

La acción reflexiva como apuesta para la formación de diseñadores

Actas de Diseño (2021, julio),
Vol. 36, pp. 159-161. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2020
Fecha de aceptación: noviembre 2020
Versión final: diciembre 2021

Daniel Martínez Molkes (*)

Resumen: La presente ponencia busca revisar las particularidades de la investigación en Diseño que inciden en una formación de diseñadores donde se priorice el pensamiento y la respuesta a necesidades contextuales. Situarse en dichas particularidades reclama al Diseño un grado de autonomía e independencia que le permita reconocer sus acentos en la generación y transmisión de conocimiento. Por lo tanto, se pone en discusión la acción reflexiva como apuesta que arroje luz sobre las circunstancias propias de la investigación y formación en Diseño a través de distinguir referentes históricos y planteamientos teóricos que establezcan relaciones entre conocimiento, práctica y reflexión.

Palabras clave: Diseño - Investigación - Formación - Conocimiento

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 161]

Contenido:

La formación en diseño propone un reto tanto a docentes como a estudiantes de visibilizar procesos investigativos propios de su área de conocimiento. Durante el desarrollo de la investigación, el diseñador opta por una metodología donde asume un enfoque, métodos y técnicas para la construcción y aplicación de conocimiento. En algunas ocasiones, la manera de abordar la investigación se ve influenciada por otras disciplinas que otorgan una certidumbre relativa en la manera como se recoge y analiza información con el ánimo de tomar decisiones proyectivas. Por otro lado, si el diseñador elige situarse en su propio campo, trae como consecuencia un mayor nivel de incertidumbre en el proceso investigativo, así como dudas frente a la manera de validar sus decisiones y el posible conocimiento que genera. En la primera opción, el estudiante de Diseño toma el riesgo de estructurar un proceso que no responda a la naturaleza de su quehacer, en la segunda opción, asume la posibilidad de encontrar un proceso inestable que tienda a la oscilación. Frente al panorama expuesto, es posible preguntarse ¿Por qué la investigación en Diseño necesita de consideraciones particulares para su desarrollo?, y ¿Qué proceso investigativo podría responder a dichas consideraciones? La presente ponencia busca explorar la segunda opción referida, al indagar por las razones que hacen peculiar la investigación en Diseño y expone considerar en la acción reflexiva una manera de responder a dicha particularidad por medio de asociar posibles referentes históricos y teóricos que enfatizan el conocimiento derivado de la práctica.

Las dificultades que se pueden encontrar en el desarrollo de la investigación que plantea el Diseño responden entre otras a su poca claridad frente a un objeto de estudio específico, límites disciplinares, y el tipo de teorías que desarrolla (Ospina, 2016). Lo anterior, ha demarcado un distanciamiento del Diseño frente a las Ciencias naturales y su posible aspiración por generar verdades objetivas y leyes universales, dado que no logra un control absoluto frente al objeto que estudia.

El inicio del distanciamiento responde, entre otros, al trabajo de Horst W. J. Rittle y Melvin M Webber (1973), quienes vincularon los problemas que enfrenta el proyectista con las dinámicas sociales. Dichos problemas se denominaron perversos, debido a que se caracterizan por ser únicos, de difícil solución al no generar categorías o principios que lleven a su estandarización. Una de las consecuencias de definir el tipo de problemas del Diseño como perversos fue su aproximación a corrientes humanistas, al enfatizar la relación con los contextos de actuación, donde la investigación y sus resultados se tornan situados, no universales y sujetos a las dinámicas y complejidades de lo social.

Acorde con lo anterior, el acercamiento del Diseño a los contextos hace que la investigación adquiera ciertas particularidades que se mencionan a continuación. Primeramente, los problemas son de difícil solución y no generalizables, segundamente, sus procesos metodológicos se flexibilizan acorde con las situaciones abordadas, por último, requiere un pensamiento no lineal con el fin de reconocer cambios constantes, adaptarse a situaciones imprevistas y modificar las propuestas según los requerimientos encontrados.

