

Desafíos actuales en la enseñanza del diseño



<https://doi.org/10.56238/chaandieducasc-028>

Luz del Carmen Vilehis Esquivel

Doutorado

Programa de pós-graduação. Escola Nacional de Artes Visuais da Universidade Nacional Autônoma do México (UNAM)

E-mail: linusviel@gmail.com

RESUMEN

Este análisis responde al pensamiento de una corriente humanista respecto a la comprensión y sus vínculos con la praxis, enfocados en el diseño. Es insoslayable la concientización extensa de los

diseñadores en formación a través de una enseñanza que propicie la reflexión acerca de sí mismos, su temporalidad y espacialidad, su contexto y el importante papel que el conocimiento y la investigación desempeñan en ello. Para entender el diseño como teoría, como proceso y resultado, se deben revisar los vestigios inconscientes, ya que la investigación se encuentra de manera incuestionable en cada una de las acciones de un diseñador.

Palabras clave: Diseño, Investigación, Comprensión, Investigación, Educación.

1 INTRODUCCIÓN

Los diseñadores entablamos de manera permanente relaciones con el mundo. Estas correspondencias emanan de la creación y la representación del entorno que nos rodea, respondiendo siempre a cuestionamientos y a necesidades de comunicación o de solución de problemas de configuración formal.

Desde una perspectiva de diseño crítico, emana la investigación y ésta no se genera sobre o acerca del diseño, sino en y para el diseño, esto supone que, con base en la experiencia concreta se concibe la intención de búsqueda de todos los parámetros involucrados en la práctica para traducirlos a las diversas teorías necesarias para comprender el diseño.

La investigación implica así llevar a la reflexión y sustentar el fundamento de toda la praxis del diseño. Como menciona Vieira (1961) se abren dos vertientes del diseño, la de la representación de los hechos que se dan en el proceso proyectual en sus correlaciones causales y circunstanciales por un lado, y por otro lado, la de una consciencia ingenua que se concibe superior a los hechos, pretendiendo dominar el diseño desde afuera. Según esta última, los diseñadores se juzgan libres para entender lo diseñado conforme mejor les agrada.

Esta disertación se basa en consideraciones de Paulo Freire para quien toda comprensión siempre corresponde a una acción. Luego de captado un desafío epistemológico, el hombre actúa. Es así como la naturaleza de la acción corresponde a la naturaleza de la comprensión, si ésta es crítica, la



acción también lo será. Si se quiere aludir a una “comprensión mágica”, mágica también será la acción. (Freire, 1994, p. 97-113)

2 ENTENDER NO LO ES TODO PARA EL DISEÑO

Teniendo como base las premisas expuestas anteriormente, se abre la discusión acerca del entendimiento y la comprensión. Empleados como sinónimos, entender y comprender son términos que operan en distintos planos del conocimiento; el primero se refiere exclusivamente al ámbito del hacer del diseño, el hacer desnudo, sin atributos; al de sus determinaciones causales o pragmáticas; el segundo alude al diseñador y al valor de su conducta.

Entender es un acto de la inteligencia, un acto de conocimiento, de inserción del ser del diseño, de captación o aprehensión de sus determinaciones internas y de sus relaciones externas. Como todo acto de conocimiento, resultado de la investigación, es una relación entre conceptos y objetos. Entender es explicar, desdoblarse el ser, precisar su contenido, conocer su significado. Los seres humanos entendemos cuando reconocemos el sentido de lo que tenemos algún tipo de conocimiento, aunque éste sea sólo descriptivo.

Cuando se exploran proposiciones, el entendimiento se inicia con su interpretación, que implica una triple determinación, correspondiente con las dimensiones de todo signo:

- Semántica, concerniente a la relación de la proposición con la realidad a la cual se refiere.
- Sintáctica, relativa a la estructura significativa interna de lo propuesto.
- Pragmática, vinculada con el destinatario o receptor y las escalas de captación de lo que ha recibido en una exposición signíca. (Morris, 1994)

Los planos del signo configuran aspectos epistemológicos y lógicos de la interpretación. En consecuencia, entender comporta un doble proceso relativo al significado de lo que las sugerencias dicen y concierne a cualquier corrección que se haga a las proposiciones.

La Epistemología establece reglas de relación entre objeto y concepto y la Lógica las de los conceptos entre sí en las proposiciones significativas. La primera ordena el mundo, la segunda el pensamiento. El conocimiento es, en esencia, la relación ordenada de conceptos. El acto de conocimiento es, ante todo, praxis conceptual, operar sobre los conceptos, relacionarlos, lo cual implica investigar. Actuar con los conceptos significa relacionarlos y esto sólo es posible cuando se indaga de manera sistemática.

Las proposiciones del diseño son, fundamental, pero no exclusivamente, prescriptivas, ordenan conductas. Un sistema de comunicación emanado del diseño es un conjunto de conductas prescriptas, de conductas ordenadas. Toda estructura de diseño incluye definiciones y enunciados, indispensables para precisar el ámbito y condiciones de aplicación de las normas.



