

Conferencia en el 6. ELADDI Encuentro Latinoamericano de Docentes de Diseño, Universidad Nacional Misiones, Oberá, Junio 2013 (Argentina)

## **Sobre la aceleración del período de semi-desintegración de los planes de estudio de diseño\***

Gui Bonsiepe

Copyright © Gui Bonsiepe, 2013

Uso con cautela el termino <diseño> y más aún el término <design>, pues hoy es un concepto que satisface a muchas exigencias programáticas heterogéneas, perdiendo su especificidad.

Limito mis reflexiones al diseño industrial y diseño de comunicación visual. Algunas de mis observaciones pueden ser extendidas al diseño artesanal, diseño de moda, diseño de eventos, diseño de servicios. Pero no toco estas temáticas.

Podemos atribuir la profusión de diferentes usos del término <diseño> y las mudanzas en el panorama de diseño a cuatro motivos:

- 1) La necesidad de las instituciones y empresas ligadas a la prestación de servicios de educación a diferenciarse en el mercado;
- 2) Al desarrollo de nuevas tecnologías, sobre todo digitales;
- 3) La constelación de fuerzas político-económicas que se denominan con los términos <postfordismo> y <capitalismo cognitivo>;
- 4) La (supuesta) muerte del proyecto moderno e la predominancia de una actitud posmoderna en la cual se descartan los deseos los de los modernistas políticos como absurdo.(1)

Para usar un término de moda, podemos describir el panorama como panorama <líquido> en el cual supuestas certezas se ven disueltas lo que se

---

\* Se trata de notas que fueron presentadas libremente en el congreso; tienen carácter provisorio.

refleja también en la enseñanza de diseño que repetidamente ha sido criticado por científicos como Donald Norman. El reivindica una mudanza drástica en la enseñanza de diseño industrial (y de las ingenierías también):

Crítica a la enseñanza de diseño

«Muchos problemas implican asuntos sociales y políticos complejos. Por eso los diseñadores se transforman en científicos del comportamiento (*behavioral scientists*).» (2)

Como diseñadores podemos tener reservas frente a la interpretación del diseñador como científico del comportamiento. Pero, no se puede discordar con la afirmación que la enseñanza de diseño debe mudar.

Las 3 cuestiones centrales se refieren a:

- Reestructuración de los contenidos
- Revisión de la forma de enseñanza
- Relación con disciplinas científicas (o complementarias) con el taller de proyecto. Estas tres cuestiones centrales están conectadas entre si; no se puede atacar una cuestión sin atacar también las otras cuestiones.

Una de las trampas en la relación diseño/ciencias consiste por un lado en la débil o inexistente relación entre el enfoque y contenido de los cursos de proyecto y las materias científicas, y por otro lado en la aplicación de criterios apropiados para otras áreas de conocimiento. Esto podemos ver nítidamente en los programas de doctorado del diseño cuando privilegian un enfoque tradicional, es decir un enfoque orientado a la producción de un resultado de investigación que se documenta en un texto, un documento discursivo, sin reconocer la carga cognitiva del proyecto equivalente a una tesis escrita, cuasi estigmatizando la competencia proyectual.

Parece obvio que diseño es en primer lugar PROYECTO lo que no significa que la diseñadora o el diseñador no pueda – y deba – producir también conocimientos, y esto desde el primer momento cuando el alumno entra en un curso de diseño.

Desde el comienzo de la enseñanza de diseño podemos constatar intenciones para determinar las características de estas nuevas profesiones creando de esta manera una legitimación para entrar en el mundo de los saberes con competencias específicas. La constatación de las características servía para consolidar el diseño como una disciplina – una tentativa que ha sido puesta en duda con el argumento que el diseño es un campo poroso, permeable, y por definición indecible; y más aún que el deseo por querer definir una disciplina es hoy en día ultrapasada del siglo 19. Conuerdo con esta tesis en tanto que el principio de organizar saberes en disciplinas es obsoleto.

Aquí la propuesta central de mi mini-charla: un programa de enseñanza de diseño debería ser organizado de acuerdo con áreas de problemas y no de acuerdo con disciplinas. La enseñanza de los conocimientos científicos debe partir del propio proyecto y no ser tratada separadamente o desconectada del curso de proyecto. Pues el proyecto es el eje central de la formación profesional del diseñador. No se aprovechará el potencial de las ciencias para la enseñanza de diseño con una simple acumulación de cursos dispersos como sociología, antropología, semiótica, filosofía, psicología, desconectadas de la temática central que es el proyecto.

