

Los territorios del diseño y su incidencia en los modelos educativos.

Lukas Vargas y David Jurado (*)

Resumen: Construir un diálogo crítico-académico entre los agentes involucrados en la enseñanza y práctica del diseño es importante. Para tal fin, se observa el sistema dinámico de la cultura que genera la formación de nuevos territorios del diseño, en donde el desempeño del diseño en términos laborales, se presenta como consecuencia de la formación académica brindada por el docente y las instituciones educativas. De igual forma, es interesante dar cuenta del vínculo entre algunas problemáticas del diseño y la integración disciplinar atendido desde una perspectiva antropológica del diseño.

Los territorios del diseño es un concepto que, desde una perspectiva cultural, refiere al espacio construido por los grupos sociales a través del tiempo, según sus tradiciones, pensamientos, necesidades, intenciones. La noción de territorio sobrepasa la dimensión del espacio físico y se concentra en el campo de relaciones; sin embargo, se utiliza el concepto esta denominación, a modo retórico, para hacer referencia al espacio que circunscribe y caracteriza este campo de relaciones.

En la idea de territorio se explicita la herencia que, desde las ciencias sociales y naturales, remite al área de dominación; un espacio simbólico que varía desde el centro a la periferia, en donde se encuentra con otros sistemas, el espacio de otras especies. El territorio, es producto de un proceso de conformación continuo; es el espacio de la memoria (*habitus*) y la experiencia; un campo de relaciones entre habitantes y entorno. De esta manera, se puede decir que desde en el análisis de sus huellas, se llega al descubrimiento de sus habitantes. El territorio, en esta medida, es un espacio y tiempo fluctuante, una relación entre pasado y futuro que determina el presente. En este sistema de relaciones adquiere relevancia la noción de campo de Bourdieu, que relaciona la producción o posesión de una forma particular de capital, entendido como todo aquello que le permite tener ventaja, y que bajo una dinámica de mercado, genera que los actores compitan por los beneficios que son específicos a su campo. Este conjunto de campos, que incluye las relaciones de dominación entre ellos, define la estructura social.

En esta teoría, se reconoce que existen campos donde el nivel de institucionalización es bajo –el diseño- y por tanto es difícil señalar quien es un diseñador, mientras que hay otros fuertemente reglados como la medicina, y por tanto no es difícil precisar sus límites.

En el contexto actual, no basta con decir soy diseñador, el nombre de la profesión no da cuenta de que es lo que se hace puntualmente, por tanto es necesario segmentarse en diferentes terrenos, la especialización, como una delimitación de fronteras.

De esta manera, hablar de los territorios de diseño hace referencia a los escenarios donde la disciplina pone de manifiesto su quehacer profesional. Su reconocimiento hereda las

indeterminaciones del término diseño según su multiplicidad discursiva, indeterminación temática y explosión demográfica del concepto, conlleva a la permeabilidad de sus fronteras.

El análisis de los territorios del diseño, permite identificar que es aquello que se reconoce como diseño, y bajo que marcos sociales se mueve. Se identifican los oficios propios de la práctica de la disciplina, y las convergencias y divergencias entre los modelos académicos y los ejercicios profesionales, el discurso del diseño dado desde el marketing que limita el diseño al embellecimiento del objeto, “hacer que las cosas sean más atractivas, más fáciles de usar, más comercializables” que transforman la dimensión intelectual del diseño en una herramienta operativa del consumismo. Por otra parte el desprestigio de la dimensión formal, que solo contempla la materialidad y desconoce, en muchos casos, la complejidad discursiva de la dimensión formal. Pone en cuestión el punto de partida ideado desde la academia de en vez de pensar q construir, construir a fin de pensar.

Revisar los territorios, obliga a identificar la demanda de diseño por parte del mercado, reconocer el perfil que la empresa, como institución rectora, exige, para corroborarlo con el perfil que las universidades, como instituciones profesionalizadoras, ofrecen.