Se entiende el diseño cuando se puede identificar la conducta delimitada y sus condiciones de posibilidad; cuando se determinan los requisitos de la aplicación de ciertas directrices, y se reconoce la conducta de forma anticipada. Sin embargo, no basta entender para reconocer el diseño, es necesaria su comprensión.

Comprender es, además de penetrar el diseño, traspasar sus formas y tomarlo, ceñirlo, abrazarlo, hacerlo íntimo y propio, unirlo dentro de sí, fundirlo, compartirlo; es un acto de la razón que no solo explica; también justifica, atiende a los motivos ocultos de la conducta humana, que aprende en su dimensión valorativa y juzga los diseños para hacerlos visibles desde otros puntos de vista, aceptarlos y compartirlos o rechazarlos; decide sobre los fundamentos de aquello que se conoce.

La capacidad de comprensión de una teoría, una persona o un saber determina la medida de la racionalidad del objeto que se comprende y del sujeto que lo hace.

La comprensión importa los factores valorativos de un dominio que no se agota en la explicación centrada en el hacer humano, implica consideraciones de carácter ético, social, cultural, político, religioso, estético, etc., conscientes o inconscientes, integradas o no en un sistema conceptual que constituyen lo que con mayor o menor precisión y en distintos planos del saber se denomina cosmovisión, espíritu objeto, ideología, etc.

Comprender es la tarea totalizadora del saber, es la misión final de la unidad del conocimiento, exige el máximo esfuerzo racional al que el conocimiento del hombre pueda aspirar. Entender es obra de la inteligencia, comprender lo es de la razón, en tanto la primera divide a los hombres, la segunda los une; la primera identifica para distinguir, la segunda lo hace para integrar, se consolida con los procesos de investigación y se entiende como comprensión crítica de la realidad. (Santos, 2008)

El principio de racionalidad del hacer -y del conocer- supone que todas las diferencias, las contradicciones que se dan en la realidad, forman parte del mismo mundo en donde encuentran acomodo, regido por las mismas leyes y común a todos. El atributo de la comprensión es, en este mundo, el afán supremo de la sabiduría humana y sólo se accede a él a través de la investigación, no obstante que venimos, según Gómez y Lambuley (2006, p. 79) de una cultura citadina que le rinde franco homenaje a la pereza de pensar y de investigar.

3 EL PENSAMIENTO CRÍTICO DEL DISEÑO EN LA INVESTIGACIÓN

En otro orden de ideas y con un sentido análogo, al igual que en la práctica del acto de diseñar, para aplicar cualquier modelo de enseñanza del diseño, se requiere una reflexión sobre el sentido de la investigación en esta disciplina, para definir qué es y lo que significa para las comunidades profesionales. Lo que más preocupa al respecto es la falta de consenso de cómo identificamos los contenidos de los proyectos y de qué manera se contribuye a los propósitos reales de esta actividad. Richard Buchanan afirma que:



Detrás de las discusiones, hay diferencias fundamentales en la visión y la perspectiva filosófica. Posiblemente nosotros moveremos mayores consecuencias en el desarrollo de la investigación del diseño por cierto período de tiempo, pero habrá consecuencias, afectando tanto la práctica como la educación del diseño. Los cambios vendrán más pronto de lo que esperamos. [El autor manifiesta su preocupación] por la manera en que formaremos la nueva generación de estudiantes quienes deberán entender los legados del diseño y elevar los retos del nuevo aprendizaje. (Buchanan, 2001, p. 23)

Hay que reconocer que en el diseño no se tiene una temática en el sentido tradicional que conciben otras disciplinas y campos de aprendizaje. La caracterización de este quehacer se vincula con la concepción, planificación y creación de objetos con diversos propósitos, y esa secuencia se considera que cumple con los objetivos personales, profesionales y colectivos. Numerosos teóricos conciben el diseño en términos de proyecto los cuales no llegan a la esencia teórica ni a la propuesta de un conjunto de categorías taxonómicas con las cuales se pueda acceder a una estructura de la cual surjan nuevas propuestas de conocimiento.

Cuando se habla de investigación en el diseño, las ideas se dirigen hacia lo diseñado, lo cual dificulta la delimitación de la investigación a infinidad de objetos materiales y las concepciones inmateriales que implican. Es por esta razón que conviene hacer la distinción entre la forma en que se constituye la investigación para el proceso proyectual del diseño, y la temática que está vinculada con la disciplina misma.

Al estudiar diseño, nos vinculamos con una acción humana emanada de factores socioculturales identificables. De acuerdo con los constructivistas, la sociedad misma es un fenómeno cuya estructura y organización, al igual que lo diseñado, es realizado por el ser humano, no surge de la naturaleza; es así que existe la posibilidad de llevar a cabo estudios culturales sobre lo que ha sido el diseño en el pasado, lo que es actualmente y lo que podría ser.

