

# No hay reglas para enseñar diseño

---

Por Rodolfo Fuentes

Hacen falta maestros muy respetuosos del potencial individual de cada uno de los alumnos a quienes preparan como diseñadores.



«Dont try to be original, just try to be good». Paul Rand

La educación de un (buen) diseñador no comienza necesariamente cuando éste decide

formalizarla acudiendo a un centro de enseñanza. Aun sin él saberlo, seguramente comenzó mucho antes a orientarse hacia la disciplina proyectual, buscando acomodar curiosidad e intelecto a la posibilidad de crear mundos, pequeños mundos, mínimos o grandes actos de comunicación. Es obvio también que su proceso formativo tampoco termina ni mucho menos, al salir de la escuela... Los centros clásicos de enseñanza de diseño, paradigmáticos, como la Bauhaus y Ulm, la escuela suiza de Basilea, las escuelas independientes neoyorquinas como Canbrook o la School of Visual Arts, el Royal Art College de Londres, etcétera, han sembrado mojones en la programación de una enseñanza del diseño, con un notorio énfasis en lo formal y lo formal aplicado. Más cercanamente en el tiempo, este espacio de incidencia, se ha desplazado hacia el estudio de los hechos del diseño como conformadores de la cultura, asumiendo como válido el constante efecto *boomerang* que alimenta y retroalimenta lo que se hace con lo que se hizo, a veces resignificándolo, en ocasiones ubicándolo como componente de un repertorio cada vez más amplio de posibilidades.

Para moverse didácticamente en ese espacio se hace indispensable la aplicación de una metodología del diseño abarcativa, señaladora de caminos y sanamente caótica: la inserción en el mundo «global» de esta profesión desde una aproximación a lo sistémico, entendido como un relacionamiento horizontal y multipuntual con todo lo que conforma la existencia humana.

Los procesos formativos en «diseño» basados exclusivamente en la adquisición de un corpus de conocimientos informáticos y/o de procedimientos para la utilización de determinado o determinados paquetes de software, —típicos de las escuelas e institutos inescrupulosos que venden y certifican la ilusión del conocimiento en tres meses— son instrumentales, simples herramientas cambiantes, desechables y fácilmente aprehensibles por cualquier persona con un mínimo de formación cultural, y que a la hora de los resultados son tan ricos o tan vacíos como aquello para lo que se los utilice... Tan condicionantes como la dependencia que de ellos se desarrolle. Ese tipo de conocimiento —así como la ausencia formativa del imprescindible taller referencial— es tan ajeno al diseño como pueden serlo —sin ir más lejos—, los más profundos conocimientos en su disciplina de un ingeniero agrónomo de las razones de ser de un jardín zen.

Resulta fundamental respetar en cada individuo, su propia e intransferible cuota de creatividad y capacidad de proyectar. Como señala Gillo Dorfles al referirse —justamente— a la forma de enseñanza-aprendizaje propia del Zen, tal y como lo puede llegar a entender un occidental, se trata de «asistir al aprendizaje del discípulo»<sup>1</sup>. Buscar expandir su saber, provocando, seduciendo, mandando a barrer y a veces golpeando (metafóricamente, por favor) algún cráneo particularmente rígido en esta temática, sabiendo además que, como bromeaba Guillermo Cabrera Infante «todos los hombres son iguales, pero algunos son más iguales que otros»<sup>2</sup>.

Aprender diseño es una actividad muy seria, como también —y sobre todo— lo es enseñarlo. Ambos extremos requieren muchos años de formación, reflexión y práctica. Sumados a más años de curiosidad, búsqueda y audacia experimental, que son los elementos comunes para ambas partes del proceso educativo en diseño. La internalización de la mirada, del mirar midiendo ya no en centímetros o milímetros los elementos que utilizamos, sino en

capacidades de comunicación, para las que no hay — o al menos no las podemos tener a mano fácilmente— unidades de medida. ¿Cómo evaluamos impacto, poesía, identificación, comunicación o sus inevitables opuestos? Es tan difícil como definir el concepto «calidad». Sin embargo la acumulación consciente de conocimiento nos va dando pistas para entenderlo y sobre todo, sentirlo.

El proceso de transmisión de conocimiento del diseño es para ambos, docente y estudiante, intercambio de experiencias e in experiencias en el aprendizaje de lo que hoy día es uno de los más universales de los lenguajes y como tal necesita al mismo tiempo, asumir que «no hay reglas», una inmersión profunda en los medios y útiles y un nado preciso y muy libre en la congestionada piscina de los valores.

«No hay reglas», un concepto que no se refiere a la institucionalización de una especie de anarquía proyectual. Creatividad no es sinónimo de anarquía, así como anarquía no es sinónimo de desorden. En muchos casos no hay reglas porque no se necesitan o mejor dicho porque el ponerlas restaría posibilidades a la consigna de que, en diseño, «podemos hacer cualquier cosa».

Pero, una vez más la paradoja: hacer cualquier cosa no tiene otro significado que el de abrir totalmente las ventanas de la imaginación y tomar de lo que allí vemos, lo que a nuestro libre parecer, mejor contribuye a que se cumpla el objetivo del proyecto.

Los procesos básicos de la enseñanza de las disciplinas del diseño son muy sencillos y transparentes, tal y como lo son los rudimentos del ballet, por ejemplo: algunas posiciones básicas que se despliegan al infinito con la práctica y la suma de conocimiento, destreza y sensibilidad. Pertinencia del mensaje, conocimiento y manejo de las condicionantes culturales, presupuesto, estructura, color, ilustración, tipografía son algunos de los ejes sobre los que gira la enseñanza y por consiguiente el aprendizaje.

También, se hace necesaria la reflexión constante sobre el mundo propio, los gustos, las fobias, la música, el cine, en una palabra: el contexto personal como «container» y materia prima de nuestros métodos de trabajo. El desarrollo de la sensibilidad, práctica que no condice con una metodología formal, sino con un «seguir el hilo» que conduce a través de músicas, lecturas, películas y hasta de la contemplación de lo que sucede a través de la ventanilla del bus.

Pero al igual que no es saludable que un psicólogo o un psicoanalista se la pase analizando cada actitud o hecho que sucede consigo mismo o con quienes lo rodean, el diseñador debe tener muy claro cuando es persona común, cuando profesional, ya que es una parte la que hace posible a la otra, en el viejo juego circular de ser y hacer.

1. Dorfles, Gillo, **Símbolo, comunicación y consumo**. Barcelona, Lumen, 1984
2. Cabrera Infante, Guillermo, **Tres tristes tigres**, Seix Barral, Barcelona, 1969

Publicado el 21/12/2010

---

**FOROALFA**

ISSN 1851-5606

<https://foroalfa.org/articulos/no-hay-reglas-para-ensenar-diseno>