La noción de territorio, es en donde se mueve el diseño y con qué otras disciplinas intervienen. Los territorios de diseño, hace referencia a los nuevos campos de aplicación donde el diseñador desde lo profesional se ve involucrado; por ejemplo, el diseño de stands (arquitectura efímera) el diseño de material POP, el diseño de información digital, la animación, el design thinking como herramienta empresarial, el vitrinismo, el diseño de escenarios, entre otros. De ahí nacen conceptos como diseño y sociedad, cultura de diseño, diseño y política, diseño y responsabilidad social, diseño y representación, diseño e inclusión, Diseño centrado en el usuario, diseño y medio ambiente (sostenibilidad), diseño y nuevas tecnologías, Diseño de experiencia, diseño de interfaz, design thinking, entre muchos otros. Donde se presentan aproximaciones que tienden a desplazar al diseñador a explorar nuevos territorios, si que ninguno este lo suficientemente consolidado como para establecer una revisión de la disciplina, y cambiar los paradigmas, que entren a debatir las concepciones tradicionales de diseño de las academias, como el caso del diseño industrial que se centra en el diseño de producto.

Esta aproximación no busca salir del territorio del diseño, o transformar su dimensión disciplinar a algo más allá de eso, si no que pretende traer al territorio del diseño aquello con lo que éste está indisolublemente ligado, e incluso de explorar aquellos territorios donde el diseño puede actuar y aun no lo hace. Se trata de fortalecer la interacción con otras disciplinas y, por tanto, acercarnos a la exploración transdisciplinaria que caracteriza al diseño, pero distante de su formulación. En diseño se ha sostenido la actuación transdisciplinaria, el diseño es un acumulado histórico de los procesos de artificialización humana.

En el diseño se promueve su relación directa con el arte, el alto diseño o diseño de autor, el diseño de revista, que se desliga de la responsabilidad social inherente del diseño. No obstante, es importante resaltar que desde la década de los sesenta, el diseño se ha enfrentado a nuevos temas y escenarios que aumentan la complejidad de los proyectos; la

nano-tecnología, el diseño etnográfico, el diseño sustentable, la globalización, la biotecnología, las emergencias, la identidad, sumado a diversos territorios como la academia, la sociedad, el mercado y la empresa, han desarrollado especialidades del diseño como el *design management* y el diseño estratégico, que en el marco de complejidad del proyecto de diseño (interactuar-proponer-anticipar), ayudan a determinar cursos de acción pertinentes –que operan sobre prueba y error- para los objetivos estratégicos.

A nivel académico, la elección de los temas proyectuales implica una postura ideológica del interés particular de la institución por la formación del profesional. Enfocar los ejercicios de diseño a ciertos mercados implica poner de manifiesto los territorios reconocidos como pertinentes a la disciplina más allá de los paradigmas del discurso tradicional. Sin embargo, es recurrente el desarrollo de proyectos en torno a cierto tipo de productos, como por ejemplo en el caso del diseño industrial: el mobiliario; y esto quizás se debe a que en el estudio histórico del diseño, es característico el abordaje de la historia de los objetos, presentada como un compendio de imágenes que especifican cierto tipo de objetos como productos de diseño impregnando, ideológicamente, los ejes temáticos de la disciplina. Es importante resaltar que estos libros de imágenes, aunque tengan buenas descripciones y, en tanto catálogos, estén bien hechos, no pueden entenderse como la historia del diseño; aunque estos desarrollos tengan una riqueza cognitiva insospechada.

Por este motivo, el estudiante pasa a formar parte del centro del proceso de aprendizaje donde la experiencia previa y los contextos particulares intervienen en la formación. Los docentes tienen la figura de articuladores del proceso, reconociendo la realidad industrial colombiana y, explorando los nuevos territorios del diseño. En consecuencia, adquiere importancia la vinculación docente desde distintas áreas disciplinares, para evitar la actual “endogamia” de la escuela que lleva a preguntarse si un diseñador realmente sabe o debe saber de todo. Por tanto, la concepción del plan de estudios fundamentada en asignaturas con maestros que transmiten información, es cada vez más inoperante. Se busca una universidad comprometida con la investigación y el desarrollo del discurso de su disciplina, donde el estudiante apropie la información, en un programa de formación con máxima flexibilidad que le permita involucrarse y estar atento a los cambios desde una perspectiva crítica frente al conocimiento.