En esa medida, los procesos investigativos de las Ciencias naturales en su rigor metodológico y control frente al objeto de estudio, no posibilita en su totalidad la flexibilidad y apertura que necesita el Diseño con el fin de responder a problemas perversos. Ahora bien, la inclinación del Diseño a las humanidades parece responder con mayor grado de coherencia sus aspiraciones frente a lo social. No obstante, la acción proyectiva que desarrolla el diseñador hace que su trasegar investigativo no solo de cuenta de la interpretación de fenómenos sociales, sino que propicia transformaciones en los contextos de actuación a través de propuestas, donde se aplica y genera conocimiento.

La investigación en Diseño manifiesta un compromiso con la acción proyectiva, pero también con un tipo de pensamiento no lineal que posibiliten conjuntamente

resolver problemas situados, esta particularidad en los procesos de investigación reclama ser resueltos desde su propio campo.

La relación entre pensamiento y acción puede ser rastreada desde el trabajo de Aristóteles a partir del término *frónesis*, el cual se entiende como sabiduría práctica. La *frónesis* hace uso de la acción que posibilita discernir entre lo bueno y lo malo con el propósito de tomar decisiones y llegar a un fin concreto a partir de la prudencia. Así, el hombre que ostenta la *frónesis* calcula y conjetura su actuar en relación a un espacio y tiempo determinado, por tanto, su juzgamiento se basa en el estudio de las condiciones del contexto. Es posible articular la *frónesis* al Diseño, dado que establecen una relación en el pensamiento práctico que permite anticipar la manera de actuar bajo condiciones específicas con el ánimo de lograr un objetivo determinado y reflexionar sobre los medios para adquirirlo. La sabiduría de la *frónesis* parte de la experiencia y prudencia del hombre frente a situaciones particulares, en el caso del diseñador se asocia con su capacidad de establecer continuo contacto con contextos donde las problemáticas no son homogéneas, sino que ameritan de su experiencia a fin de comprenderlas y proyectar escenarios de cambio.

El pensamiento y la acción pueden también ser reconocidos durante el Renacimiento por autores como Cesare Ripa, ejemplo de ello se encuentra en su texto *Iconología* (2002), el cual era utilizado por artistas como manual de representación de diversas alegorías por medio de personificaciones y atributos. Entre las alegorías se encuentra el Diseño descrito como un joven noble que en su mano derecha tiene un compás y en la mano izquierda un espejo. El compás, se relaciona con las medidas y las proporciones, mientras que el espejo se vincula con el mundo interior, donde el autor argumenta que se manifiestan las formas puras de las cosas. La alegoría referida atiende al dibujo, término que se equiparaba durante el Renacimiento con el Diseño como padre de la pintura, escultura y arquitectura al ser fuente de las cosas agradables que median entre la proporción y la imaginación. En esa medida, el Diseño se emparenta con el dibujo como medio que asume el estudio de las cosas que conllevan a su interiorización.

Ahora bien, si se retoma la noción de *frónesis*, la alegoría de la prudencia se suma con el ánimo de aportar al entendimiento de la relación entre pensamiento y acción que se da en el proceso de Diseño. Ripa, describe la prudencia como una mujer que tiene dos rostros, en una mano sostiene un espejo, en la otra tiene una lanza entorno a la cual se enrolla una serpiente. En este caso las dos caras se consideran como una verdadera cognición, mediante la cual se ordena y se dirige cuánto se debe hacer... en ella se recuerdan las cosas del pasado, se ordenan las presentes y se prevén las futuras” (2002, p. 234).

El espejo hace referencia a la reflexión encaminada a la toma de decisiones, como “cognición de sí mismo, no siendo posible regular nuestras acciones sin tener el debido conocimiento de nuestros defectos” (2002, p. 234). Por último, la serpiente hace alusión a una referencia bíblica en cuanto a la propia prudencia. El pensamiento y la acción que reclama el Diseño durante el proceso de

investigación encuentra en la prudencia una manera de generar cognición desde la experiencia para la toma de decisiones que tendrán un resultado en el futuro. De esta manera, la alegoría del Diseño en el texto de Ripa distingue la incidencia del dibujo como herramienta de conexión entre lo exterior y lo interior en procura del entendimiento, a lo que se suma la alegoría de la prudencia donde se logra distinguir el tipo de pensamiento anticipatorio que lleva a cabo el diseñador.