A parte de los conocimientos específicos de la profesión del diseño, la característica principal del diseño es el enfoque (y en este enfoque difiere de todas las otras profesiones): en el centro del diseño se encuentra la interacción entre usuarios y artefactos materiales y semióticos. Es la única profesión que se concentra en el uso – que es mucho más que usabilidad – elaborando propuestas concretas para mejorar la relación entre artefacto y usuarios.

Daré a título ilustrativo algunos ejemplos: No se hablaría mas de un curso <Materiales y Procesos>; conviene usar otra nomenclatura <Materialización Industrial del Proyecto> que es más concreta incluyendo costos, viabilidad ecológica y económica. En vez de hablar de historia del arte, de la literatura, del cine, del teatro conviene usar un término más abarcador como por

ejemplo <Integración Cultural>. En vez de hablar de la estética se podría usar el término <Socio-dinámica de la Cultura Cuotidiana>.

Usando áreas de problemas como eje organizador de un curso de diseño se evita, entre otras, la tentación de imponer las disciplinas científicas a la estructura de un plano de estudio. No se trata de una simple mudanza terminológica o de la nomenclatura. Implica una revisión fundamental de los planos de estudio. Implica también que la enseñanza de otras áreas en un curso de diseño no puede limitarse a una reproducción simplificada y diluida de la enseñanza en el área propia.

Existe una coincidencia entre la elevación del status académico del diseño en las universidades y la abertura de este campo para otras áreas de conocimiento tales como sociología, semiótica, filosofía, psicología, ingeniería, historia del arte y estudios culturales. Así se puede explicar la difusión y la repercusión de términos tales como <diseño de experiencias> y <diseño de emociones>. Se puede interpretar este fenómeno también como un intento de legitimar que especialistas sin experiencia concreta proyectual entren en este campo del diseño. Es sintomático la combinación de las preposiciones <trans->, <inter->, <meta->, <pos-> y <multi-> con la palabra <diseño> como si el diseño fuera un área demasiado estrecha y limitada. Tal vez en contra de las intenciones de querer trascender las reales o supuestas limitaciones del diseño, el uso de las preposiciones refuerza el carácter de especialidad del diseño de la cual bien o mal dependen.

Durante décadas la cultura material y semiótica de la vida contemporánea, que es fuertemente marcada por la industria y tecnología, no era considerada campo digno de atención. Era una no-área. Hoy la palabra <diseño> vive un boom. Cada vez más aparecen libros de autores científicos que usan en el título la palabra <diseño>. Por ejemplo <El Diseño de la Sociedad> (contribuciones de la sociología cultural) (3) o <Todo solamente consumo – crítica a la formación en el campo de la estética de la mercadería>. (4). Podemos ver un síntoma alentador de que por fin los científicos comienzan dirigir su atención a esta área tan poco investigada. Pero resulta extraño observar que a los científicos aparentemente les cuesta

entender el diseño en términos propios, recurriendo preferentemente al uso del término sustituto <arte> cuando hablan sobre diseño. Supongo que la relación del diseño con la estética motiva los científicos interpretar diseño como manifestación de una forma de arte lo que limita las posibilidades de aportes cognitivos.

En este contexto es oportuno enfocar la espinosa cuestión de la teoría del diseño que puede tener una relación tensa con la práctica. Cito como ejemplo a Galilei y Descartes que aprendieron mucho de las <artes mecánicas> en los talleres tirando ventaja de este aprendizaje, pero que nunca admitieron esto, pues querían instituir la prioridad de la teoría frente a la práctica. (5)

Contribuciones teóricas para el diseño elaboradas con esta actitud de superioridad y la pretensión de tutorar la práctica, difícilmente contribuirán para la clarificación de los fundamentos teóricos del diseño. Ciertamente, es indispensable que una profesión moderna se ocupe de cuestiones teóricas, pero en vez de denominar una materia <teoría del diseño> me parece más recomendable una denominación <Discurso del diseño>, porque es más concreto y no provoca la estéril y automática oposición entre teoría y práctica.

