

# Adentrarse en las prácticas del diseño

Entrevista al Prof. Francisco Pérez Cortés

Jocelyn Molina Barradas  
Diseño de la Comunicación Gráfica

En días recientes le enviamos al Prof. Francisco Pérez cuatro preguntas y estas son sus respuestas.

**Jocelyn Molina (JM)**- ¿Qué opina sobre el estado actual del diseño?

20

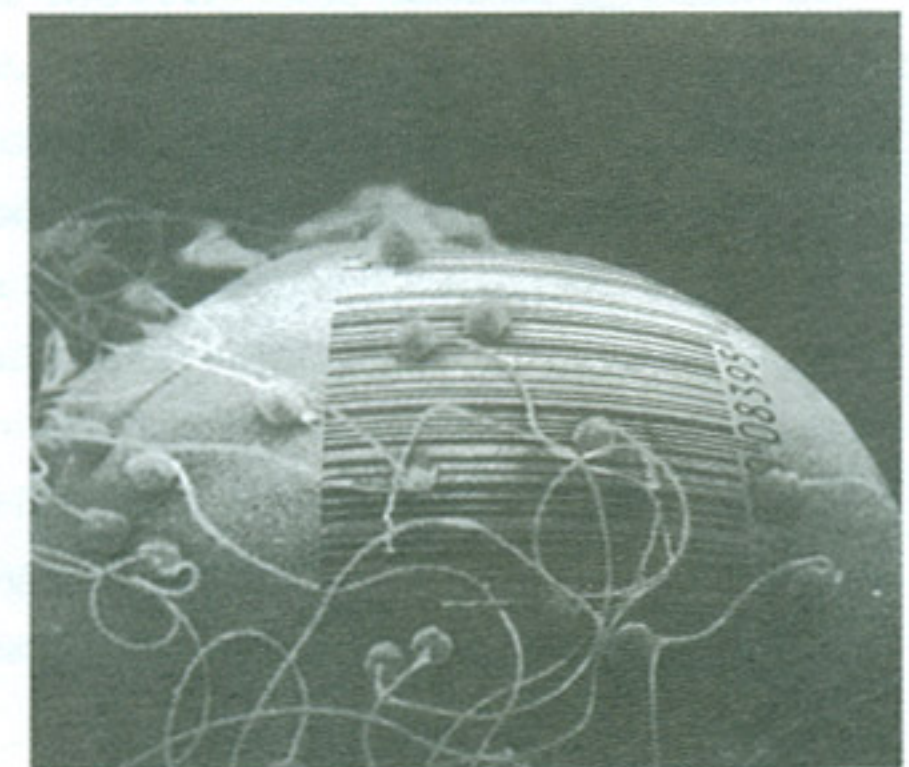
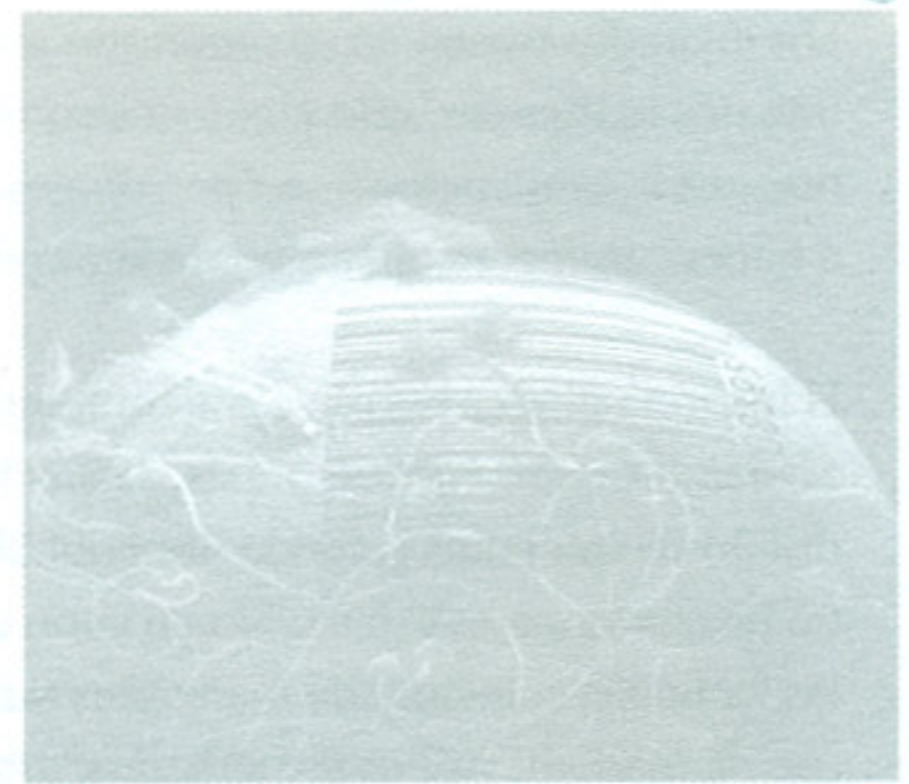
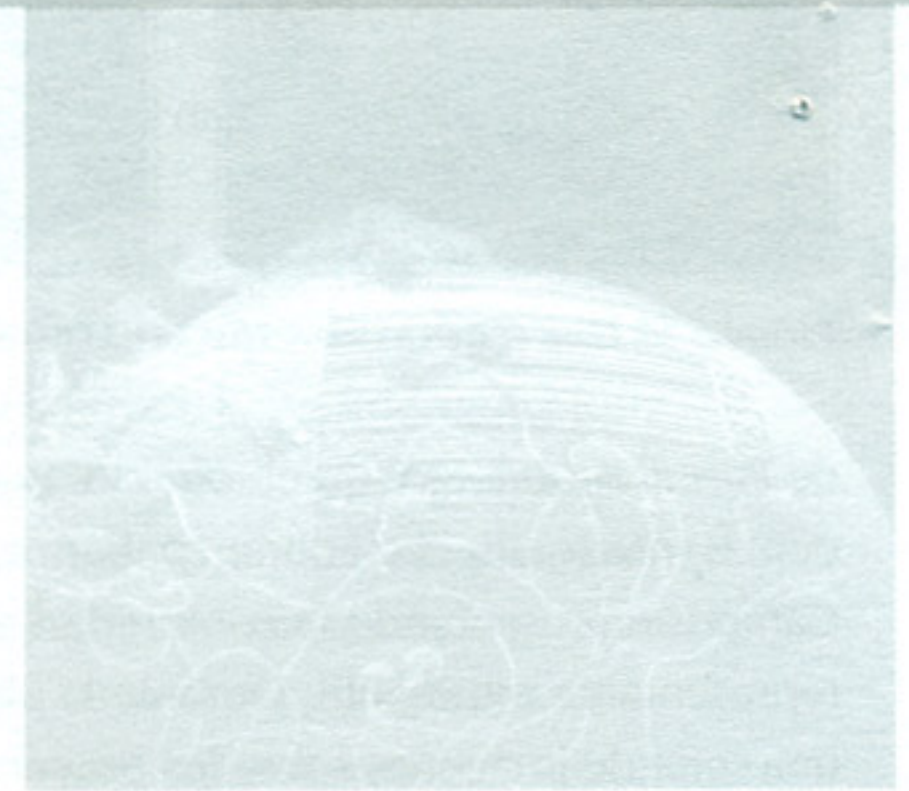
**Francisco Pérez Cortés (FP)**- Tres grandes problemas amenazan la sobrevivencia de las prácticas profesionales del diseño.