El principio fundamental del pensamiento crítico recibe en la problematización, el cuestionamiento de lo dado y establecido mediante una integración histórico social de los fenómenos concretos para comprenderlos en el marco en que surgen, operan y adquieren su significación; una perspectiva que tiene por objeto dilucidar, en el terreno cultural, qué tendencias asisten los productos simbólicos, si progresistas o conservadoras, las que resisten y disputan al poder de turno, o aquellas que naturalizan su posesión y formas de ejercerlo. (Margiolakis y Gamarnik, 2011, p.104-105)

Hacia donde lleva esta reflexión, es que para comprender el diseño se requieren numerosas disciplinas que estudian sus diversos aspectos, y entender que se trata de un ámbito cuya comprensión no puede quedar en el reduccionismo de la producción, distribución y consumo de objetos, el diseño reconocido como disciplina es mucho más extenso, vasto y abundante en sus condiciones cognitivas, y es deber de la investigación profundizar en ellas para incrementar el corpus inteligible de una actividad tan importante para la vida civilizada.



Hay muchas posibilidades de indagar tanto las causas como los efectos socioculturales resultantes de esa intervención humana reconocida con el nombre de diseño. Penosamente no contamos con paradigmas de la investigación de la disciplina, a pesar de que no es un fenómeno discreto y estable, mientras que su conocimiento si se puede considerar considerablemente acumulativo.

4 LA PROBLEMÁTICA DE INVESTIGAR EN DISEÑO

Tampoco hay aquiescencia (aceptación, conformidad) sobre los criterios aplicables de los múltiples métodos con los cuales se puede uno acercar a los diversos valores del diseño. Las intervenciones que se llevan a cabo, siempre tienen intenciones productivas y los proyectos que se realizan con base en ellas generalmente se quedan en niveles muy básicos de búsqueda, sólo aportan caracterizaciones genéricas o discursivas y en el mejor de los casos dejan algún testimonio objetual en el que lo circunstancial suele tener mayor trascendencia que lo conceptual.

Para ampliar los conocimientos acumulados sobre el diseño, es imprescindible identificar problemas de investigación que consigan el avance del *corpus* epistemológico. Asimismo, es urgente que la investigación se traduzca en la conformación de comunidades de investigadores que trabajen en plazos relativamente definidos sobre un conjunto de territorios epistemológicos de las cuales hay escasa literatura, insuficientes autores y teorías incompletas.

Anualmente, se pierden numerosas oportunidades de financiamiento de proyectos o fondos asignados a becas de investigación, por la falta de soporte de un gremio que a la fecha, no ha sabido aglutinar a los expertos más destacados en las búsquedas interdisciplinarias. Aunque pareciera que la difusión de los resultados de los proyectos de investigación sólo tiene impacto en colectividades académicas, es inevitable observar el detrimento que hay en la concentración y materialización del diseño que vemos cotidianamente. Los recursos de la apropiación, la imitación, el plagio y la copia se han vuelto una práctica recurrente, al igual que la repetición y el reciclaje estilístico, que no cuentan con la validación de lo inédito.

A pesar de que los posgrados en diseño no son recientes, y de que sus principios fundamentales han sido por todos conocidos: la formación de docentes e investigadores, estos propósitos no han retribuido los resultados que se podrían esperar. Uno de los problemas principales es que no se encuentra en las líneas de investigación, una articulación de rutas convenientes que sirvan como directrices para docentes, estudiantes, profesionales, investigadores, incluso, para el desarrollo y evolución de mapas curriculares en programas de enseñanza.

Hay autores como Víctor Margolin (2010: 73-74) que cuestionan duramente el propósito de la apertura de doctorados en diseño, ya que, según afirma, es poco clara la orientación. El autor habla de una disociación entre el diseño de la investigación y las profesiones del diseño. De igual forma incide en el hecho de que las asociaciones locales e internacionales del diseño como ICOGRADA (Consejo



Internacional de Asociaciones de Diseño Gráfico), ICSID (Consejo Internacional de Sociedades de Diseño Industrial), AIGA (Asociación Internacional de Profesionales del Diseño) e IASDR (Asociación Internacional de Sociedades de Diseño de Investigación), tienen poca o ninguna conexión con el mundo de la investigación del diseño.

En consecuencia, el campo general de la práctica no está llamado para satisfacer un propósito específico de otro nivel, y la consecuencia es que no hay ninguna relación formal entre la comunidad investigadora del diseño y quienes diseñan.

5 EL AISLAMIENTO DE LOS COLECTIVOS DE INVESTIGADORES

Hay otros fenómenos interesantes, el primero radica en la cantidad de trabajo de investigación sobre diseño llevado a cabo por expertos de otras disciplinas, que ignoran el campo del diseño y sus patrones específicos, a pesar de que aportan elementos interesantes que subyacen tanto a la teoría como a la práctica interdisciplinarias.