En la conferencia TED 2006 el educador inglés Ken Robinson contó una anécdota ilustrativa de la orientación dominante de todo el sistema de educación. (6) Cuenta: «Un profesor observa que una niña no presta atención en su clase. Se aproxima al pupitre y pregunta: «¿Qué estás haciendo?». Responde la niña: «Yo estoy haciendo un dibujo de Dios.» El profesor objeta: «Pero nadie conoce la cara de Dios.» Responde la niña: «Espere un minuto y lo sabrá.» Robinson observa que anteriormente era suficiente un título de graduación para garantizar un empleo. Hoy no es así. Hoy se requiere un título de master. Y dentro de poco ni eso será suficiente: será necesario tener el título de doctor. Robinson castiga duramente la enseñanza actual en sus tres niveles.

«Hoy el programa de educación en su totalidad consiste en formar profesores universitarios.» Robinson exagera con el fin de provocar, pero

hay algo de verdad en lo que acusa. Se refleja en el peligro del suplantación de las actividades proyectuales en los cursos de diseño. Doy un ejemplo del desajuste de los criterios tradicionales para ocupar un cargo como profesor en las universidades alemanes. Se exige como mínimo un título de master, y mejor aún de doctor. Para posibilitar la contratación de docentes con experiencia proyectual y profesional, pero sin el título académico, las universidades están forzadas a recorrer a una cláusula de <chicle> que admita que excelencia profesional puede servir excepcionalmente como criterio para compensar la falta de un título. Este procedimiento se llama: aplicar la cláusula de Picasso. El no necesita un título, sería bienvenido con alfombra roja por cualquier universidad del mundo.

La cantidad de programas de doctorado ligados al diseño y arte se estima entre 150 y 450 en el mundo. En Alemania hay 15 ofertas y se esta tendencia continua, el número de cursos de doctorado excederá los cursos de maestría y graduación. Predominantemente los programas practican el molde de los doctorados tradicionales, es decir una investigación que se traduce en un texto. Sería deseable que se reconozca también como contenido del trabajo el diseño de un producto complejo. Algunos pasos se están dando con el doctorado profesional (*professional doctorate*). Con esto se previene el peligro de una paulatina atrofia del componente proyectual en los cursos de diseño.

Si miramos a los planos de estudio de diseño detectamos como constantes el uso de conceptos tales como: innovación, creatividad, ideas creativas, estrategia, producción, mercado, economía, gestión, *branding*, competitividad, centrado en el usuario (*user-centered*), diseño de emociones, diseño de experiencias, métodos, competencias, función, forma, sustentabilidad, energía, competencia comunicativa en el contacto con disciplinas vecinas, cambios tecnológicos, estética y, ocasionalmente, investigación... Los diferentes planos se diferencian por la combinación, por el mix de estos conceptos, enfatizando uno u otro aspecto.

Sería un tema prometedor para una investigación como el contexto socio-histórico y político se refleja en los diferentes planos de estudio. Tal vez no es casual la coincidencia entre la renovada énfasis en el individuo creador y el diseño de autor con el pensamiento neoliberal que comenzó a difundirse e instalarse en los países latinoamericanos a partir de la década del 1990, la notoria fase de la aplicación de las políticas económicas del *Consenso de Washington* que causó tanto al desarrollo de la región. Obviamente, el contexto influye y marca los planos de estudio.

Por ejemplo, la gradual erosión del espacio público y de los intereses sociales mayoritarios no dejan inmune la enseñanza. Por otro lado, la crisis ambiental exige una reorientación del concepto <desarrollo industrial> que marcó el comienzo de la enseñanza de diseño en los años 1950. Exige también una revisión de un estilo de vida incesantemente promovido por los medios. El posesivismo tiene fuertes raíces en la sociedad occidental, pero parece estar pasando sus límites. En el campo de diseño se manifiesta en un carnaval agitado de innovación en el cual la innovación es festejada como valor en y para sí, sin preguntar por la relevancia social de la innovación. Además fomenta una actitud autorreferencial desconocida en épocas anteriores. La persona del diseñador parece tener más peso que el propio diseño. Modificando la frase de Andy Warhol se puede decir: «Mucha gente cree hoy que diseño es el nombre del diseñador.»

