

LA FORMACIÓN EN DISEÑO COMO ESPACIO ANTROPOLÓGICO

JUANA LEONOR VEJAR BECERRIL
ESCUELA DE DISEÑO DEL INBAL

TEMÁTICA GENERAL: PROCESOS DE FORMACIÓN

RESUMEN

Una situación a la que se enfrentan los profesores de la Licenciatura en Diseño en la Escuela de Diseño de Bellas Artes es a la dificultad de los estudiantes para trabajar en equipo, así como problematizar necesidades de diseño a partir de las características de poblaciones a las que atenderán, ya que parten de su percepción y demandas como estudiantes.

Ante esto se ha recurrido a los planteamientos de enfoques como el del filósofo Pierre Lévy con los conceptos de espacio antropológico e inteligencia colectiva, así como los de Zygmunt Bauman con los de modernidad líquida que dan cuenta del contexto actual de las generaciones de estudiantes, y que los profesores participantes en la formación de diseñadores revisan para diseñar estrategias y ambientes de aprendizaje para establecer formas de comunicación y entendimiento entre las generaciones actuales.

En la medida de un mayor acercamiento y comunicación entre profesores y estudiantes, se podrán ampliar los referentes culturales de una manera conjunta, lograrán establecer códigos en común para desarrollar un pensamiento crítico en la toma de decisiones, respecto a las complejas problemáticas sociales que el diseñador resolverá en un trabajo por equipo.

Palabras Clave: Diseño, formación, espacio antropológico e inteligencia colectiva

Introducción

Por Juana Leonor Vejar Becerril
Moverse, ya no es desplazarse de un
punto a otro de la superficie terrestre,
sino atravesar universos de problemas,
de los mundos vividos,
de los paisajes de sentido.

Pierre Lévy 2004

Hace más de una década en un curso de Modernidad y Posmodernidad impartido en la Escuela de Diseño del Instituto Nacional de Bellas Artes se revisó el texto de Marshall Berman (1994) *Todo lo sólido se desvanece en el aire*, en el cual el autor define a la modernidad como “una forma de experiencia vital- la experiencia del tiempo y el espacio, de uno mismo y de los demás, de las posibilidades y de los peligros de la vida- que comparten hoy los hombres y mujeres de todo el mundo”, es decir un entorno que promete transformación de uno mismo y el mundo, pero al mismo tiempo existe la amenaza de destrucción de lo que se tiene.

Este es el contexto en el que se encuentra la formación de los diseñadores en la actualidad, y los retos para su aprendizaje y desarrollo de conocimientos, habilidades y destrezas que le permitan atender y resolver problemas, de manera pertinente y viable y se contribuya con su quehacer a la transformación del entorno.

En la Historia del Diseño habría que recordar a los futuristas que después de la primera guerra mundial proponen la “estética de la máquina” representados por la Escuela de la Bauhaus, y sus maestros Gropius, y Mies van der Rohe, entre otros; este enfoque funcionalista plantea el uso de formas geométricas simples y sin ornamentos en el diseño de objetos industriales que deja al margen lo emocional. Después de la segunda guerra mundial la alta tecnología de la Escuela de Ulm integra la teoría y la práctica, al igual que establecen las fronteras entre el arte y el diseño, y el diseño respecto a la artesanía (Berman, 1994).

La influencia del funcionalismo se retoma en la formación de los estudiantes de los primeros programas de diseño en las diferentes universidades de México, incluyendo la Escuela de Diseño, con una mirada hacia la utilidad y la función de objetos y espacios, lo que remite a priorizar el pensamiento racional y la lógica en los cursos para atender la utilidad implícita en lo que se diseña.

A esta etapa de la modernidad abona Octavio Paz, quien expresa que es una fase en la que *se corta con el pasado y se proyecta hacia el futuro siempre inasible, vive al día*. Por lo que en las sociedades modernas coexisten contradicciones, por un lado, la necesidad de asirse en un pasado personal y social, estable y coherente; y por el otro, un insaciable deseo de crecimiento económico, de placer, de experiencias, de conocimientos, de sentir; lo que trae como consecuencias la destrucción del entorno físico, la ruptura del vínculo social y emocional con el pasado, lo que conlleva al rompimiento de lealtades e identidades entre los miembros de un grupo.

