

¹³ Domínguez de Nakayama, L., 1993: Relevamiento turístico. Propuesta metodológica para el estudio de una unidad territorial, Santa Fe, Centro de Estudios Turísticos, Instituto Superior de Turismo Sol.

¹⁴ Fistein, N., 2006: Curso Taller “El legado patrimonial de la colonización como fuente de recursos turísticos”, desarrollado los días 27 y 28 de Mayo de 2006 en Villaguay, Proyecto de Extensión Universitaria “Consolidación de la estrategia del turismo cultural como factor de desarrollo local y regional. Estudio de Caso: el Circuito Histórico de las Colonias Judías del Centro de la Provincia de Entre Ríos”, Universidad Autónoma de Entre Ríos.

La enseñanza de diseño: racionalismo que refuerza la intuición y la creatividad

Martín Fridman

El eterno péndulo que define al diseño en general, entre la intuición, lo artístico y lo metodológico, nos obliga a repensar qué y cómo enseñamos cuando enseñamos a diseñar.

La teoría del diseño no es un discurso empírico y utópico, pero tampoco el diseño es una cantidad de espejitos de colores que nos deslumbra por su única capacidad de brillante reflejo.

Es probable que muchos alumnos, al acercarse a las carreras de diseño, no tengan en cuenta que una metodología que fundamente el saber-hacer en determinadas condiciones ecológicas, es necesaria. Al proyectar una marca, una mesa, una colección de ropa o un plato de comida se observa este desconocimiento que promueve en el alumno cierta desazón o confusión a la hora de defender su proyecto. Cuando el absoluto dominio de herramientas o acercarse al “gusto” del docente no alcanzan, o cuando no se tiene clara cuál es la reacción que se desea promover en el receptor de ese diseño a generar.

Si sabemos diferenciar la buena enseñanza de la enseñanza exitosa, entonces comprenderemos que nuestra misión es producir en el alumno ese cambio conceptual que le permitirá preguntarse y cuestionarse qué debe modificar en su proceso mental para producir algo nuevo e inesperado (Fenstermacher, 1999).

Uno de los más reconocidos teóricos del diseño, Bruno Munari (1995), sugiere que “...lo bueno acerca de una metodología proyectual, tanto para el diseño, como para otros órdenes de la vida, es su correlación lógica para organizar el propio proceso de diseño y no verse confundido por él.”

Sugerimos a partir de esta línea de pensamiento, para promover una buena enseñanza del diseño, sentar las bases de una metodología de proyección.

En la concepción del diseño, la forma está supeditada a la función. Esto no es ninguna novedad. Los maestros de la Escuela de Artes y Oficios de Weimar, Bauhaus, adscribían a esta concepción moderna del diseño.

El diseño es un plan mental. Un plan es una serie de pasos secuenciales para el logro de un fin y mental quiere decir que está referido a un tipo de acciones no automáticas, sino que requieren reflexión en la búsqueda de la solución.

Nos despertamos diariamente a las 7, nos aseamos de 7

a 7.20, desayunamos en otros 20 minutos y salimos a las 8 a nuestra jornada de trabajo... Día a día, esta rutina nos mecaniza y ya no pensamos qué tenemos que hacer primero y qué después... Pero un día nos levantamos con mucha fiebre y no nos podemos levantar de la cama. Ese mínimo obstáculo ya determina reorganizar nuestras acciones para resolver el problema: llamar al médico, avisar a los que nos esperan que no vamos a ir... Se altera la rutina y debemos redefinir el problema para buscar nuevas soluciones. Así también es el diseño: buscar soluciones adecuadas para resolver problemas de manera eficaz.

Explicitemos esta teoría: en el proceso de diseño, tenemos 3 estados: un primer escalón, analítico, donde nos centramos en la búsqueda de información, nos documentamos, organizamos esa información y la jerarquizamos. ¿Para qué? Para ver qué nos es útil y qué no. Para ver qué nos parece vital a comunicar en primer término y qué después. Para ver cómo otros pudieron haber resuelto un problema similar y buscar en consecuencia una nueva solución superadora. Para analizar cómo será el receptor de dicho mensaje para ser más preciso en la comunicación que me encargaron generar (no olvidemos que los diseñadores somos intermediarios en el proceso de diseño entre el usuario del diseño (Joan Costa, 1988) y el receptor del mensaje. De otra forma somos productores de mensajes generados en nuestra subjetividad. Es lo que nos convierete en artistas y nos separa de la figura del diseñador...)

Concluida esta primera etapa racional, metódica, nos adentramos en una segunda, la de generación de ideas, donde ponemos en juego todas las primeras ideas y las organizamos para definir qué tenemos que comunicar... Esta situación, también conocida como de concepción de ideas o partido conceptual, es el eje de la proyección, el paso obligado que conecta la información tamizada y su conversión en un mensaje sintético, unívoco, directo y certero.

Ese concepto generado nos lleva al estado final (aunque el proceso de diseño es como un anillo de Moebius que nunca concluye), una etapa productiva, donde el concepto se transforma en cómo, donde lo que queremos decir lo elaboramos para que sea un cómo comprensible, generando distintas propuestas proyectuales en función del “qué” a transmitir.

No existe un “cómo” para un “qué”, debemos lograr que nuestro andamiaje logre en el alumno que el “qué” que elabora sea preciso para que el “cómo” no caiga en mar de borrajas.

Cerrando lo visto anteriormente, tenemos en consecuencia tres estados que fundamentan esa metodología proyectual básica a generar en un proceso de diseño. Esta metodología siempre es adaptable a nuestra forma de trabajar, pero cualquiera sea esa forma, la investigación y la documentación, el análisis y la jerarquización de la información y su interpretación final para definir qué se desea comunicar visualmente darán como resultado un cómo racional, un cómo que puede ser defendido con criterio y ser aceptado por aquél al que se lo presenta.

Con el objetivo que cada alumno elabore su propia metodología racional de proyección debemos enseñar diseño, para que la intuición y la creatividad puedan ser superadas sin la bendición de hadas nocturnas que no siempre atenderán nuestro urgente llamado...