llegara toda su materialidad y "el saber hacer", desarrollado a partir de esta representación inicial. "En la REPRESENTACION convergen la reorientación del hablar y del actuar provocada por el desarrollo de la técnica y la comprensión previa del ser. Lo real se pliega a nuestro conocimiento científico y a nuestro dominio técnico en el grado mismo en que logra inscribirse plenamente a nuestras REPRESENTACIONES. Donde se hace más patente el carácter total de esta INSCRIPCION es en el DISEÑO en la plena determinación de las cosas y procesos desde los signos escritos", el diseño posibilita el paso de la técnica a la tecnología, el diseño al igual que la tecnología elabora conceptos que tienden a un desarrollo práctico de formas de excluir lo particular y conminar lo real a manifestarse como universal predecible, lo que posibilita y da sentido al CONTROL entendido como suje-



ción de lo real a lo previsto sobre el papel. El DISEÑO y EL CONTROL son el correlato necesario de la REPRESENTACION.

Esta aproximación no pretende ser rigurosa en cuanto a la elaboración teórica, ya que esta merece un estudio más detallado para así poder establecer con claridad los preceptos teóricos que modelarán una teoría del diseño y que por ende determinarán el carácter del diseño bien sea como ciencia, como disciplina o como algo que se escapa a las concepciones tradicionales de conocimiento; por ello la educación del diseñador debe estar, a mi parecer, fundamentada en una particularización acerca de los conocimientos necesarios que le permitirán entender el concepto REPRESENTAR como eje de su formación, y que a partir de allí se generará el método o proceso específico de su accionar posibilitándole adquirir un cuerpo teórico y delimitando sus espacios de acción para determinar el carácter de la misma.

CONCLUSIONES.

Bajo esta perspectiva el papel del estudiante de diseño, del profesor y de la estrategia pedagógica, cambian substancialmente; la formación del Diseñador dejaría de tener carácter enciclopédico y delegaría en otras disciplinas lo que se define como espacio de estudio, es decir, el desarrollo de las habilidades del hacer, o tal vez se tienda a la especialización como vía de delimitación de sus espacios de conocimiento; por ello el papel del Diseñador especialmente

en lo referido a nuestro medio, cambiaría al tomar como objeto de estudio los ámbitos y entornos inmediatos trabajando por la reconstrucción del mundo simbólico del individuo, ya que éste ha sido vaciado por la racionalidad de la sociedad industrial contemporánea, que le ha invadido su medio con los mas variados instrumentos y calculadas posibilidades. Para la concepción tradicional del diseño, el hombre no interesa como conciencia si no como operación, como factor de eficiencia, como objeto susceptible de ser controlado y planificado hasta en sus más mínimos detalles. Es necesario diseñar la educación del Diseñador para formar individuos con una gran capacidad reflexiva que apunte a la construcción de una nueva realidad, es vital romper con la preconcepción en la formación del Diseñador, entender y conocer el trabajo DEL DISEÑAR y el conocimiento del trabajo del DISEÑO, por ello se necesitan formar Diseñadores de mente abierta y reflexiva que puedan romper con las viejas maneras de hacer DISEÑO y que responda a nuestra compleja y cambiante realidad.

Referentes:

GUIDELINES OR AESTHETICS-DESING LEARNING STRATEGIES

Erik Soltermán, Desing Estudios

LA EPOCA DE LA IMAGEN DEL MUNDO

Martin Heidegger.

REPRESENTAR Y DISPONER

Antanas Moclus

LA TRAMPA DE LA RAZON

Luis Carlos Restrepo

LAS PALABRAS Y LAS COSAS

Michel Foucault.