En este punto, la formación de los diseñadores se enfrentan a varios retos, el primero, son las múltiples contradicciones en su quehacer, tal es el caso de lo utilitario. Si bien la función es un elemento importante a tomar en cuenta en sus propuestas, también se hace necesario presentar a los usuarios diseños con una formalización y estética que den respuesta a sus expectativas y permita un placer en el uso de éstos. Otro aspecto, es el avance de la tecnología con sus múltiples aristas: como el deterioro ambiental, el necesario reciclaje de sus materiales y una postura ante la sustentabilidad dentro de los discursos ambientalistas actuales.

A esto Marshall Berman (1994) agrega citando a Marx “todo está preñado de su contrario” y “todo lo sólido se desvanece en el aire”, y a su vez de Nietzsche retoma: “hay peligro, la madre de la moral, un gran peligro, pero esta vez desplazado a lo individual”, lo que fue creando una serie de valores que hoy contrastan con los de aquellos momentos.

Con estos planteamientos los estudiantes de diseño se enfrentan a la incertidumbre, la obsolescencia programada, sobretodo en el diseño de productos tecnológicos, también a proponer objetos, servicios y sistemas que agraden y tengan permanencia en el usuario, para evitar en la medida de lo posible, desechos tóxicos y el consumismo, Sobre todo en un país como México que cuenta con una diversidad de poblaciones con diferentes ingresos y en la que los salarios, en su gran mayoría, son precarios y les imposibilita acceder a bienes de consumo duraderos.

Otro planteamiento es, la manera de ver y mirar entre los estudiantes y profesores, porque las generaciones actuales ponen atención a ciertos aspectos pragmáticos del aquí y ahora, mientras los profesores lo hacen hacia la sistematización, estabilidad, puntualidad y perseverancia en las acciones. Por lo tanto habría que buscar puntos de contacto entre estas formas de ver, sobre todo, por parte de los profesores, para centrar su práctica educativa en el aprendizaje, instrumentando estrategias acordes con estas formas de aprender e intereses de los estudiantes.

Zygmunt Bauman (2008) en su texto *Tiempos líquidos* expone que existe un escenario diferente en el planeta, con situaciones nuevas, pero también con sus respectivas consecuencias; se pasa en la modernidad de una fase “sólida” a una “líquida”, en la que las formas sociales aceptables (estructuras, comportamientos, instituciones) dejan de serlo, con una rapidez que no tienen tiempo

para solidificarse por su brevedad de existencia, no permiten ser un referente ni parte de una estrategia a largo plazo.

Este sentir y actitud se observan durante el proceso formación de los diseñadores en la Escuela de Diseño. La inmediatez es un factor que influye en el desarrollo de sus procesos de investigación, selección de información y toma de decisiones argumentada, al elegir datos accesorios y poco relevantes, o bien decidirse por una primera opción en sus tareas y actividades escolares, sin una búsqueda exhaustiva de alternativas de solución, lo cual implica sustentar sus propuestas.

Por ejemplo, Lévy (2004) expresa en su texto “Inteligencia Colectiva. Por una antropología del ciberespacio”, que el planeta es atravesado por las “autopistas de la información” y permite la circulación de datos, imágenes y acontecimientos accediendo los estudiantes en lugares remotos, lo cual suena interesante y atractivo, pero también expone la miseria y la ostentación de la sociedad en la que se vive. O bien en un libre mercado en el que el capital y las mercancías circulan por todas partes *nada permanece intacto y sin contacto*.

Lo cual conlleva, por parte de los profesores, a la realización de actividades de reflexión y cuestionamiento dentro de las asignaturas que imparten en la Licenciatura en Diseño que conlleven a una reflexión amplia de los estudiantes, al conocer los diferentes contextos en los que se desenvolverán como futuros diseñadores. Así como atender a las características y perfiles de los usuarios hacia quienes van dirigidos sus diseños, lo cual les permitirá atender sus necesidades y expectativas. Porque es frecuente observar en los estudiantes que cuando tratan de dar respuesta a una problemática determinada, lo hacen desde su perspectiva propia y poco toman en cuenta el contexto y las demandas del Otro, es decir la otredad.