Una dependencia cada vez mayor de la producción, con respecto de los objetivos e intereses económicos y mercantiles que prevalecen en el conjunto de la sociedad. Lo que sucede es que bajo esas condiciones, las disciplinas acabaron convirtiéndose en una profesión y muchos parecen estar contentos y conformes con ello.

Segundo, una "Nebulosa Informática" (J.M. Cerezo) en que se encuentran las profesiones, provocada por la incorporación exacerbada de los sistemas tecnológicos en la producción de diseño. La máquina no ha matado al buen oficio, pero ha permitido la entrada a cualquiera en los campos del diseño, puesto que, para un cliente, toda persona que sepa manejar programas de computo es potencialmente un diseñador.

El tercer problema es el predominio en casi todas las prácticas del diseño, de lo que se ha llamado el *Mac Style*. Un estilo no muy abierto a otras alternativas. El nuevo estilo es el equivalente al *prêt à porter*, porque a partir de un eclecticismo sin freno acaba generando una versión actualizada del *kitsch* de otras épocas. Es el diseño de nuestro tiempo, el diseño que sólo decora, que embellece de la misma forma todo lo que encuentra a su paso. Es el triunfo del esteticismo que todo tiende a volverlo bonito.

En estas condiciones aprender a hacer diseño es algo muy sencillo, no requiere de gran cosa, pero en cambio no tiene mucho que ver con una actividad realmente creativa. Crear es engendrar y dar vida a algo que no existía y esto sólo es posible, a través de un esfuerzo sistemático de tipo profesional. Se diseña por procesos (conceptuales, formales, técnicos, de uso y aplicación) en respuesta siempre a una necesidad individual y colectiva y a lo largo de una actividad proyectual en que intervienen aspectos psicológicos, sociales, culturales, materiales, simbólicos y de lenguaje.



Tres grandes problemas a n e azan

la sob evivencia de las prácticas profesionales del diseño

JM- ¿Cómo considera la enseñanza y el aprendizaje en el Diseño?

FP- El atraso de la enseñanza universitaria con respecto de las condiciones anteriores es a todas luces evidente. No sólo por la falta de actualización de los programas de estudio y de muchos de nosotros los docentes, sino porque hemos equivocado el concepto de lo que debíamos enseñar. Seguimos dando prioridad a la enseñanza tradicional (la transmisión pasiva de conocimientos) por encima de los procesos de aprendizaje de nuestros estudiantes. En lugar de convertir a este último en el actor principal de la actividad académica, se sigue manteniendo un protagonismo abusivo por parte de los docentes. Dice Norberto Chaves "es la ideología del gremio docente y la compulsión pedagógica que aún domina en la enseñanza del diseño". El estudiante se convierte en un aprendiz y en un simple operador de programas de cómputo, capaz de producir obras disfrazadas de diseño. Se le enseña una disciplina imaginada por el docente en turno, pero que poco tiene que ver con los procesos creativos y de producción del diseño. La aplicación de métodos y modelos fijos, es la tabla de salvación de los docentes que carecen de iniciativa y de interés por seguir avanzando.

Pero en esas circunstancias el estudiante no crea, no toma la iniciativa, no despliega sus capacidades y se limita a adaptarse a un proyecto docente, al que no puede integrarse por no sentirlo del todo suyo. Dicho estudiante, interesado por experimentar de manera directa, por expresar su singularidad, por construir su propia identidad profesional y por desarrollar su propia experiencia práctica, tiene que someterse a una formación que además nadie le ha explicado. Su vida personal transcurre por otra parte al margen de los estudios y poco a poco se vuelve escéptico e indiferente con respecto de los objetivos que persigue.

21

Hemos equivocado el concepto de lo que debíamos enseñar



"Los creadores de la moda", 1910.

JM- ¿Cómo se debe reorientar la actividad académica?

FP- Poner freno a esta situación exige de nosotros como docentes y a nuestros directivos responsables, llevar al cabo un proceso de reorganización y de reforma de la actividad académica en los distintos programas de licenciatura.

Dicho proceso consiste simple y sencillamente, en recentrar la vida universitaria alrededor de lo que son nuestros objetivos fundamentales.

