

SOBRE DISFRUTAR DEL DISEÑO COMO ESTUDIO Y CARRERA*

Sybrand Zijlstra

Redactor de la Revista Morf, Amsterdam

Escoger una profesión es una cosa, pero saber si uno eligió la correcta es algo bastante distinto. Aquellos que disfrutan de lo que hacen no tienen que trabajar nunca más, según el dicho popular. Por supuesto que eso es verdad, pero a un nivel individual su validez sólo puede ser comprobada en retrospectiva. Al entrar en un determinado campo no puedes estar seguro si es el mejor para tí, y que es lo que en verdad implica.

Así que crees querer ser un diseñador. Tal vez lo has tenido claro desde pequeño, o quizás es una decisión de último minuto. O tal vez hiciste un examen de opciones que dio por resultado que "tienes las características de un diseñador". Y posiblemente reconociste algo cuando te dijeron que los diseñadores, como todas las "personas creativas", tienden a tener "formas de ver las cosas muy peculiares, así como una necesidad de crear bellos objetos o visualizar soluciones espléndidas."

Al escoger diseño... ¿has seleccionado una carrera o un estudio? Lo primero puede determinar el resto de tu vida: lo segundo a lo más afectará aproximadamente los primeros cuatro años, por lo que parece mucho menos atemorizante. En cualquier caso, has escogido volver a la escuela, aun cuando ahora se le llame Instituto o Universidad. Como siempre, el objetivo básico de la educación es aprender más. Esto no es tan complicado, porque poseemos una propensión innata hacia el aprendizaje y el mundo que nos rodea despierta nuestra curiosidad. Siempre se está desarrollando algún tipo de

* Traducción de artículo publicado originalmente en *Morf* N° 1, Amsterdam, Diciembre de 2004

aprendizaje, incluso fuera de la escuela. Es más, no sólo aprendes de tus profesores; tus compañeros te enseñarán por lo menos tanto como el profesor al compartir sus ideas contigo. "Las ideas son abundantes y baratas" decía Victor Papanek. La práctica de diseño está basada en la colaboración y esto es algo que también debes aprender. Sin embargo, una de las principales funciones de la escuela y del estudio es conocer lo que eres capaz de hacer —cuáles son tus talentos y oportunidades, y también tus limitaciones. Para las escuelas y los estudiantes la educación se ocupa de descubrir lo que los individuos "tienen dentro de ellos". Un enfoque así en el desarrollo y el contenido personal siempre es un tema delicado, especialmente en actividades creativas como el arte y el diseño. Un genio puede estar escondido dentro de todos nosotros, pero no siempre es fácil encontrar donde se esconde, pues existen muchos elementos circunstanciales que son o impredecibles o incontrolables. En este sentido todos continuamos siendo únicos y caprichosos. O dicho de otro modo: ser admitido en una escuela de arte o diseño es maravilloso, pero no prueba nada todavía. Recuerda que una figura como Vincent Van Gogh estaba imbuída de una mezcla de celo y ambición que resultaría ser mortal. Él escribió: "El camino al éxito es mantener tu buen ánimo, ser paciente y continuar trabajando duro."

Si el diseño es una actividad expresiva, existe entonces ese misterioso factor que consiste en encontrar tu propia aproximación al tema — lo que llamaríamos "voz" o "tono" en el caso de los cantantes o escritores. Esto no tiene nada que ver con la originalidad entendida como el hacer cosas que nunca antes fueron hechas. En la mayoría de los casos esas ambiciones no llevan a ningún lado. En cambio, encontrar tu voz como diseñador tiene que ver con "encontrar el tamaño de tu mente". En la famosa novela de J.D. Salinger *El Guardián entre el Centeno*, el objetivo de la educación avanzada era "el darte una idea del tamaño de mente que tienes. Qué podrá entrar y que, tal vez, no lo hará. Después de un tiempo, tendrás

**POSEEMOS
UNA PROPENSIÓN
INNATA HACIA EL
APRENDIZAJE**

**TENDRÁS
QUE
APRENDER
A OBSERVAR
LAS COSAS**

una idea del tamaño de pensamientos que tu mente debe usar.”

En el caso de los diseñadores no es solamente el tamaño de los pensamientos el que importa, sino también el de los objetos que generan. Diseñar joyería es distinto a diseñar rascacielos. Es importante encontrar, para decirlo de otro modo, la escala que mejor te acomoda, lo cual incluye el nivel de abstracción. Lo mismo se aplica a los materiales con los cuales prefieres trabajar: ¿duro o blando? ¿rígido o flexible? ¿puro o mezclado? ¿natural o artificial? Este es solo uno de los temas que encontrarás en el camino. Del mismo modo, tendrás que aprender a observar las cosas, apreciar sus cualidades y a desarrollar gustos. Esto puede ser buscado activamente al exponerte a todo tipo de expresiones visuales. Si el mal gusto no existe, el gusto pobremente desarrollado sí. De hecho, lo que se considera como buen diseño cambia todo el tiempo. Calificar algo como bueno o malo es una manera de cultivar la diferencia, lo que a su vez contribuye al desarrollo de un campo como el diseño. Esto explica la relevancia del conocimiento histórico. Generalmente, mientras más conocimiento tenemos de algo, más tendemos a disfrutarlo y apreciarlo. De marginados nos transformamos en conocedores.

Pero es bastante posible que siempre tengas la duda de si tomaste o no la decisión correcta al escoger diseño. Variados estudios nos muestran como los graduados de las academias holandesas evaluaron su educación. El 2002, un 80% de los que se graduaron manifestaron su satisfacción, tanto con su entrenamiento como con la decisión de estudiar arte o diseño. Esto significa que al momento de graduarte es probable que también estes satisfecho. Pero otros datos indican que cada año un 25% de los estudiantes abandonan los estudios por distintas razones. Eso significa que solo un 40% de los que comienzan los estudios los completan. En la década pasada, la mayor parte de la gente con un grado en arte o diseño (casi un 90%) finalmente encontró un trabajo en su área, incluso cuando a un 20% le tomó hasta cinco años

hacerlo. Aproximadamente dos de cada tres de aquellos trabajando en las áreas del diseño y el arte poseen un empleo asalariado, mientras el resto desarrolla trabajo libre. Solo un 2% de las personas con grados en arte y diseño se consideran desempleadas.

Estos datos sugieren que la mayoría de aquellos con un grado en arte y diseño podrán ganarse la vida, aún cuando el estudiante promedio de los otros campos posea un poco más de oportunidades profesionales y de salario. Pero también es cierto que el valor de estos datos es limitado. Si incluso en cinco años más hubiera solo un diseñador desempleado e insatisfecho en toda Holanda, esa persona podrías ser tú. Si es así, tomaste una decisión errónea y debiste haber escogido un profesión más adecuada.

Notas:

1 PAPANÉK, Victor. *Design for the Real World*. Londres, Thames and Hudson, 1972, pg. 23

2 The letters of Vincent van Gogh. Pg. 448 - Antwerp, beginning of February 1886.

3 SALINGER, J.D. *The Catcher in the Rye*, 1945

**SIEMPRE
SE ESTÁ
DESARROLLANDO
ALGÚN TIPO DE
APRENDIZAJE**