

Cada uno de nosotros es líder de su propio proyecto y probablemente sea los más responsables de lo que tomamos conciencia por el desarrollo de los talentos de otros.

El rol del educador es el de un líder, un facilitador en el camino hacia el aprendizaje, no sólo de nuevos contenidos sino de cómo incorporar esos contenidos. Es un enorme compromiso el del docente como líder o facilitador del grupo que le toca llevar adelante, descubrir los dones de cada uno en la diversidad. Hoy, en los grupos que nos toca desempeñarnos, tenemos una enorme diversidad que nos nutre y nos plantea el desafío de poder ejercer nuestro liderazgo, posibilitando a los grupos realizar todo su potencial.

Para esto es esencial desarrollar una buena escucha, la que no se limita sólo a escuchar palabras. La primera responsabilidad de un líder es definir el terreno y definir claramente la meta. La última es decir gracias. Es posible que esta última requiera de una revisión o introspección de nuestra tarea más profunda. Desarrollar la tarea docente desde esta perspectiva del liderazgo le ofrece una visión más rica, desde la cual se ve que no se limita a transmitir información, sino a posibilitar el desarrollo de nuevos líderes. Sea o no, entonces, creadores de contexto, completemos la tarea de educadores y asumamos un compromiso más amplio, a la altura de la demanda del entorno en el que desempeñamos nuestra tarea.

Visión y proyección, una curiosa similitud.

Antonio Tecchia

El presente trabajo es una reflexión abierta acerca de las características específicas del conocimiento proyectual y la forma de enseñarlo. El enfoque de la reflexión se centra en la asimilación de la experiencia de la proyectación a un tipo especial de conocimiento o pre-conocimiento del objeto en proceso de proyecto. Se procurará analizar los modelos de presentación y representación de las ideas y formas en proceso de elaboración, en las distintas etapas del proceso de diseño, tratando de detectar en cada uno de dichos modelos los componentes relativos de conciencia visual dominada por imágenes, y de componentes de conocimiento no visual, dominado y estructurado por el lenguaje. El análisis y la confrontación se realizará dentro del marco de las oposiciones y coincidencias, aún fuertemente debatidas, entre representación y lenguaje.

En casi todos los momentos del proceso de diseño, pero sobre todo en sus primeros pasos, se dan innumerables situaciones en las que las ideas del proyecto en gestación aparecen dentro de la mente del diseñador como una masa difusa de información que aún no adquiere forma, es decir, no es todavía una imagen que pueda ser objeto de una pura representación. Al mismo tiempo, esas ideas de proyecto en gestación, durante dichos primeros pasos, no adquieren aún carácter de enunciado conceptual, estructurado o estructurable a través del lenguaje. En general estas primeras ideas son una compleja conjunción de pautas valorativas, intenciones expresivas, criterios generales de tipo ideológico respecto de la producción de diseño, criterios normativos, pautas ambientales, experiencias previas de todo tipo, evocaciones de situaciones o de ejemplos con cierto grado de analogía o similitud con lo que se está proyectando, significados connotados por las

variables de diseño con las que se está operando, prejuicios culturales y/o profesionales, etc. Para poder expresar estas ideas, las mismas deben ser objeto de un proceso de síntesis en el que todos sus ingredientes puedan ser plasmados en una incompleta pero contundente imagen visual, que a la manera de una ideograma, condensa a los ojos del sujeto diseñador, y todavía no a los ojos de otros sujetos, esa carga informativa e intencional, que sería imposible transmitir o conservar representándola a través del lenguaje o a través de una representación gráfica de carácter descriptivo que pretenda reproducir sus rasgos relevantes, como si se tratara de la reproducción de un objeto real original.

¿Es correcto decir que esa imagen visual en la que se condensa toda la carga informativa e intencional, esa ideograma que reúne toda la potencialidad de lo que posteriormente será el proyecto, es solo una representación, y como tal sólo copia aspectos parciales de la realidad?