El segundo radica en el reconocimiento internacional de importantes nichos de investigación llevada a cabo por diseñadores, un caso es Finlandia con el programa Cumulus (2018), con más de dos décadas trabajando con universidades de todo el mundo en proyectos sobre las diferentes áreas del diseño. A pesar de que se han empeñado en difundir los resultados de sus esfuerzos, y de que éstos son accesibles en Internet, la barrera del idioma es un impedimento importante para los investigadores de Iberoamérica.

Además del programa internacional, la Universidad de Aalto en Helsinki, (A!, 2018) ha logrado fusionar de manera transdisciplinaria las artes y el diseño con la economía en la tecnología, planeando estudios avanzados en campos relacionados con las diversas opciones del diseño en la firme idea de que la innovación es posible basada en la interacción. Desafortunadamente las investigaciones llevadas a cabo en este sitio son propiedad de la industria y no forman parte de los logros con los que se puede beneficiar la comunidad internacional del diseño. No hay manera de acceder al sustento teórico, al proceso ni a los resultados de los proyectos.

Un segundo caso singular es el Massachusetts Institute of Technology (MIT), el cual ha abierto las puertas para la experimentación, tomando riesgos en la solución de problemas en conjunto con diseñadores y artistas, entendiendo que sus laboratorios interdisciplinarios no pueden dejar fuera a los profesionales de la creatividad. Los graduados de laboratorio de medios están bien preparados para llevar a cabo tareas relacionadas con diseño de naturaleza avanzada, sin embargo, están formados para la vida laboral y suelen encontrar su trayectoria profesional en las grandes corporaciones. Asimismo, el MIT se ha empeñado en mantener por décadas la publicación de importantes revistas sobre historia y cultura general del diseño (MIT, 2016).



También hay que mencionar los esfuerzos de la Universidad de Palermo que a través de sus congresos anuales propicia que tanto estudiantes como docentes se involucren con la investigación y, contrario al criterio de muchas universidades que lucran con sus publicaciones, las *Actas de Diseño* (UP, 2018) y otros títulos están disponibles como conocimiento abierto por Internet. Este tipo de acciones permiten la formación de importantes grupos de investigación para trabajar por y para la generación de conocimientos sobre el diseño, “conocer es un atributo del ser humano. [Es importante] detectar, observar, describir, comparar, definir, clasificar, argumentar, explicar, reproducir y crear [...]” (Morán y Alvarado, 2010, p. 3-5)

Es así como encontramos estas ínsulas del conocimiento, que ni siquiera tienen comunicación entre sí. Encuentran a su alrededor grupos cuyo lenguaje es absolutamente técnico y en general la discusión y la literatura de cómo establecer mejores relaciones entre los campos de investigación y su mejora, tienen una audiencia mínima.

Como tercer punto, no menos importante, se ubica la falta de enfoque en las investigaciones, tal como se hace en otras disciplinas. Generalmente las universidades, cuando tienen una facultad, abren departamentos separados para las áreas de conocimiento como el frente óptimo a problemas y proyectos especializados. Eso no sucede en el diseño, las facultades tienden a presentar un solo parapeto, sin buscar los diferentes campos de competencia de la disciplina.

Ni siquiera en los posgrados se encuentran la especialización, la propensión es denominarlos maestría y doctorado en diseño. Cuando mucho en algunas universidades se indica que el nivel se refiere a diseño gráfico, diseño industrial, diseño arquitectónico, etc., sin embargo sigue siendo un panorama demasiado extenso. Se esperaría que en un futuro se pudieran encontrar maestrías y doctorados en diseño de interacción, diseño de movilidad, diseño proxémico, diseño sustentable, por mencionar algunas especialidades.

6 LA EDUCACIÓN COMO TERRITORIO DE LA INVESTIGACIÓN

Los posgrados debieran referirse como áreas de problemas genéricos de investigación bien identificados, dando así certeza a los estudiantes sobre cuál es el rumbo de las investigaciones que es factible llevar a cabo. También es posible sugerir los posgrados interdisciplinarios, por ejemplo, maestrías o doctorados en historia del diseño, pedagogía del diseño, sociología del diseño, etc. Hay que asumir que “el aprendizaje en las universidades, en este sentido, es una experiencia intelectual y profesional, pero también personal, social y ética.” (Medina y Mendoza, 2009, p. 56)

De esta manera se abrirían corrientes de investigación con temáticas en las que participarían expertos provenientes de otras áreas, interesados en el diseño. Esto es lo que constituye el contenido de investigaciones reconocidas como estudio del diseño, para distinguirlas de la investigación sobre procesos del diseño.



Para aclarar las áreas de investigación y la enseñanza del diseño a nivel de posgrado, sería importante: distinguir entre la investigación para diseñar y los estudios sobre el diseño; acotar el papel de la práctica en los proyectos de investigación; diferenciar las clases de práctica del diseño, de modo que por lo menos las líneas de investigación puedan estar desarrolladas con base en los dominios bien identificados; hacer un esfuerzo por circunscribir la práctica del diseño y esclarecer la distancia que mantiene con otro tipo de prácticas análogas.