Las características integradoras de la actividad proyectual, permiten que el diseñador tome relevancia en distintos territorios como la sociedad, el mercado y la empresa. Como explica Keelev (2005) [la buena noticia para los diseñadores sobre el creciente interés de las empresas en la innovación es que reconocen, más que nunca, la contribución estratégica del diseño]56 (citado en Poynor, 2008: 2 trad. a.), sin embargo, aunque hacer innovación se entiende como un imperativo “bueno” del diseño, es necesario pensar para quién es diseñado y bajo qué condiciones tecnológicas, ecológicas, económicas y culturales se presenta la propuesta; de ahí la importancia de articular el mercado con la sociedad y la empresa, como actores que integran de manera simultánea el proyecto de diseño.

Situados en el núcleo de las distintas profesiones del diseño, encontramos que éstas operan respaldadas por algunos elementos fundantes que logran la transferencia conceptual y proyectual del diseño a su materialidad con un propósito social. No obstante, los fenómenos sociales y las fronteras señaladas por el cruce disciplinar, presentan nuevos espacios que

revelan ser territorios fértiles para ser intervenidos por el diseño, viéndose afectada de dos maneras las competencias específicas de cada profesión. Por un lado, una convergencia que logra contacto con el carácter epistemológico de otras disciplinas establecidas, establece límites. Por el otro, una divergencia en el diseño permite ver la disolución y el desprendimiento de algunos territorios propios del campo disciplinar, es decir, el surgimiento de nuevas disciplinas que en un inicio eran acotadas por el diseño gráfico, el diseño industrial, la arquitectura etc.

En conclusión, se busca crear un espacio de reflexión entre el ejercicio profesional y los procesos de enseñanza del diseño, poniendo en evidencia la especie de desactualización natural que tienen los programas curriculares, frente a la creciente y acelerada transformación del contexto que determina la práctica de la profesión. Y en comprensión de ello, hacer una lectura responsable de los intereses fijados por la lógica informática de establecer una cultura en ritmo a una educación continua (actualización -desactualización). Con lo cual, se pretende sin certeza alguna, continuar con el debate acerca de las competencias –además de las pedagógicas- que se necesitan para ejercer la docencia del diseño.

Bibliografía

- Adorno, Theodor (1998) Educación para la emancipación: Conferencias y conversaciones con Hellmut Becker (1959-1969). Madrid: Ed. Gerd Kadelbach
- Avalos, Beatrice (1994) Creatividad versus autonomía profesional del profesor. Consideraciones sobre el tema, derivadas de la investigación pedagógica. Pensamiento Educativo. Revista de Investigación Educativa Latinoamericana, Volumen 14 (1), Páginas 38.
- Becker, Howard (1998) Trucos del Oficio: Cómo conducir su investigación en ciencias Sociales. Buenos Aires: Ed. siglo XXI
- Bonsiepe, Gui (1982) El diseño de la periferia. México: Ed. GG.
(2004) Diseño, Globalización y autonomía. Buenos Aires: Ed. Nodal
- Bourdieu, Pierre (2007), El sentido práctico, Buenos Aires, Siglo XXI.
(2002), Lección sobre la lección, Barcelona, Anagrama.
(2000), Cosas dichas, Barcelona, Gedisa.
(1997), Razones prácticas. Sobre la teoría de la acción, Barcelona, Anagrama.
- Buchanan, Richard. (1990) Problemas perversos en el pensamiento del diseño. Vol 8, No 2 publicado por MIT Press (Versión en inglés Wicked Problems in Design Thinking)
(1985) Declaration by Design: Rethoric, Argument, and Demonstration in Design practice. Vol 2, No 1 publicado por MIT Press pag 4-22
(2005) Retórica, Humanismo y Diseño "El diseño y la filosofía de la cultura". Departamento de Teoría y Análisis da Universidad Autónoma Metropolitana Xochimilco, 1-74.