Para abordar este interrogante, nos interesa aquí utilizar el concepto de visión planteado por N.R. Hanson. «Nuestra conciencia visual es dominada por imágenes, el conocimiento científico, sin embargo, es primordialmente lingüístico. La visión es, casi diría, una amalgama de imágenes y lenguaje. Al menos el concepto de visión abarca los conceptos de sensación visual y conocimiento». De acuerdo a Hanson, hay en la visión un factor lingüístico que hace que lo que vemos tenga relevancia para nuestro conocimiento. «Existe un factor lingüístico en la visión, aunque no hay nada lingüístico en lo que se forma en el ojo o en el ojo de la mente. Si no existiera este elemento lingüístico, nada de lo que hubiéramos observado tendría relevancia para nuestro conocimiento» [...] «pues, ¿qué es que las cosas tengan sentido sino que las descripciones que de ellas se hagan estén compuestas de oraciones significativas?».

Trataremos de aventurar a la manera de hipótesis de trabajo, y sólo a los efectos de acercarnos desde otro ángulo a la problemática de la proyectación y la enseñanza de la misma, una curiosa similitud entre visión y proyectación.

Siguiendo a Hanson, podemos hablar de visión en los casos en que el sujeto ve los objetos de la realidad que están fuera de él, pero, como desde el punto de vista funcional, esta no difiere de la visión de las propias imágenes mentales, ¿es lícito pensar a la proyectación como un tipo especial de visión hacia adentro del propio sujeto, y una posterior representación intencionada del producto de esa visión?

Cuando pensamos, solucionamos problemas, observamos, descubrimos, nos comunicamos, etc., podemos utilizar dos tipos generales de instrumentos, muy distintos en su esencia, pero que se complementan mutuamente. Por un lado están las imágenes visuales, y por el otro está el lenguaje verbal. Las primeras, muy cercanas a la llamada representación pictórica de la realidad y el segundo, básicamente abstracto cuya estructura lógica está siempre presente en cualquier forma de conocimiento, al menos en cualquier forma de conocimiento entendido desde el punto de vista racional, científico, etc. Con las imágenes mostramos, representamos, reflejamos, evocamos, o indicamos, mientras que con el lenguaje enunciamos, postulamos, narramos, caracterizamos y argumentamos.

A los instrumentos, imágenes y lenguaje, actúan en forma conjunta y pueden decir que se complementan. No es posible pensar utilizando exclusivamente el lenguaje, aunque aparentemente sí sería posible hacerlo usando solo imágenes visuales, al menos según algunos autores. Para R. Arnheim, «...los conceptos son imágenes perceptuales y [...] las operaciones del pensamiento son el anejo de esas imágenes, [...] las imágenes se producen a cualquier nivel de abstracción. Sin embargo, aún las más abstractas entre ellas deben llenar una condición. Deben ser estructuralmente similares (isomórficas) con los rasgos pertinentes de las situaciones para las cuales el pensamiento resultará válido.» Más específicamente, el mismo autor, refiriéndose a la no prescindibilidad del lenguaje para el pensamiento, sostiene «Nadie niega que el lenguaje ayude a pensar. Lo que es necesario preguntarse es si lleva a cabo este servicio sustancialmente mediante propiedades inherentes al medio verbal mismo, o si funciona indirectamente, a saber, señalando los referentes de palabras y proposiciones, esto es, hechos dados en un medio por entero diferente. También es necesario saber si el lenguaje es indispensable para el pensamiento. La respuesta a la última pregunta es no.»

Dentro de este encuadre, ¿Qué sucede cuando proyectamos? Durante el proyecto, la cosa que proyectamos todavía no es un objeto de la realidad ni mucho menos, pero el hecho de que no sea un objeto de la realidad, al menos lo que interpretamos de acuerdo al sentido común por objeto de la realidad, no quiere decir que no sea un objeto, ya que es obvio que se trata de un algo que, si bien está en la mente del sujeto diseñador, no es el sujeto diseñador mismo, verificándose entonces la existencia de la relación sujeto-objeto. Aceptando esta condición de objeto en ese algo que todavía no forma parte de la realidad, vamos a llamarlo objeto diseñando para evitar ambigüedades. Ahora bien, si a través de la visión (entendida siguiendo a Hanson como una «amalgama de imágenes y conocimiento») de un objeto cualquiera, el sujeto conoce, tiene conocimiento de ese objeto, no nos equivocaremos tanto si decimos que el acto de proyectación es una forma especial de conocer ese objeto diseñando.

