

Del tablero a la investigación en diseño

Por Carlos Ortega

Pensar no es una tarea fácil, decía mi abuelo, y, claro, tenía razón el viejo. Argumentaba con ironía que es una acción que se extingue con rapidez preocupante.

Los buenos regalos serán siempre bien recibidos. Hace algunos días recibí uno: un libro de investigación que relata minuciosamente los resultados de ser un buen docente. Muchos docentes no buscan ser los mejores, pero afortunadamente a la mayoría les preocupa dejar una huella en el estudiante. No me refiero a que luego de veinte años todavía recuerden al profesor que los llevó al mundo clásico; que les habló del Partenón; que les buscó relaciones con Imperio dibujado en el siglo IV a. C. por Alejandro Magno con ejemplos cotidianos; que les insistió que a los griegos no se les puede caracterizar como gays, porque es una palabra moderna. Por el contrario, aquella huella infiere un proceso de cuestionamiento desde el estudiante mismo. Es él, en últimas, quien indaga dentro de sus propias expectativas para poder entender cuál es su misión en la Universidad y, claro, con él mismo.

El pasar del tiempo ha permitido establecer relaciones con el concepto «pensar». Se ha convertido en una experiencia extenuante, laboriosa, específica; ahora se habla de pensamiento transdisciplinar. Las clases están enfocadas hoy en dicha práctica, fundamentando la aprehensión teórica, el hacer manual y el proceso creativo, tanto individual como en grupo. La asignatura de arte clásico y diseño propone realizar el ejercicio de innovar o proponer a partir de lo visto en clase, direccionando desde cada propuesta teórico-práctica una contextualización tangible de las posibilidades discursivas de los estudiantes frente a una temática particular. Definitivamente, el diseño es un mundo que propone miradas y alternativas convincentes para la población, sin duda desde la imagen se cautiva al otro y se le brinda una verdad.

Lo anterior plantea propiciar la construcción desde las necesidades de quien elabora el objeto, sin olvidar que dicha metodología reconoce como vital el apoyo conceptual externo a toda producción humana. La escuela debe ser el espacio para que se generen discusiones críticas en relación al entender y al hacer diseño.

El «ser diseñador» es una labor compleja si se tiene en cuenta que el mercado cada día es más exigente. Los diseñadores freelance entienden muy bien la preocupación de ser competitivos hoy. La función del diseñador es asumirse como un agente participativo en su conocimiento, responsable de su escenario académico y comprometido con la calidad de su hacer. El asunto es, a través del proceso educativo, cómo el futuro diseñador construye nuevas maneras de relacionarse con el entorno.

El espacio académico es responsable de brindarle al estudiante elementos para entender,

relacionar y proponer, siempre amarrando su producción con un entramado ético y profesional. De nada sirve un esfuerzo de cinco años sino se alimenta en cada individuo un potencial ético. Sin embargo, no se pone en duda que el conocimiento es un convencimiento individual.

Resulta de decisiva importancia trabajar al interior de las clases lecturas que dimensionen el ambiente académico, motivando en el estudiante una preocupación por explotar sus competencias interpretativas, argumentativas y propositivas. Alineando su perspectiva profesional hacia una disposición pedagógica clara y afortunada.

Para Fredy Fernando Chaparro Sanabria, diseñador y docente, es necesario reconocer el incalculable aporte de la Universidad a la comunidad, especialmente al mundo laboral, gestando a través de la estructuración de espacios de discusión, nuevas alternativas educativas encaminadas a actualizar constantemente las condiciones formativas de los futuros diseñadores. Es a partir de dichos ambientes como se reduce la brecha de «...ruptura y poca interrelación de la academia y el medio profesional...».¹ Es en esta disposición como se ajusta cada día el perfil profesional que los estudiantes de diseño deben tener.

Este sentido, es pertinente indagar si el Proyecto Educativo Institucional se proyecta como una alternativa de investigación acertada, promoviendo entre sus miembros la cultura de alimentar su posición crítica a partir de su producción teórica. La educación superior necesita comprometer a educandos y educadores en la gestación de semilleros de investigación, que cuestionen de una manera lúdica sus propios procesos pedagógicos. Estas reflexiones permiten la construcción de canales de comunicación enfocados en el avance de nuevas propuestas educativas, fortaleciendo sus capacidades argumentativas e investigativas, indispensables para poder salir adelante en la confrontación entre el conocimiento académico y el escenario laboral.

Las asignaturas de investigación son de vital importancia para generar este ambiente proactivo, pero son los mismos estudiantes quienes deben dirigir sus esfuerzos a mejorar la estructura académica diseñada. Por otra parte, el docente, desde su labor educativa, debe acompañar el proceso creativo, haciendo énfasis en la construcción escrita, para siempre favorecer el carácter dialéctico, en el cual se apoya el conocimiento.

«Hacer diseño gráfico es definir todas las características de un mensaje gráfico, antes de que éste se produzca materialmente»,² es decir, planear a partir de una metodología la búsqueda y el análisis mediante el cual se va a estructurar la teoría.

El diálogo es un factor preponderante en el estímulo discursivo de cada persona. A través de este, el docente puede conocer las capacidades comunicativas tanto propias, como de sus estudiantes, así como sus concepciones acerca del oficio de diseñar. «¿Qué es diseño?», podría ser una pregunta obligada para iniciar todo trabajo de investigación en esta rama. Posiblemente será un ejercicio complicado, teniendo en cuenta que el resultado puede ser frustrante, debido al poco interés o a la incapacidad de muchos estudiantes para expresarse.

De igual forma, ambas posibilidades son desalentadoras para un Sistema Educativo que confía en su propuesta de enseñanza. Los estudiantes han recibido una formación

mecanizada o un adiestramiento descontextualizado, no solo desde el lenguaje, sino también desde el saber.

Es comprensible que reconocer el aprendizaje como una responsabilidad individual es un largo camino. No se trata de estimular en el estudiante la repetición de conceptos ajenos, más bien es fundamental su capacidad para interpretarlos, digiriendo lo leído y lo contado a construir su propio saber. Solo aprende quien interioriza su necesidad de hacerlo.

Hablando del cuestionamiento en relación al diseño, ¿es normal que la respuesta sea cada vez más escueta e imprecisa? Hablar de normalidad sería aceptar la condición ingenua en la cual están muchos docentes y estudiantes. Se debe aceptar entonces que la Universidad brinde el análisis al Proyecto Educativo Institucional, regional y nacional, para comprender que el acceso al conocimiento está determinado por la interacción entre el hombre, la cultura, la literatura y la tecnología. Siempre será importante acrecentar en el estudiante su capacidad de ver, pensar y proponer.

Publicado el 05/11/2011

-
1. Mesa redonda. Ámbitos y procesos del diseño gráfico en la década del noventa, una mirada a través de sus protagonistas. En: Arte en los Noventa. Universidad Nacional de Colombia. Bogotá, 2004.
 2. CHAVES Norberto. Enseñar a diseñar o aprender a comunicar En: El oficio de diseñar, propuestas a la conciencia crítica de los que comienzan. Gustavo Gili. Barcelona, 2001. Pág. 134

FOROALFA

ISSN 1851-5606

<https://foroalfa.org/articulos/del-tablero-a-la-investigacion-en-diseno>