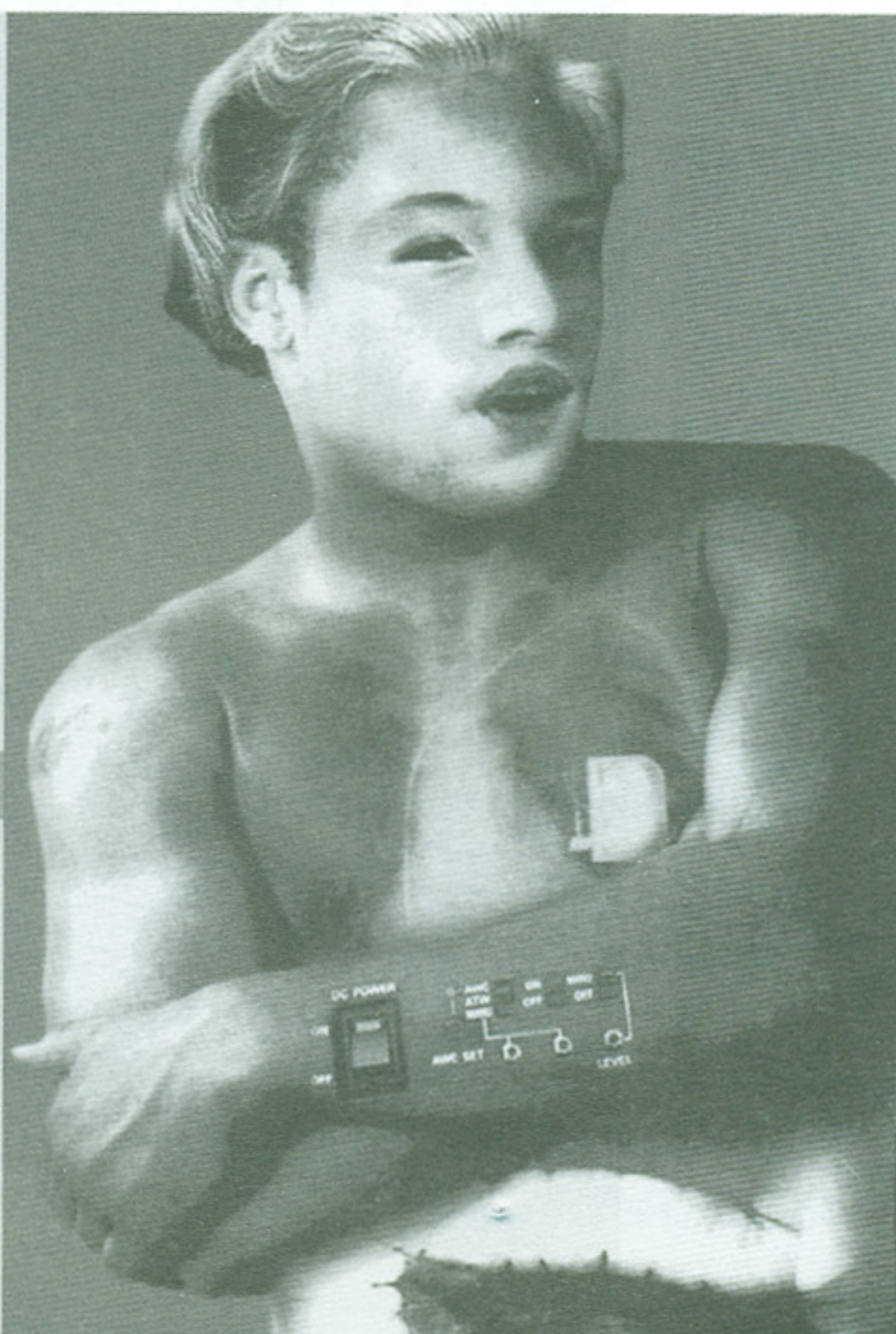
Las nuevas tendencias de la educación en el mundo y la naturaleza de nuestro modelo educativo (sistema modular) tienen afortunadamente mucho en común. Prioridad a los procesos de aprendizaje, educación por proyectos y por problemas de diseño, educación por procesos (objeto de transformación, problema eje y objetivos de proceso). El estudiante, como centro de todo el proceso de enseñanza y aprendizaje y artífice principal de su propia formación.