Próximos a la contemporaneidad, uno de los trabajos más influyentes frente al vínculo entre pensamiento y acción aparece en el libro de Donald Schön (1983) *El profesional reflexivo*, en el cual se desea reconocer un proceso epistemológico que llevan a cabo los profesionales desde reflexionar a partir de la acción. La resolución de problemas que expone Schön se basa en la experiencia que gana el profesional, la cual es aplicada a situaciones inciertas por medio de la reflexión. Esta última, faculta al profesional a ver otras posibilidades con el objetivo de enfocar las situaciones analizadas, de esta manera romper con la rigidez que puede ocasionar su práctica repetitiva. Por el contrario, se incentiva la incertidumbre y la experimentación desde la acción en situaciones específicas que ameritan soluciones diversas donde no se pueden aplicar teorías y herramientas generales.

Debido a que los problemas de Diseño son perversos, sus soluciones no son estandarizables, sino que hacen que el diseñador trate de discernir y comprender las necesidades situadas desde procesos constantes de acción como punto de encuentro con la situación y de reflexión como un espacio de pensamiento que permite sopesar lo pasado con el objetivo de proyectar lo futuro.

Durante la acción reflexión, las situaciones son comprendidas a través de intentos de cambiarlas, y cambiarlas a través de intentos de comprenderlas (Holanson & Gibbons, 2014). Como consecuencia el proceso se da a través de la experimentación y la iteración, Schön propone diversas instancias de encuadre donde se generan marcos de comprensión que posibilitan la interpretación y solución del problema abordado. La interacción entre la acción y la reflexión, así como los marcos de comprensión, al ser llevados a los espacios formativos interrogan las didácticas que elaboran los docentes donde en algunas oportunidades el producto de diseño se antepone a las necesidades contextuales, en esa medida el estudiante no logra situarse en medio de las dinámicas sociales y comprender su complejidad desde los procesos de iteración que se dan entre la acción y la reflexión. Aún más, los marcos de comprensión son poco estimulados en el estudiante, donde la formación puede acentuar lo mecánico y no incentivar la reflexión constante con el ánimo de encontrar nuevas maneras de abordar situaciones de análisis que conlleven a propuestas asertivas frente a necesidades comunicativas.

El trabajo de Schön ha tenido repercusión en autores posteriores, como lo es el caso de Bruce Archer (1995), quien plantea una manera de abordar el conocimiento desde el diseño por medio de la práctica. Archer (1995), menciona que en el proceso de diseño, el testeo permite determinar con mayor grado de claridad las decisiones con respecto a la propuesta, o hipótesis. De igual ma-

nera, Wolfgang Jonas (2007), revisa una manera cíclica de abordar el proceso de diseño a través de pruebas y errores que estimule el pensamiento y la reflexión para la toma de decisiones. Un ejemplo más se encuentra en las indagaciones que realiza Kees Dorst (2008) en torno al pensamiento de diseño como una manera de enfrentar y solucionar la complejidad de los problemas perversos. Dorst propone que el diseñador necesita comprender los siguientes aspectos de la actividad del diseño: el diseñador, el contexto y el contenido. En el momento de situar al diseñador y el contenido en el contexto específico donde se desarrolla el proyecto, se estimula la reflexión individual del diseñador a propósito de la relación entre las demandas contextuales y las implicaciones del contenido. La incertidumbre que propone la situación que aborda el diseñador conlleva a generar constantes marcos de comprensión que desde un razonamiento abductivo le permitan al diseñador prefigurar y configurar las características de la propuesta de diseño según los propósitos requeridos en contexto (2011).