Por lo que las perspectivas de vida que actualmente se tienen en las sociedades descansan en la incertidumbre, en donde se interactúa en el empleo, en las redes de amistades, y a partir de las cuales se construye la autoestima y la confianza en sí mismo. La formación en diseño necesita de estas estrategias para brindar seguridad a los estudiantes en lo que aprenden ya que serán sus herramientas para resolver diferentes situaciones que se les presenten a lo largo de su vida profesional.

A lo antes mencionado se agrega lo que expone Lipovetsky (2002) en su obra *La era del vacío*, acerca del ideal moderno de subordinación de lo individual a lo colectivo; en el que el proceso de personalización se ha orientado hacia la *realización personal, a disfrutar al máximo de la vida*. Es por esta premisa que se han transformado los estilos de vida aunados al desarrollo del consumo en las poblaciones, lo que ha llevado a que un individuo tenga derechos, y por lo tanto valores individualistas. Con un rumbo histórico diferente en la sociedad y que se ha denominado posmodernismo el ser humano, ahora individuo es hedonista, desconfiado y con poca fe en el futuro, pragmático, viviendo bajo una lógica del aquí y ahora. Con escasa perspectiva a futuro este individuo degrada el medio

ambiente, abandona a sus pares porque ya no se siente articulado a ellos, dice Lipovetsky (2002) todo es percibido como *cool* ya no *hot*.

En este punto, el trabajo en equipo es importante para desarrollar actitudes de colaboración, comunicación, corresponsabilidad en los estudiantes y sensibilizar acerca de la importancia del aprendizaje social y de que cada uno de ellos posea conocimientos, destrezas, y habilidades a compartir y enriquecer.

Siendo el espacio de la Escuela de Diseño un lugar propicio para que el profesor favorezca con ambientes de aprendizaje, acordes al contexto de los estudiantes, un espacio para la convivencia, discusión y argumentación de referentes conceptuales, teóricos y metodológicos con un ejercicio constante de cuestionamiento y búsqueda para la ampliación de su pensamiento crítico.

Los aspectos antes mencionados se pueden atender desde los planteamientos de Pierre Lévy (2004), con su propuesta para considerar la complejidad en el entorno y que involucra a los seres humanos, a partir del concepto de espacio antropológico y lo define como: *un sistema de proximidad (espacio) propio del mundo humano (antropológico) y por consiguiente, dependiente de las técnicas, de las significaciones, lenguaje, la cultura, las convenciones, las representaciones y las emociones humanas.*

Este espacio, tiempo atrás, implicó un proceso de evolución, desarrollo y transformación en el devenir de la especie humana que se explica de la siguiente forma:

- Un primer espacio de significación fue la Tierra con tres características que distinguen al ser humano como *homo sapiens*: el lenguaje, la técnica y las formas complejas de organización social (la religión en sentido amplio).
- El segundo espacio es el Territorio que a partir del Neolítico se conforma por la agricultura, la ciudad, el estado y la escritura.
- El tercer espacio corresponde al de las mercancías que inicia con la llegada de Colón a América, y da apertura a un mercado mundial, en el que fluyen materias primas, mercancías, información, mano de obra, posteriormente la industria, y la tecnociencia.
- El cuarto espacio es el del saber; del conocimiento y de la inteligencia colectiva que implica rápidos aprendizajes de los seres humanos, y se entiende como un proceso recíproco y de creación de un nuevo vínculo social alrededor del aprendizaje.

Es este espacio en el que el quehacer del diseño se circunscribe, y en el que Lévy (2004) hace mención de un concepto clave para el entendimiento de quienes habitan el planeta, es el de la inteligencia colectiva, y la describe como aquella inteligencia que está *repartida en todas partes, valorizada constantemente, coordinada en tiempo real, que conduce a una movilización efectiva de*

las competencias... con un reconocimiento y enriquecimiento mutuo de las personas... porque nadie lo sabe todo, todo el mundo sabe algo, todo el conocimiento está en la humanidad.