En una publicación del septiembre pasado fueron comparados los gastos en P&D en las ciencias en 25 países. Solamente 2 países latinoamericanos que figuran en la lista, Brasil, México. Los gastos fueron comparados con el número de artículos publicados en revistas de punta, el número de patentes, e número de graduados con título de doctor. Se revela que las inversiones en P&D de estos dos países casi no tienen efecto socio-económico sobre la sociedad. Terminan en la universidad, pero no salen de la universidad. Este fenómeno se da también en Portugal.

Al final de mi charla citaré las reflexiones de Ettore Sottsass que él presentó en la conferencia inaugural de la facultad de diseño en la Universidad del

Bauhaus en Weimar en noviembre 1993.(7) El responde a la pregunta hipotética sobre lo que haría si fuera encargado de organizar una escuela de diseño.

Resumo los once puntos. Alerto pues sabemos que Sottsass era a veces irónico y quería provocar, pues detestaba certidumbre.

Resumo los puntos de lo que el haría:

- 1) Curso del griego clásico y se diera tiempo, curso de Sanscrito, estudio de los presocráticos.
- 2) Curso de fotografía para aprender y leer luces y sombras y cuan rápido pasa el tiempo.
- 3) Curso de antropología, sociología y etnografía para aprender como cambia el significado de las cosas en la historia.
- 4) Hablaría de la moda como sistema complicado de autopresentación.
- 5) Curso sobre sentidos (calor, sonido, colores)
- 6) Hablaría sobre la estructura cultural-histórica de los alimentos.  
Trataría de explicar lo que es la cocina proletaria mediterránea, la cocina imperial china, la cocina real francesa, etc.
- 7) Propondría matemáticas complicadísimas. Sería lindo si los teoremas fueran recitados de memoria para destruir un poco la vieja idea que las matemáticas se aproximan a la verdad.
- 8) Llevaría los estudiantes para ver casas abandonadas y desmoronadas, bosques con neblina o con lluvia, ríos inmensos y cataratas asustadoras, volcanes y desiertos.
- 9) Debería haber una persona muy buena que explique la historia de la matemática, de las teorías científicas y de la filosofía de la ciencia.
- 10) Obviamente debe haber cursos que enseñan las técnicas como el uso de la computadora, del plotter y los más o menos inútiles tecnologías sofisticadas. Pero también cursos sobre lápiz, plumas, colores, tintas y papeles.
- 11) Y por fin distribuirá en todos los lugares discursos sobre erotismo, sexualidad y las técnicas correspondientes.

Como se puede ver es una propuesta muy personal de Sottsass que confiesa en la misma conferencia su falta de deseo de educar una persona.

Imaginémonos la reacción en un Ministerio de Educación y Cultura que se



confronta con el último punta de la propuesta. La propuesta de Sottsass forma parte de la galería de tentativas para responder a la pregunta fundamental de la enseñanza de diseño, y posiblemente no solo del diseño: «Como formar una persona culturalmente abierta, socialmente responsable, estéticamente sensible y técnicamente competente?»

Tenemos la respuesta? Algunos dirán que sí. Otros dirán que No. Yo diría: tal vez.

## Notas

---

- 1 Foster, Hal. *Recodings – Art, Spectacle. Cultural Politics*. New York: The New Press, 1985, p. 23.
- 2 Norman, Donald. «Why Design Education Must Change.» [http://www.core77.com/blog/columns/why\\_design\\_education\\_must\\_change\\_17993.asp](http://www.core77.com/blog/columns/why_design_education_must_change_17993.asp) (26.11.2010). (Último acceso: 02.05.2013).
- 3 Moebius, Stephan, und Sophia Prinz, (org). *Das Design der Gesellschaft – Zur Kultursoziologie des Designs*. Bielefeld: transcript, 2012.
- 4 Ulrich, Wolfgang. *Alles nur Konsum – Kritik der warenästhetischen Erziehung*. Berlin: Wagenfeld, 2013.
- 5 Blumenberg, Hans. *Geistesgeschichte der Technik*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 2009.
- 6 [http://www.youtube.com/watch?feature=player\\_embedded&v=nPB-41q97zg#!](http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=nPB-41q97zg#!) (Último acceso: 05.05.2013).
- 7 Sottsass, Ettore. «Discurso Tenuto in Occasione Della Cerimonia D'inaugurazione Della Fakultät Für Gestaltung Nel Oberlichtsaal Della Allora Hochschule Für Architektur Und Bauwesen, Oggi Bauhaus-Universität Weimar.» Weimar, 19 noviembre 1993. (typescript).