- (2007) Strategies of Design Research: Productive Science and Rhetorical Inquiry (pp. 55-66). publicado en Design Research Now, Essays and Selected Projects, Board of International Research in Design, BIRD, Birkhäuser Basel: Ralf Michel (ed.)
- Brea, José Luis (2004) La Universidad del conocimiento y las nuevas humanidades. Revista Estudios Visuales #2. Diciembre de 2004
- Breyer, Gaston (2007) Heurística del diseño. Buenos Aires: Apuntes de Cátedra FADU UBA
- Chiapponi, Medardo (1999) Cultura Social del producto. Buenos Aires: Ed. Infinito
- Cross, Nigel (2007) From a Design Science to a Design Discipline: Understanding Designerly Ways of Knowing and Thinking (pp. 41-54). publicado en Design Research Now, Essays and Selected Projects, Board of International Research in Design, BIRD, Birkhäuser Basel: Ralf Michel (ed.)
- Devalle, Verónica (2009) La travesía de la forma. Emergencia y consolidación del Diseño Gráfico (1948-1984). Buenos Aires: Ed. Paidós Comunicación
- Heskett, John (2005). Design: A very short introduction. Londres: Ed. Oxford University Press
- Juez, Martín (2002). Contribuciones para una antropología del diseño. España: Gedisa
- Julier, Guy (2010). La Cultura del Diseño. Barcelona: Ed. G.G.
- Longinotti, Enrique (2013) El diseño después del fin del diseño. En Diseño y tiempo Revista IF (pp.22-27).
Buenos Aires: Ed. CMD
- Max-Neef, Manfred (1991) La incertidumbre de la certeza y las posibilidades de lo incierto, conferencia dictada en el mes de octubre, en la ciudad de Bogotá-
- Mazzeo, Cecilia y Romano, Maria (2007) La enseñanza de las disciplinas proyectuales: hacia la construcción de una didáctica para la enseñanza superior. Buenos Aires: Ed Nobuko
- Moles, Abraham (1976) Teoría de la información y la percepción estética. Madrid: Ed. Júcar
- Nelson, Harold y Stolterman, Erik (2012): The Design Way. Cambridge: Ed. MIT Press.
- Nicolescu, Basarab (1996) La transdisciplina. Mexico: Ed. 7 Saberes. Primera edición: Jean-Paul Bertrand (Editor) Collection "Transdisciplinariété", 1996
- Nicos, Hadjinicolaou (2009) Interdisciplinariedad sin disciplinas. Fecha de terminación del trabajo: octubre de 2008. Fecha de aceptación por la revista: noviembre de 2009. BiBLid [0210-962-X(2009); 40; 13-21]

Pierre y Jean-Claude Passeron (2005), La reproducción. Elementos para una teoría del sistema de enseñanza, México, Fontamara.

Popper, Karl (1980) La lógica de la investigación científica. Madrid: Ed. Tecnos. S.A.

Poyner, Rick (2008) Down with Innovation. The Design Observer Group. Posted 08.02.11
url:<http://observatory.designobserver.com/feature/from-the-archive-down-with-innovation/29188/>

Restrepo, Gloria. “Aproximación cultural al concepto de territorio”. : Biblioteca virtual del Banco de la República Publicación digital en la página web de la Biblioteca Luis Ángel Arango del Banco de la República Búsqueda realizada el 26 de abril de 2014. <http://www.banrepcultural.org/blaavirtual/geografia/geografia/aprox.htm>

Satué, Enric (2011) El Factor diseño: en la cultura de la imagen y en la imagen de la cultura. Madrid: Ed Alianza

Schön, Donald A. (1991) The reflexive Practitioner: How Professionals Think in Action. Londres: Ed Basic Books.

Zimmermann, Yves (2004) El Diseño como concepto universal: reflexiones sobre la vida de una palabra. Publicado en Foro Alfa. Url <http://foroalfa.org/articulos/el-diseno-como-concepto-universal-parte-1>

(*) **Lukas Vargas.** Diseñador industrial, Especialista en teorías del diseño y Maestrando en Diseño Comunicacional DICOM, UBA. Contratista en Bavaria S.A

(*) **David Jurado.** Diseñador gráfico, Especialista en teorías del diseño y Maestrando en Diseño Comunicacional DICOM, UBA. Coordinador, Colectivo internacional de investigación del diseño. CIID. Convenio entre la Universidad de Buenos Aires UBA programa, Maestría Diseño Comunicacional DICOM y la Fundación Universitaria del Área Andina FUAA, Facultad de Diseño, Comunicación y Bellas Artes, sede Bogotá.