

Diseño y transdisciplina

By Fernando Rodríguez Álvarez

Las intromisiones, migraciones, transferencias, contactos o invasiones interdisciplinarias son el antídoto contra la parcelación del conocimiento en Diseño.

Hemos visto que el transporte de esquemas cognitivos de una disciplina a otra es fundamental para su desarrollo, y que el riesgo de una hiper-especialización es un obstáculo para la comprensión del mundo en donde actúan los diseñadores. Las relaciones epistemológicas del Diseño son amplias y abiertas. Van hacia el interior de la disciplina como en el caso de la teoría del diseño, la teoría de la imagen, la comunicación visual, la teoría del color, la historia del diseño, etcétera; o hacia afuera de ella como la arquitectura, las artes plásticas, la antropología, la comunicación, la economía, la filosofía, la lingüística, la pedagogía, la psicología, la semiótica y la sociología; pasando por las matemáticas, la administración, el derecho, la biología, la física y la literatura.¹

Pero Howard Gardner nos previene acerca de los falsos esquemas de conocimiento:

«Que nadie malinterprete: está claro que para estudiar ciencia, historia o literatura hace falta información. Pero, despojados de su mutua conexión, de los temas subyacentes y de una forma disciplinada de concebirlos, los hechos no son más que conocimiento “inerte”».²

Así, la formación de una mentalidad disciplinada en Diseño se realiza mediante la identificación de intereses compartidos y de conceptos verdaderamente importantes; al dedicar a estos temas el tiempo necesario; al demostrar formas de pensar como diseñadores; al abordar los temas o problemas de varias maneras; al realizar con éxito las tareas del diseñador y certificándolas mediante una retroalimentación útil y oportuna que demuestre su comprensión. Cada institución educativa o colegio de profesionales plantea en sus propósitos fundamentales algunos o todos estos aspectos de la formación profesional de los diseñadores.

Además de esas relaciones epistemológicas, otros factores que pueden favorecer la interdisciplina en la enseñanza-aprendizaje y en la vida profesional del diseño son:

- Espaciales (universidades, centros de innovación y desarrollo de productos, empresas privadas y públicas, organismos no gubernamentales);
- Temporales (sincrónica, diacrónica, asincrónica);
- Económicos (actividades productivas; pequeña, mediana y gran industria; servicios culturales, educativos, turísticos, de salud, etcétera);

- Políticos (organismos estatales, políticas públicas, acuerdos internacionales, normas y reglamentos);
- Demográficos (matrícula escolar, colegios y asociaciones locales, estatales, regionales, etcétera);
- Las disputas y rivalidades entre disciplinas (diseñadores versus arquitectos versus artistas plásticos versus publicistas versus comunicólogos versus «creativos», etcétera);
- La necesidad de prestigio y el desarrollo de la disciplina.

Para favorecer esa interdisciplina Howard Gardner³ propone desde su perspectiva de las «inteligencias múltiples» que el aprendizaje ofrezca:

- Vías de acceso eficaces a las problemáticas y tópicos de estudio;
- Analogías apropiadas y pertinentes para comprender mejor;
- Representaciones múltiples de las ideas esenciales de un tema o problema.

Así, en el caso del Diseño, las vías de acceso pueden ser descriptivas, narrativas, numéricas, lógicas, existenciales/esenciales, «prácticas» y por supuesto, estéticas.

Las analogías, por otro lado, son comparaciones pertinentes, ejemplos deducidos de otros ámbitos de la experiencia del diseñador o profesional. Las metáforas, analogías o símiles, son posibles en distintos campos del pensamiento humano y pueden ser útiles para desarrollar la disciplina, aunque está latente la sospecha de que en muchos casos puedan «ocultar las debilidades de una teoría más vaga».⁴

Es en el punto de las representaciones múltiples de ideas esenciales donde los diseñadores tienen una gran ventaja disciplinar, si comprenden su tarea de fundamentar la mejor manera de transmitir las características decisivas de un tema, una idea, una forma, un fenómeno o un problema de diseño.⁵

Una buena educación provee al diseñador de múltiples habilidades de expresión y representación que ponen en juego los recursos de la composición, la configuración y la estrategia visual, la síntesis formal mediadora entre disciplinas, además de la humanización de las soluciones técnicas.⁶

Además de esa capacidad de síntesis formal mediadora, la estrategia cognitiva más requerida a los diseñadores es la formación de conceptos, la concepción que dice Edgar Morin:

La concepción transforma lo conocido en concebido, es decir en pensado. En la idea de concepción se puede encontrar:

- la idea de engendramiento o de procreación;
- la idea de formación de conceptos;

- la idea reciente, aunque pertinente, de diseño; es decir, de una configuración original que constituya un modelo para conjuntos u objetos nuevos.⁷

y continúa más adelante:

La concepción [...] combina la aptitud para formar imágenes mentales con las aptitudes para producir imágenes materiales (dibujos, planos de arquitectos, maquetas de ingeniero, modelos reducidos); utiliza las palabras, ideas, conceptos, teorías; utiliza el juicio (evaluación, elección de los elementos y del modo de organización); utiliza la imaginación y las diversas estrategias de la inteligencia. Lo que genera la concepción es el pleno empleo de la dialógica pensante, concepción que genera este pleno empleo.