Bruce Archer (1995, p.11) recomendaba desde hace décadas, la construcción de nodos de investigación, los cuales serían representativos de la formulación de actividades de investigación relacionadas entre sí, a él se atribuye el primer intento organizado por establecer las condiciones de la investigación del diseño, basadas en un esquema tripartito: *investigación acerca de la práctica, investigación para los propósitos de la práctica e investigación para sustentar la práctica*. Esto resultaba de la necesidad de aproximar el significado y valor de los proyectos, así como su potencial a los intereses de otros. Cuando los investigadores en un campo son claros acerca de lo que hacen, dichos nodos surgen con facilidad.

La investigación del diseño es internacional, aunque la comunicación de sus resultados se vea obstruida por la falta de un lenguaje común entre los investigadores. Hay especialistas en Brasil, Japón, Corea, Estados Unidos, México y otros países cuyos trabajos no son conocidos fuera de su propio territorio. Esto es particularmente evidente en la historia del diseño donde muchas investigaciones publicadas en idiomas que no son de habla española son desconocidas para los investigadores iberoamericanos.

La necesidad de revisar las trayectorias de investigación y de identificar los textos seminales que se han publicado en diferentes áreas, ya sea en forma de libros o artículos, es trascendente para retroalimentar la educación. No es posible demandar avances y cambios en la enseñanza del diseño, si no hay esfuerzos compartidos en iniciativas de investigación y la exposición de los diversos intereses en proyectos.

La investigación es educativa en el grado en que puede relacionarse con la práctica de la educación [...] dos puntos: primero, los profesores deben hallarse íntimamente implicados en el proceso investigador y segundo [...] la teoría de la acción es claramente comprobable por la investigación en la acción. (Stenhouse, 2007, p. 42-49)

Recuperar la literatura de la disciplina es una de las tareas emergentes, ya que de ello se pueden extraer alternativas para reconsiderar las líneas de investigación de un posgrado. El conocimiento del diseño es patrimonio de los estudiantes, docentes, investigadores y profesionales de la disciplina.

Según Robyn Tudor, el apoyo educativo a través de la investigación a la naturaleza interactiva y socialmente situada en la creatividad como una capacidad humana de orden superior, se puede encontrar en el "ciclo de la imaginación" propuesto por Vygotsky. (Tudor, 2008, p.11) Esta noción de



creatividad implica una forma intencionadamente generativa de aprendizaje productivo que activa la búsqueda de nuevos conocimientos. Esto se distingue fácilmente de las formas tradicionales de aprendizaje reproductivo cuyo objetivo es replicar meramente conocimientos y habilidades establecidos. El punto de vista de Vygotsky (Lindqvist, 2003, p. 245-251) sobre la creatividad destacó la inventiva humana y se centró en la capacidad de los individuos para especular y prever el futuro. Esto incluye la anticipación del cambio, mientras que al mismo tiempo participa del presente sin olvidar que el pasado es una guía que inspira seguir adelante.

La investigación contribuye a la enseñanza del diseño, en la medida en que se involucra con la multiplicidad e integración de importantes modos de significar la visualidad. Investigar es una forma de centrarse en las realidades de la creciente diversidad local y global, integrando sus resultados a las multi-alfabetizaciones. Es un acercamiento a las diferencias culturales que se han convertido en el centro de la pragmática del diseñador.

Una buena parte de las transformaciones en el diseño, proviene de las aportaciones de las nuevas tecnologías, junto a las cuales la investigación debe interactuar en niveles sutiles de inserción cultural, ya que el cambio también obedece a nuevas relaciones cognitivas y sociales. Esto se traduce en formas híbridas y escritos informales, que se encuentran en la red y forman parte del *corpus* de conocimientos que proviene de investigaciones particulares. Hay por ello múltiples razones por las cuales la investigación debe cambiar si se quiere que responda a las nuevas exigencias del conocimiento, contribuyendo a que los estudiantes tengan acceso a las teorías y el pensamiento contemporáneo.

Como menciona Cazden, (1996, p. 64-72) la escolarización institucionalizada, no deja de ser el crisol más importante de la investigación, y a su vez cumple con la función de asimilar los resultados de esta hacia la enseñanza.

Para ser relevantes, los procesos de enseñanza aprendizaje es necesario incorporar las ideas de las diferentes objetividades, subjetividades e intersubjetividades. Para ello, los recursos que aportan los proyectos de investigación, son fundamentales, el diseño no puede prescindir de ellos.

6.1 INVESTIGAR COMO FORMA DE APREHENDER EL DISEÑO CONTEMPORÁNEO O LA METAMORFOSIS EPISTEMOLÓGICA

La variedad de concepciones epistemológicas y axiológicas, que han proliferado como modas en la última década y afirman en todos los tonos y por todos los motivos, la imposibilidad de los valores, se suma a la amplia diversidad de argumentaciones razonables. La multiplicidad de corrientes, éticas, sociales, políticas, económicas, etc., que configuran los intereses y aspiraciones subyacentes en la vida cotidiana, así como el lenguaje y la cultura media de la sociedad, permiten entender el diseño de maneras muy diferentes.