Proyectar o diseñar es conocer ese objeto diseñando a través de un tipo especial de conocimiento, es ser el primero en conocerlo, ser su primer agente, ser el mediador entre ese algo que todavía no está en la realidad y la realidad misma, ser el agente que lo traerá de allí donde se encuentra para presentarlo a los demás sujetos, para convertirlo definitivamente en objeto real.

Si el diseñador proyecta objetos corpóreos que podrán ser percibidos visualmente cuando sean reales y concretos, podemos decir que modela sus formas a nivel de su conciencia visual. Pero lo hace utilizando también al conocimiento en el sentido de conocimiento no visual o lingüístico. Es necesario tratar de aclarar similitudes y diferencias entre estos dos tipos de conocimiento, o mejor dicho entre el lenguaje, como componente lingüístico del conocimiento, y la visión o las imágenes visuales como componentes pictóricas o de representación.

Para Hanson, «Imágenes, reflexiones, pinturas o mapas duplican las propiedades espaciales de lo que evocan, reflejan, pintan o representan; las grabaciones de gramófono reproducen propiedades audio-espaciales. Las oraciones... [aquí se refiere a las oraciones del lenguaje verbal]...no son así. No representan cosas en virtud de la posesión de ciertas propiedades del original: no

reemplazan nada. Pueden formular lo que sucede o puede suceder. Pueden ser usadas para hacer aseveraciones, descripciones, suministrar narraciones, informes, etc., ninguno de los cuales depende de la posesión de algunas propiedades en común con aquello a lo que se refiere la oración...» ¿Es razonable decir que los modelos o prescripciones gráficas que utilizamos los diseñadores desde los primeros estadios del proceso de diseño son representaciones?

Desde el momento que los modelos y prescripciones gráficas que utilizamos en los primeros estadios del proceso de diseño son imágenes visuales y representan ciertos aspectos de los objetos diseñando (los que como vimos pueden asimilarse a objetos reales propiamente dichos), aquellos modelos y prescripciones son, por lo menos, una cierta clase de representación. Aunque deberían hacerse algunas salvedades, ya que sobre todo los modelos o representaciones utilizados en los estadios del proceso de diseño más cargados de creatividad, tienen a veces tan alto grado de síntesis que condensan casi de una manera simbólica las ideas e intenciones que gobiernan la acción de diseño, caracterizando, enunciando y postulando, en lugar de mostrar o copiar aspectos del original. Casi podríamos decir que se trata de operaciones lingüísticas de un carácter especial propias de un, también especial, tipo de conocimiento como es el conocimiento proyectual.

Este conocimiento proyectual, que convierte al sujeto diseñador en el primero en conocer al objeto diseñando, se efectúa, o mejor dicho se actúa, mediante la acción de la proyectación, una acción singular y compleja que, como hemos visto, puede ser emparentada a la visión por la curiosa similitud que las caracteriza. Nos parece necesario dejar aquí, convenientemente indicadas y suficientemente remarcadas, la especial relación de parentesco y la curiosa similitud detectada entre visión y proyectación, las cuales deberán ser recordadas en los momentos de proponer y evaluar las estrategias y tácticas a utilizar en los procesos de enseñanza de la proyectación.

La formación académica de los diseñadores requiere por lo tanto un intenso entrenamiento dirigido a capacitarlos en el uso de todos los recursos mentales e instrumentales que posibiliten el conocimiento proyectual del objeto diseñando, sumando y no restando los, opuestos pero inseparables, aspectos que hacen a su carácter enunciativo o lingüístico y su carácter representativo o visual. Cualquier desequilibrio, durante la formación académica, que priorice uno de estos aspectos en detrimento del otro, generará inevitablemente desviaciones o malformaciones de difícil reparación posterior. La enseñanza en tiempos y espacios discretos de los contenidos correspondientes a la teoría y práctica de la proyectación, por un lado, y de los contenidos correspondientes a las técnicas de prefiguración y representación por el otro, aceptada, aunque con reservas, durante el siglo pasado por la mayoría de las escuelas de diseño y proyectación, debe ser por lo menos revisada y ampliada procurando generar, de una vez por todas, un entrenamiento total en el futuro diseñador, concentrando toda la fuerza en el manejo de los recursos necesarios para producir el conocimiento proyectual operando simultáneamente con sus aspectos descriptivos, enunciativos o lingüísticos por un lado, y sus aspectos formales, representativos o visuales por otro.