Esta dialógica es una dialéctica compleja que asocia instancias necesarias, conjuntamente necesarias para la existencia, el funcionamiento y el desarrollo de un fenómeno organizado⁸, en un diálogo que elabora, organiza y desarrolla en la concepción múltiples competencias, especulativas, prácticas y técnicas.

Basados en la propuesta de Edgar Morin podemos ubicar al Diseño en su carácter mediador —junto con otras disciplinas del conocimiento— precisamente en esa frontera que se encabalga, interfiere o enmaraña mutuamente (—D—), en el diálogo del pensamiento:

- Distinción—D—Relación
- Diferenciación—D—Unificación
- Análisis (parte)—D—Síntesis (todo)
- Individualización—D—Generalización
- Abstracto—D—Concreto
- Precisión—D—Vaguedad
- Certidumbre—D—Incertidumbre
- Deducción—D—Inducción
- Particular-general—D—General-particular
- Lógico—D—Analógico
- Lógico—D—Translógico
- Explicación—D—Comprensión
- Separación—D—Participación
- Objetivación—D—Subjetivación

- Verificación—D—Imaginación
- Racional—D—Empírico
- Racional/empírico—D—Simbólico/mítico
- Consciente—D—Inconsciente

Necesariamente incompleto, el esquema permite ubicar al Diseño y a otras disciplinas en el centro de ese diálogo ininterrumpido o en sus límites. Entre cada par de conceptos ubiquemos al Diseño u otras disciplinas afines. Esas transferencias o migraciones de sus centros a sus extremos hace a las disciplinas iguales en la transdisciplina.⁹

Finalmente, otra forma de integración disciplinaria es la propuesta por Chávez Mayol, quien considera tres marcos sistémicos y sus correspondientes estrategias cognitivas fundamentales para la formación transdisciplinar, especialmente en la educación artística y del diseño:

1. El pensamiento complejo como fundamento epistémico que nos permite ubicar y desplazar las estructuras tradicionales en la construcción del conocimiento.
2. Las nuevas aproximaciones semióticas como sistema organizador que puede constituir un modelo transdisciplinario.
3. La propuesta constructiva de enseñanza-aprendizaje como modelo educativo de relativización de valores culturales que pueden integrar la vivencia del sujeto (tanto alumno como maestro) en un espacio de creación.¹⁰

Integración, organización y creatividad son entonces los niveles de las estrategias reflexivas que pueden ayudar a conectar la fragmentación del conocimiento; a sensibilizar con instrumentos metodológicos de interpretación y argumentación abductiva; y favorecer «la capacidad de los individuos para organizar, construir e inventar formas de apropiación interdisciplinaria».¹¹

El valor intelectual de una intervención transdisciplinaria en Diseño dependerá así «de su contenido, no de la identidad de quien lo hace, y mucho menos de sus títulos».¹²

Published on 01/06/2012

-
1. [Vilchis, Luz del Carmen](#), «Dimensión cognoscitiva del diseño», en *Diseño Universo de conocimiento, Investigación de proyectos en la comunicación gráfica. Claves Latinoamericanas*, México, 1999, pp. 70-101.
 2. Gardner, Howard, «La mente disciplinada» en *Las cinco mentes del futuro, Un ensayo educativo*. Paidós, Barcelona, 2005, pp. 23-40.

3. Gardner, Howard, «Las «inteligencias múltiples y la enseñanza para la comprensión», en La educación de la mente y el conocimiento de las disciplinas, Paidós, Barcelona, 2000, pp. 213-242.
4. Sokal, Alan y Jean Bricmont, *Imposturas intelectuales*, Paidós, Barcelona, 1999, p. 28.
5. Gardner, Howard, *op.cit.*, p. 231.
6. Rodríguez Morales, *Diseño, estrategia y táctica*, Siglo XXI, México, 2004, p. 57.
7. Morin, Edgar, «La concepción», en «Inteligencia / pensamiento / conciencia», en El Método III, El conocimiento del conocimiento. Cátedra, col. Teorema, Madrid, 1999, p. 202.
8. Morin, Edgar, «El principio dialógico», en «La máquina hipercompleja», en El Método III, El conocimiento del conocimiento. Cátedra, col. Teorema, Madrid, 1999, p. 109.
9. *Op. cit.*, «La dialógica pensante», p. 199.
10. Chávez Mayol, Humberto, «Complejidad, arte y signo: una metodología interdisciplinaria», en Interdisciplina, escuela y arte, Antología tomo I. Conaculta-Cenart, México, 2004, p. 154.
11. *Op. cit.*, p. 160.
12. Sokal, *op. cit.*, p. 29.

FOROALFA

ISSN 1851-5606

<https://foroalfa.org/articulos/disen-y-transdisciplina>