Estas versiones del diseño, el diseñar y los diseñadores, coexisten y se confunden en eclecticismos más o menos conscientes, y hacen más difícil su comprensión. Sin embargo, no es lícito renunciar a ello, porque el riesgo es aceptar como legítimo cualquier orden, en tiempos en que los criterios de verdad parecen haber perdido fundamentos racionales, aquí es donde la investigación es el gran quehacer mediador.

En épocas en que el lenguaje del conocimiento es común y las tendencias valorativas se expresan en él, los aspectos profundos de la comprensión subyacen en el fondo homogéneo sobre el cual tienen lugar los debates de los problemas teóricos y prácticos que se enfrentan. En tiempos como el presente, caracterizado por la fragmentación y aleatoriedad del conocimiento, se llega al punto donde la sobre-especialización alcanza categorías fundamentales y desaparece de las ciencias al lenguaje común. La imposibilidad de plantear y resolver los problemas con los modelos de conocimiento imperantes, vuelve recurrente el tema de la necesidad de la investigación consciente, para que la comprensión se eleve al primer plano y deje al descubierto las dificultades intelectivas y valorativas que le son propias.

Durante la Edad Media el lenguaje del aristotelismo y la teología cristiana proporcionaron el fondo común sobre el cual Agustín de Hipona (1946), captando el espíritu de la época afirmó en su *Sermón 43* que sólo es preciso creer para comprender. Esta orientación hace posibles sistemas de pensamiento e intensos debates sobre la materia. Las hondas divergencias dadas entre las inteligencias de la época no impiden, al contrario, suponen, la comprensión del mundo común, tal como hoy en día lo hacen los diseñadores.

El cambio de los tiempos es anunciado, en ese mismo mundo, durante el siglo XIII, por Abelardo, el gran perseguido, quien invierte la fórmula y reclama la necesidad de comprender para creer eludiendo palabras desprovistas de inteligibilidad y de razonamientos. (Abelardo, 1983) En la actualidad, la diversidad de lenguajes y métodos, así como la multiplicidad de materias conceptualmente inconexas hacen impensables tales posibilidades. La fragmentación ha llegado a tales niveles, que cualquier intento en esa dirección obliga a la reconstrucción del lenguaje si es que éste no ha de servir para ocultar y disfrazar la realidad y pervertir el pensamiento y la reunificación del mundo y de las disciplinas como el diseño; condiciones que ponen de relieve los problemas de la percepción y el papel de la razón en las llamadas tendencias que obedecen sólo a lo superficial y efímero.

Los de ahora son días de transición en que, al despliegue de la inteligencia sucede el repliegue de la razón; días en que el conocimiento se recoge sobre sí mismo y recuenta los logros de su expansión. Para el diseño, sumido en aguda crisis de identidad, eficacia y validez, es tiempo de redefiniciones porque ya no puede ser nunca el mismo que fue en el mundo que le dio origen, donde fue identificado, eficaz y válido, porque ese mundo ha desaparecido. La crisálida del diseño culminó



su fase de desarrollo desde hace más de dos décadas y es inapelable completar su metamorfosis, hablando epistemológicamente.

El mundo presente ya no es el de la regularidad compositiva y formal para el cual la ley es fórmula de expresión adecuada, el de hoy es un mundo más flexible y móvil. Evolucionamos en una actualidad cambiante a la velocidad de la electrónica, donde tiempo y espacio comprimidos, exigen propuestas normativas inmediatas, no propias del lento proceso proyectual, sino de la decisión dependiente expresada en los códigos disponibles, los acuerdos, las alianzas, los consentimientos, etc., que integran el aplauso cotidiano.

La generalidad del beneplácito se ha convertido en un punto de referencia y no es ya más, en muchas ocasiones, la medida para resolver e identificar la particularidad. La variedad de las relaciones sociales y culturales exige normas cada vez menos precisas, más individualizadas, difícilmente derivables de los contenidos teóricos generales.

El imperativo racional ha dejado de ser el “reflexionemos” para dar paso al “procedamos”, frente al cual el diseño ha perdido su capacidad orientadora, de la misma manera que lo diseñado ha dejado de ser resultado de un proyecto de diseño y por ende, de un proyecto de investigación, dada la multiplicidad de corrientes doctrinales que impiden su unidad. Se destruye así la fórmula de Freire (1994), según la cual la acción se deriva de la comprensión; el diseño ya no es un desafío de la razón y su naturaleza ya no corresponde a los principios de ésta.

No puede ser de otro modo, la variedad de modelos de conocimiento, -materia central de los debates epistemológicos en el diseño-, también supone diversidad de proyectos, conduciendo al diseño por vías en las cuales ha perdido su autoridad y con ello, la capacidad de orientar sus directrices con base en una normatividad metodológica.