La inteligencia colectiva comienza y termina con la cultura, y se articula a lo que plantea Martín Juez (2002) en su texto “Contribuciones para una antropología del diseño”, quien distingue en el espacio del diseño, el concepto de cultura material, como el conjunto de diseños propios de una comunidad que se articulan a las estructuras generales de orden económico, político y social.

Por lo tanto, en la formación del diseñador, la perspectiva integral y el diseño de estrategias, por parte de los profesores es un principio para comprender el quehacer del diseño desde un enfoque social y cultural y circunscribirlo en lo económico y político para que el estudiante construya estos conocimientos, y desarrolle las habilidades y destrezas propias del quehacer del diseño, es decir configurar ideas que sean útiles, comunicativas y agradables para los demás.

Para que exista una coordinación de las inteligencias, el trabajo colectivo es importante. Al respecto, Pierre Lévy (2004) propone una comunicación que sólo puede realizarse por medio de la tecnología de la información, y de la interacción de un *paisaje móvil de significaciones*.

Para ampliar lo anterior, Lévy (2004) describe el concepto de ciberespacio que forma parte de su propuesta. Menciona que es una palabra de origen norteamericano, y la utiliza por primera vez el escritor William Gibson (1984), en la novela “Neuromancer”. Término que designa el universo de las redes numéricas, como lugar de encuentros y aventuras, ámbito de conflictos mundiales, nueva frontera económica y cultural.

Agrega Lévy, a estas ideas que si bien el uso de la tecnología y del desplazamiento en el ciberespacio abre formas diferentes de acercarse a la información y al conocimiento, y por lo tanto, a nuevas maneras de aprendizaje, hacen falta otros elementos para la comunicación e interacción entre las poblaciones.

En la formación del diseñador el profesor no puede dejar al margen el uso de las tecnologías, lo cual implica una actitud y actualización en estas nuevas formas de enseñanza y aprendizaje. Por lo tanto, el profesor necesitará tomar en cuenta las características de habilidades digitales, de las generaciones actuales de estudiantes, para el diseño de estrategias y ambientes de aprendizaje.

Otro aspecto, es el conocimiento del contexto en el que interactúa el profesor y los estudiantes, como elemento clave para diseñar estrategias acordes a las demandas e intereses de los estudiantes y desarrollen habilidades, destrezas en la aplicación de conocimientos a situaciones concretas, con una reflexión crítica a su aprendizaje.

Agrega Lévy (2004) que las relaciones entre los seres humanos serán las que produzcan, transformen, y acondicionen los espacios heterogéneos, pero entrelazados. Además estos espacios son producto de la interacción entre las personas, están conformados por mensajes, y

representaciones y son espacios relativistas porque se organizan a partir de los objetos que contienen. Así cada espacio conforma un tipo de identidad, un estilo de deseo, una estructura psíquica.

El papel del diseñador en la creación de espacios y objetos acordes a las demandas y expectativas de las diferentes poblaciones amerita una docencia, que por un lado, actualice sus conocimientos disciplinares, y por otro sus estrategias didácticas dentro de un espacio de comunicación, respeto y corresponsabilidad en los procesos de aprendizaje.

Por ello, Pierre Levy (2004) parte del principio que *ningún espacio puede ni debe reducir no asimilar o destruir los otros*, porque los espacios antropológicos dependen unos de otros, así como ningún estado puede permanecer si rompe la relación práctica y simbólica de sus habitantes con el cosmos. Es decir, lo local o regional deberá tener sus propios aspectos a atender por parte del diseñador, independientemente de los elementos de orden global.

¿Quiénes participarán de esta arquitectura de la deterritorialización?

Responde Lévy (2004), son los artistas quienes exploran una nueva arquitectura del ciberespacio, pero también podrían ser integrantes de culturas de arte tradicional, ingenieros, diseñadores de redes o de interfaces, creadores de programas, equipos que trabajan en organismos internacionales de normalización, a fin que produzcan entornos de pensamiento, de percepción, de acción, de comunicación, y de acuerdo a las particularidades de sus contextos construyan espacios con sentido.