- 22 Dar a la formación de dicho estudiante un sentido más productivo (que los apoyos del módulo, sean teóricos, técnicos o expresivos, sirvan inmediatamente para producir diseño). Aplicación de los conocimientos, volver efectiva la figura del docente investigador y la del estudiante comprometido con su profesión y con los grandes problemas nacionales. Un estudiante a la vez crítico y propositivo.

Mis recomendaciones particulares serían las siguientes: Pedagogía del hacer práctico, diseño curricular de los módulos haciendo uso del recurso de la Educación por Competencias. Prioridad a los proyectos y trabajo en equipos interdisciplinarios en los talleres de diseño. Enseñanza y aprendizaje estratégicos. Prioridad al estudio moderno y contemporáneo del arte y del diseño. Historia crítica de las prácticas profesionales e historia convertida en una fuerza productiva. Formulación interdisciplinaria de los problemas y proyectos de diseño (problemas transversales). Orientar por último la educación del estudiante, de acuerdo a lo que será su desempeño profesional.

Un estudiante a la vez

crítico y propositivo



JM- Como conclusión, ¿cómo resumiría la formación del diseñador?


FP- Para describir lo que sería la operación de todas las propuestas anteriores, quiero referirme a la obra literaria de uno de los grandes instructores del siglo XIX: Julio Verne. Como saben, en este 2005 se cumplen cien años de la desaparición de uno de los más importantes educadores del pasado moderno. Julio Verne forma con sus obras a millones de personas en todo el mundo y es él quien nos ha enseñado a transitar del mundo infantil a la edad adulta.

Sus obras que articulan descripciones empíricas y naturales, conocimientos científicos y mitos e imaginación, representan para nosotros un ejemplo de lo que es y puede ser ese trabajo creativo. Su modelo de viaje, inspirado en la figura de Ulises (la Odisea es una de las primeras lecturas en la Paideia griega) dice a los estudiantes: muevanse, desplácense, viajen y visiten otros lugares, otras tierras, pero al mismo tiempo aprendan, adquieran el saber de otras latitudes y construyan una cultura lo más universal posible a través de sus desplazamientos. Un estudiante aprende más que nunca y madura recorriendo nuevas tierras, viajando, cultivando el mayor número de posibilidades personales. Un hombre es para Verne un mosaico de identidades múltiples y por eso les dice: "viaja y aprende, recreáte pero edúcate al mismo tiempo, cartografía el mundo pero cartografía también el saber. Muévete en los espacios del planeta, pero también en los espacios del conocimiento y los espacios de la imaginación. Visita muchos países y adquiere muchos saberes, explora y experimenta pero convierte esa exploración vivida y pensada, en una herramienta para elaborar tu propia obra".

23

Viajar para aprender, aprender para producir y para construirte a ti mismo, es la verdadera, si quieres saber astronomía atraviesa el mayor número de mares posibles, si quieres ir al centro de la tierra aprende geología y si quieres saber geología dirígete hacia el centro de la tierra. Necesitas saber biología para que tengas sentido ir al fondo de los mares, pero no dejes de hacer esto último si quieres aprender biología.

En nuestro caso viajar, desplazarse y mover significa aprovechar la fuerza motriz del estudiante a la búsqueda de la experiencia novedosa, a la caza siempre nuevas aventuras y en convertir todas esas vivencias y conocimientos en una herramienta para producir una obra propia.

Ve y observa, analiza y aprende, recorre y adéntrate en los procesos creativos del diseño, pero adquiere la información, el sabor y el conocimiento que necesites. Vivir y aprender para producir una obra, ésa es la consigna. Uno esperaría que nuestro docente dijiera estoy aquí, abierto y flexible, inteligente y cambiante, adaptable y dispuesto a acompañarte en el recorrido por los caminos de la creación que serán los tuyos. Tal vez esta pedagogía para el hacer, para la producción logre el milagro al que se refería Verne: El agua reúne lo que la tierra separa de la misma manera que el mar junta lo que los continentes han intentado separar. 

Fotografía de Jaime Guzmán

