

El aprendizaje por la imitación

Por Norberto Chaves

El diseño entre la copia mecánica y la invención arbitraria.

«En Occidente (la imitación) está muy mal vista y sin embargo, es la base de la cultura. Se dice: “no imites, tienes que ser original”, pero es un error. Primero tienes que imitar y después puedes ser original. Para comprenderlo no hay más que fijarse en los grandes pintores». Giacomo Rizzolatti, neurólogo, explicando el papel de las “neuronas espejo” en la conducta.

La maestra de inglés le dice al niño: «*repeat after me: the book is on the table*». Y el niño la imita lo mejor que puede. Quizá con los años se transforme en un Byron; pero, para comunicarse, le bastará con lograr hacer un uso expresivo del idioma. A partir de aquel día, todo será igual. Para aprender a bailar, para aprender un oficio, para conseguir novia o novio... «*repeat after me*». Toda forma de aprendizaje nace en la imitación de un saber preexistente. No hay habla sin lengua. Y la lengua es una herencia

Pero hay una diferencia enorme entre la imitación rigurosa y la copia mecánica. Quien reproduce mecánicamente los rasgos exteriores de lo copiado no accede a su lógica ni comprende los orígenes que le han dado sentido. Por lo tanto, difícilmente escogerá correctamente los rasgos que ha de copiar, pues desconoce el sentido del modelo y, tal vez, ni siquiera el sentido de copiarlo. Actuará miméticamente, pero no como aquel alumnito de inglés, sino como el pícaro que se copia de su compañero de banco, ignorando que su ejercicio no es el mismo que el de él.

En cualquier orden de la cultura, el aprendizaje se produce mediante la imitación. Desde la gestualidad más coloquial hasta las formas más sofisticadas del ceremonial; desde las canciones infantiles hasta las polifonías más complejas. La cultura se aprende aprehendiéndola. Luego, igual que en el lenguaje, se la innova; pero, aún así, conservando su estructura primigenia. Pues, abandonada ésta, el sentido desaparece. Incluso las transgresiones más radicales sólo se comprenden a partir del conocimiento del código transgredido. Proponerse la ruptura es una ingenuidad consistente en pretender hablar un idioma que no existe.

Con frecuencia cito la respuesta de Milton Glaser a la pregunta de un compañero de la junta directiva de ADG-FAD (Agrupació de Disseny Gràfic del Foment de les Arts Decoratives) en una entrevista que le hicimos hace unos treinta años. La pregunta fue: «¿Qué opina usted de los nuevos lenguajes gráficos?». Su respuesta: «Nuevo y lenguaje son ideas incompatibles, pues si el lenguaje es nuevo, el mensaje no se entiende». Rotunda afirmación de parte de un diseñador e ilustrador del cual no puede decirse que sea «poco creativo».

Y esto hay que aclararlo pues el siglo XX es el siglo del mito y culto de la ruptura. O sea, es el siglo de la deculturación. Cuanto más absoluta es la ruptura, más bárbaro es el producto. Y esa peculiaridad del siglo XX, que perdura hasta hoy, no es arbitraria: es la condición de existencia de la sociedad de masas, que se sustenta en la amnesia. Pues la cultura constituye un obstáculo para el modelo socio-económico basado en el consumo, auténtico sustituto de la cultura. Los movimientos de ruptura no hacen sino crear premonitoriamente los fundamentos ideológicos de la deculturación.

Herederas del culto a la innovación, la mayoría de las escuelas de diseño se apoyan en la creencia en el talento innato y en la transgresión como fuente de hallazgo de nuevas formas significativas. Aunque no lo declaren, adscriben al mito del genio creador, cuya obra es producto de la inspiración, que ellas llaman «creatividad». Desdeñan o soslayan el aprendizaje como fruto de la comprensión y dominio del oficio, criterios expresos o latentes en el quehacer de los maestros y en el mismo patrimonio. Ignoran o rechazan la realidad de que el nuevo diseñador viene a sumarse a una tradición, para darle continuidad mediante su recreación. Una recreación que no será mera copia sino una interpretación creativa al servicio de las necesidades del presente.

El conocimiento profundo del acervo de cada especialidad del diseño y del patrimonio etnográfico en cada campo es un saber indispensable para producir obras de calidad. A su vez, para escoger entre ese patrimonio los modelos de referencia adecuados a cada caso, es indispensable disponer de otro instrumento clave: la capacidad de interpretación exacta del programa. Pero ese es otro tema.

Publicado el 29/01/2020



ISSN 1851-5606

<https://foroalfa.org/articulos/el-aprendizaje-por-la-imitacion>