El diseño ha dejado de responder a su antigua concepción de regulación general y carece de criterios definidos para estatuir regulaciones particulares que demandan las relaciones sociales actuales. Tanto el diseño como sus fundamentos, inmersos tan sólo en sus efectos prácticos, carecen de los principios y criterios de validez que permitan establecer los derroteros, en los cuales se norme un horizonte futuro de la profesión, a pesar de que sus categorías formales y los desarrollos discursivos sean factibles por los recursos tecnológicos.

En el diseño, como en la medicina, la eficacia de la fórmula general se manifiesta y cobra pleno sentido en cada caso particular al cual se aplican. No basta conocer las medidas generales que se piensan adecuadas a los fines deseados; ni las leyes ni las recetas son suficientes ni convenientes a todos los casos en que se aplican; igual que los organismos humanos, cada relación social tiene sus peculiaridades y exige, como en medicina, un trato especial para alcanzar el objetivo que demandan los discursos, los géneros y los mensajes. Esto exige un esfuerzo de investigación, de comprensión, de conocimiento íntimo, intenso y preciso.



La idea de la realidad mecánica del mundo supuso no solo la validez general de la tecnología, sino su eficiencia y adecuación estrictas a cada caso comprendido en ella, así como la posibilidad de la aplicación de la fórmula general a cada problema de manera automática, mediante la operación de un razonamiento deductivo estrictamente formal. No obstante, así como los fenómenos físicos presentaron tantas pequeñas desviaciones de los cálculos en las leyes, que ni los más complejos artificios lograron subsanar ni explicar, y se hizo necesaria una nueva interpretación del mundo y del movimiento de los cuerpos, circunstancia que da origen a la Teoría de la Relatividad de Einstein; así el siglo XXI ha demostrado, por la carencia de investigación y reflexión, la insuficiencia de la deducción formal y la imposibilidad de conjeturar todas las variantes sociales reguladas por el diseño. Lamentablemente, el diseño todavía espera su revolución y su comprensión se ha vuelto cada vez más difícil, aprisionado en los artificios de la complejidad de los regímenes normativos vigentes.

El problema de la comprensión del diseño es un problema de racionalidad, -no solo de inteligencia- que quiere decir mundo razonado, realidad mediada que se construye desde la intelección. No hay realidad dada, la realidad supone siempre el juicio que la determina, define e identifica, toda realidad es en sí misma su juicio, su crítica y por ello también su negación. (Del Palacio, 1991)

El mundo creado por la razón de la Ilustración, el de la razón mecánica, se ha transformado; pero el diseño lo sigue pensando como si en esencia no hubiera cambiado, como si en nada lo hubieran alterado la cibernética ni la electrónica, como si se mantuviera dado... y el diseño con el cual se pretende regularlo, según sus mismas fórmulas, desbordado por las relaciones sociales, se ha convertido en “sepulcro blanqueado”, oficio de fariseos cuya exigencia de apego a la individualidad lo ha privado de su sentido, que se cumple en cada acto de su aplicación, tanto como para inspirar frases como “*no me extraña que no le guste mi trabajo, me extraña que le guste el de usted*” este es un indicador de la arrogancia a la que se puede llegar con el endiosamiento y la fatuidad que padecemos en el diseño.

Comprender el diseño obliga a investigarlo en el mundo creado con su ayuda, atendiendo a todos los factores sociales que determinan su forma y contenido, según las pautas culturales que propician sus condiciones de validez y eficacia, así como a las circunstancias específicas de las relaciones en las cuales se objetiva y actualiza. El diseño pertenece a la esfera íntima del ser humano, y en ella se encuentra el ámbito de acción que le es propio y lo define.

7 CONCLUSIONES

En la década más reciente, se afirmó en la Conferencia de Cumulus 2016 (Kung, 2017), que la naturaleza, la práctica y la producción de los diseños han sufrido cambios fundamentales en respuesta a los desafíos planteados por la velocidad del cambio en la convergencia con la tecnología, la política,



la sostenibilidad, la pobreza, el terrorismo y las culturas revolucionarias emergentes. De igual manera, la tradición, la metodología, la pedagogía, los pensamientos y los conceptos de la vida, la humanidad y el diseño, compiten hacia la creación de una nueva y nunca antes imaginada estética, cuestionando las necesidades de la belleza misma.

En una sociedad tan densa e intensa, nos encontramos íntimamente con estos trastornos sociales, económicos y culturales que surgen del legado de nuestra cultura colonial, la psicosis persistente de la supervivencia en una sociedad pasajera sin identidad, idealismo o razón.

El tema del "*diseño abierto desde la investigación a todo*" surge como una respuesta contextualizada a una pregunta global, una pregunta que resuena como el camino de la fusión de culturas y pueblos, pero lo que es más importante, alude a las nuevas posibilidades universales del diseño en un momento en que los enfrentamientos y los intercambios entre culturas, ideologías, pueblos y sociedad alcanza un nuevo nivel de ruido y salvajismo, exigiendo nuevas poéticas de creatividad, y soluciones éticas y sostenibles tanto como nuevas expectativas de diseño de procesos y de participación.