De acuerdo a Morin (2001) en su texto, “Siete saberes para la educación del futuro”, plantea la necesidad de asegurar la noción de “durabilidad” como la base de una forma diferente de vida, para que los países y comunidades a nivel global interactúen, por lo que se necesita cambiar los estilos de vida y de comportamiento.

En este punto la educación tiene una función importante. Es por medio de ésta que se puede realizar un cambio, por lo que un desafío es transformar nuestra forma de pensar y enfrentar la complejidad del planeta. Un primer principio es la de hacer caer las barreras entre las disciplinas, y como en algún momento lo expuso Jean Baudrillard en su visita a México, en la Facultad de Ciencias Políticas de la UNAM: la Sociología necesita de la colaboración de otras disciplinas para dar cuenta de los fenómenos sociales, porque desde su perspectiva ya no es suficiente. El diseñador requiere de la colaboración de otros profesionales que le retroalimenten y amplíen sus paradigmas desde un enfoque multidisciplinar para que su propuesta de diseño sea viable y pertinente al contexto del usuario.

Al respecto Leonardo Boff (2001) expone que si bien el proyecto científico -tecnológico ha contribuido a beneficiar a la humanidad, con mejoras en la salud, en el transporte en las comunicaciones; las consecuencias que se observan de este enfoque utilitarista y anticológico son

las de una catástrofe ecológica, por lo que se requiere reinventar relaciones sinérgicas con la naturaleza y de colaboración entre las diferentes habitantes y culturas del planeta.

Este es otro de los paradigmas que se sugiere formen parte de la formación de los estudiantes. Una actitud ética del diseñado que les posibilite el entendimiento de lo local dentro de lo global.

Por lo tanto, el diseñador es una pieza clave en esta arquitectura de los ciberespacios con diseños *buenos para pensar*, y de los objetos que sean *buenos para usar* (Martín Juez, 2001). Para lograr desarrollar este pensamiento crítico en los estudiantes, el profesor tendrá que ampliar sus recursos como profesional del diseño y articularlos a estrategias didácticas para acercar de una forma más comprensible a los estudiantes.

Finalmente propone Morales Loo (2006), en su texto, *De quien es la responsabilidad*, la conformación de sociedades diferentes que integren a personas más responsables, solidarias, creativas y reflexivas con formas de interacción acordes a esta nueva etapa de la historia que podrán hacer más pertinente la vida en el planeta.

En esta lógica y situación se encuentra la formación de los diseñadores de la Escuela de Diseño, y por lo tanto, se necesita de una actitud crítica y comprometida, por parte de quienes participamos en estos procesos educativos universitarios, y por supuesto, un trabajo en equipo dentro de una dinámica colegiada que posibilite la multi e interdisciplinariedad en el acompañamiento a los estudiantes y sean ellos quienes tomen en sus manos su aprendizaje con la guía del profesor.

Referencias

- Bauman, Zygmunt (2008). *Tiempos líquidos. Vivir en una época de incertidumbre*, México: Tusquets
- Berman, Marshall (1994). *Todo lo sólido se desvanece en el aire*, México: Siglo XXI
- Boff, Leonardo (2001). *Ética planetaria desde el Gran Sur*, Madrid: Trotta
- Lévy, Pierre (2004). *Inteligencia Colectiva. Por una antropología del ciberespacio*, Organización panamericana de la salud. ISBN: 2707126934
- Lipovetsky, Gilles (2002). *La era del vacío. Ensayos sobre el individualismo contemporáneo*, Barcelona: Anagrama
- Martí Juez, Fernando (2002) *Contribuciones para una antropología del diseño*. Barcelona: Gedisa
- Morales Loo, María Antonieta (2006). *¿De quién es la responsabilidad? Crisis y reconstrucción del espacio social*, México: Taurus
- Morin, Edgar (2001). *Los siete saberes necesarios para la educación del futuro*, México: Siglo XXI