

Soy un bucle creativo: Hacia estudios integradores en diseño y tecnologías creativas

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.153.g288

“Soy un bucle extraño” es una profunda declaración del erudito Douglas Hofstadter, quien integra ideas de Filosofía, Neurociencia e Informática para analizar conceptos del “yo” y la conciencia (Hofstadter, 2007). Sobre los hombros de una idea tan gigantesca (parafraseando la máxima de Newton), intento examinar mi identidad como diseñador-investigador como una forma de desencadenar la reflexión y sintetizar propuestas para un nuevo tipo de pedagogías de estudio que unan la teoría y la práctica, que parecen haberse distanciado en la educación del diseño convencional y la investigación del diseño. Los pensadores de todas las epistemologías y épocas geohistóricas se han preocupado por las preguntas: “¿Quién soy? ¿Quiénes somos?”. Encontré una perplejidad similar a la de un estudiante hace tres décadas entre los diseñadores que se preguntaban: “¿Qué es el diseño? ¿Quién es diseñador?” (Roberts, 1982), preguntas que continúan provocando debates en la actualidad. Utilizo y amplío aquí el concepto de “sentipensante” (Borda & Moncayo, 2009) para reflexionar sobre mi experiencia personal de sentir-pensar-crear en el diseño y sobre el “bucle creativo” bastante confuso que conecta las identidades de investigación y diseño en mí y en nuestros estudiantes de posgrado (Yee, 2017). Para hacer estas ideas más concretas, me refiero a tres experiencias recientes específicas: dos son lecciones aprendidas de mi enseñanza en

el programa de Tecnologías Creativas en AUT y una de mi trabajo de investigación en un espacio de creación después de la escuela en colegio del sur de Auckland en Tāmaki Makaurau entre 2016 y 2021. Estas viñetas ilustran algunos de los profundos abismos que dividen las actividades de diseño e investigación en la academia moderna, en particular, el divorcio entre la llamada teoría y la práctica. Las escuelas de diseño de hoy tienen una división paradójica, en gran parte arbitraria y perversa, entre estas formas de conocimiento. Sugiero que, en la educación del diseño, lo que llamamos teoría no es realmente teoría, y lo que llamamos práctica no es realmente práctica. Hemos estado ejerciendo mal ambas cosas, en gran parte debido al abismo que hemos abierto entre ellas. Me preocupo aquí por las formas en que se planifica la currícula en la educación del diseño, las pedagogías y las prácticas de horarios que usamos, y los discursos entre nuestros estudiantes y profesores. La última parte del artículo adopta una postura constructiva en un viaje que comenzó filosóficamente, se volvió crítico y se cierra generativamente con ideas concretas para el futuro de la erudición del diseño. Para ello, profundizo en la noción de “praxis del diseño” para reformular lo que Studio puede significar en la educación del diseño: un espacio integrador donde las formas pluriversales de conocimiento pueden unirse en “bucles creativos” para generar, aplicar y evaluar conocimientos de diseño.