La investigación en el diseño abierto abre al menos seis temas trascendentes: educación, empatía, compromiso, medio ambiente, etnografía y experimento. A través de la búsqueda y las discusiones, la perspectiva y el horizonte racional, es que los investigadores ayuden encender de nuevo el propósito originario y el lugar tan trascendente del diseño en un mundo cada vez más complejo pero interdependiente que exige un conjunto inédito de soluciones y procesos en un futuro cercano, accesible y alcanzable.

A Maritza Ramírez, quien me enseñó que la palabra tiene más fuerza que la imagen y que la ceguera mental es más nociva que la ceguera física y nos puede conducir por rumbos inciertos y equivocados.

Hoy sé que es difícil no contar con los ojos, pero posible "ver" de otra manera y por ello, valoro en todas sus dimensiones la palabra.

Había olvidado el escuchar, convencida de que es prioritaria la visión. Ahora tengo presente que existen treinta y dos sentidos, tal vez más... y reconozco que una palabra puede transmitir mucho más que otros recursos.



REFERENCIAS

- A!. *Aalto University (A!)* Sitio Oficial. Finlandia: Universidad Aalto (A!), 2018 <http://www.aalto.fi/en/research/>
- Abelardo, P.(1983) *Historia de mis desventuras*. Buenos Aires: Centro Editor de América Latina
- Agustín, S. (1946) Sermón 43 en *Obras completas*. Madrid: BAC
- Archer, B. (1995) The Nature of Research. *Co-design, interdisciplinary journal of Design*, Inglaterra: Taylor & Francis, pp. 6-13
- Buchanan, R. (2001) Design Research and the New Learning. *Design Issues*. Volumen 17, número 4, otoño, pp. USA: Massachusetts Institute of Technology (MIT)
- Cazden, C.et al. (1996) A Pedagogy of Multiliteracies: Designing Social Futures. *Harvard Educational Review*. EUA: Harvard. Graduate School of Education, 66 (1), pp. 60-89
- CUMULUS (2018) *International Association of Universities and Colleges of Art, Design and Media (CUMULUS)*. Sitio Oficial. Finlandia: Universidad de Artes y Diseño de Helsinki (UIAH) <http://www.cumulusassociation.org>
- Kung, C. y otros (2017) Cumulus Working Papers. Open Design for E-very-thing. Finlandia: Cumulus International Association of Universities and Colleges of Art, Design and Media / Hong Kong Design Institute
- Del Palacio Díaz, A. (1991) *El problema de la libertad*. México: UAM Azcapotzalco.
- Freire, P. (1994) *La educación como práctica de la libertad*. 42ª edición. México: Siglo XXI Editores
- Gómez, P. P.; Lambuley, E. R. (Eds.) (2006) *La investigación en artes y el arte como investigación*. Colombia: Universidad Distrital Francisco José de Caldas
- Lindqvist, G. (2003) Vygotsky's Theory of Creativity. *Creativity Research Journal*, Inglaterra: Taylor & Francis, 15 (2&3), 245-251
- Margiolakis, E. y Gamarnik, C. (2011) *Enseñar comunicación*. Buenos Aires: La Crujía
- Margolin, V. (2010) Doctoral Education in Design: Problems and Prospects. *Design Issues*. USA: MIT, 26 (3), 70-78
- Medina de la Cerda, R.; Mendoza Carrera, E. (2009) *Tópicos en Educación Superior. Una mirada desde la FIMPES*. México: Porrúa / Federación de Instituciones Mexicanas Particulares de Educación Superior (FIMPES)
- MIT (2016) *Journal of Design and Science*. Sitio Oficial. Cambridge, MA: Massachusetts Institute of Technology, <http://news.mit.edu/2016/mit-launch-journal-of-design-and-science-0224>
- Morán Delgado, G. y Alvarado Cervantes, D. G. (2010) *Métodos de investigación*. México: Pearson
- Morris, C. (1994) *Fundamentos de la teoría de los signos*. España: Paidós Comunicación



Santos Gómez, M. (2008) Ideas filosóficas que fundamentan la pedagogía de Paulo Freire. *Revista Iberoamericana de Educación*. Madrid: Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura, 46 (enero.abril): 155-173)

Stenhouse, L. (2007) *La investigación como base de la enseñanza*. 6ª edición. Madrid: Ediciones Morata (La Pedagogía Hoy)

Tudor, Robyn (2008) The Pedagogy of Creativity: Understanding Higher Order Capability Development in Design and Art Education. *Proceedings of the 4th International Barcelona Conference on Higher Education*. Barcelona: Universidad Politécnica de Cataluña (UPC)

UP. *Facultad de Diseño y Comunicación*. Sitio Oficial. Buenos Aires: Universidad de Palermo, 2018
http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc

Vieira Pinto, Á. (1969) *Consciencia y realidad nacional*. Río de Janeiro: ISEB,MEC