El trabajo posterior a Schön en torno a la acción reflexiva ha propuesto adentrarse en el pensamiento de diseño y esclarecer la manera como el diseñador toma decisiones. Estas investigaciones que aparecen en la contemporaneidad, en efecto pueden ser rastreadas a partir de una mirada histórica que reconozca otro posible derrotero que conduzca al Diseño, en el cual se pueden hallar aproximaciones a las particularidades prácticas y reflexivas de su investigación. Si se contempla como opción el derrotero insinuado, la formación de diseñadores requiere de ejercicios de reflexión que como en el caso de la prudencia descrita por Ripa se posibilite al estudiante mirarse a sí mismo, como mecanismo para estimular la metacognición y permitirle meditar en torno a la manera como interpreta, proyecta, figura y evalúa durante su acto de diseño. Bajo esta propuesta, el estudiante asume un rol activo en el proceso formativo, donde reconoce en la acción no el seguimiento de instrucciones, sino, una invitación a reflexionar en torno a una problemática compleja y situada. A su vez, el paso de la acción a la reflexión reclama en el estudiante rescatar la noción de fronesis, en la medida que no solo coloca al estudiante en medio de contextos de actuación, sino que plantea que el conocimiento del diseñador deviene de la práctica. La acción reflexiva establece una posibilidad con el fin de centrar el proceso formativo de diseñadores en el propio estudiante, a su vez busca situarlos en medio de dinámicas sociales que debido a su complejidad incentiva al estudiante a reflexionar sobre sus acciones en correspondencia con necesidades contextuales.

Referencias bibliográficas

- Archer, B. (1995). The Nature of Research. *Co-design. Interdisciplinary Journal of Design*, 6-13.
- Aristóteles. (2009). *Ética a Nicómaco*. Madrid: LID.
- Dorst, K. (2008). Design research. A revolution-waiting-to-happen. *Design Studies*, 29, 4-11.
- Dorst, K. (2011). The core of design thinking and its application. *Design Studies*.
- Holanson, B., & Gibbons, A. (2014). *Design in Educational Technology*. London: Springer.
- Jonas, W. (2007). *Research through design through research: A cybernetic model of designing design foundations* (Vol. 36). Kybernetes.
- Ospina, W. (2016). Componentes textuales del diseño. En A. Horta, *Coloquios del diseño*. Bogotá: Universidad Nacional.
- Ripa, C. (2002). *Iconología*. Madrid: Akal.
- Rittle, W. J., & Webber, M. M. (1973). Dilemmas in a general theory of planning. *Policy Science*, 4, 155-169.
- Schön, D. (1983). *The reflective practitioner: How professionals think in action*. New York: Basic Books.

Abstract: The present paper seeks to review the particularities of research in Design that affect a formation of designers where thinking and responding to contextual needs are prioritized. To be located in such particularities demands to Design a degree of autonomy and independence that allows it to recognize its accents in the generation and transmission of knowledge. Therefore, reflective action is discussed as a bet that throws light on the circumstances of research and training in design through distinguishing historical references and theoretical approaches that establish relationships between knowledge, practice and reflection.

Keywords: Design - Research - Training - Knowledge

Resumo: O presente documento procura rever as particularidades da pesquisa em Design que afetam uma formação de designers onde pensar e responder às necessidades contextuais é uma prioridade. Estar situado nestas particularidades exige do Design um grau de autonomia e independência que lhe permita reconhecer seus acentos na geração e transmissão do conhecimento. Portanto, a ação reflexiva é discutida como um compromisso que lança luz sobre as circunstâncias de pesquisa e treinamento em design através da distinção de referências históricas e abordagens teóricas que estabelecem relações entre conhecimento, prática e reflexão.

Palavras chave: Design - Pesquisa - Treinamento - Conhecimento

(*) Daniel Martínez Molkes: Maestro en Bellas Artes de la Universidad Jorge Tadeo Lozano de Colombia, y Magister en Historia del Arte de la Universidad Hebrea de Jerusalén. Ha desempeñado trabajos como artista plástico, museógrafo y docente universitario. Actualmente es profesor investigador de la Universidad Piloto de Colombia.