

Estrategias docentes en la interacción Arte / Diseño en la enseñanza superior de las Bellas Artes

Educational strategies for Art/Design interaction in Fine Arts higher education

Estratégias educacionais para interação Arte/Design no ensino superior das Belas Artes

Salvador Haro González y José M^a Alonso Calero

Comisión: Pedagogía del diseño.

1.1 Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos

RESUMEN:

La apuesta de formación de la facultad de Bellas Artes de la Universidad de Málaga propone una formación integral del arte en la que el diseño juega un papel importante. Y esto, con independencia de que existan otros títulos superiores, e incluso universitarios, específicos para la formación en diseño. No se trata únicamente de aprovechar los recursos que el diseño ofrece para la producción artística, sino también porque entendemos que estos parámetros pueden y deben funcionar en sentido inverso, es decir, la formación artística ofrece conceptos y recursos para el diseño. Se plantea una concepción globalizadora tanto del arte como del diseño que contribuya a una difuminación de los límites entre las disciplinas y a un enriquecimiento formativo que abarca tanto los procesos técnicos y procedimentales, como los conceptuales, poniendo en valor la investigación y la innovación.

ABSTRACT:

The investment on education at the School of Fine Arts in the University of Malaga puts forth a comprehensive training in arts where design plays an important role. And this is regardless of the existence of other degrees in higher education, even university degrees specific for education in design. It is not a question of taking advantage only of the resources offered by design for artistic production, but also because we understand that these parameters can and must work in the opposite direction, that is to say, artistic education offers concepts and resources for design. A globalized concept is raised for both art and design that contributes to blur the limits among these disciplines and to an educational enrichment that includes both technical and procedural processes, as well as conceptual ones, highlighting research and innovation.

RESUMO:

O investimento em educação na Escola de Belas Artes da Universidade de Málaga propõe uma formação integral da arte onde o design tem um papel importante. E isto, independentemente de que existam outras graduações específicas de nível superior,

inclusive em nível universitário, para a formação em design. Não se trata, unicamente, de aproveitar os recursos que o design oferece para a produção artística, mas também porque entendemos que estes parâmetros podem, e devem, funcionar na direção oposta, ou seja, a formação artística oferece conceitos e recursos para o design. Se aposta em uma concepção globalizadora tanto da arte como do design que contribua com a dissolução dos limites entre as disciplinas e com o enriquecimento de uma formação que abranja tanto os aspectos técnicos e processuais quanto os conceituais, valorizando a pesquisa e a inovação.

PALABRAS CLAVE:

ARTE, DISEÑO, ENSEÑANZA SUPERIOR, ESTRATEGIAS, PRODUCCIÓN

Las estrategias docentes en la enseñanza del diseño que presentamos se basa en la confluencia Arte / Diseño, y se plasma en la planificación de los planes de estudios de la Facultad de Bellas Artes de Málaga, centro del que somos docentes y del que ocupamos los puestos de decano y vicedecano, respectivamente. Es decir, se trata de un modelo de aplicación a una realidad concreta, nuestra Facultad, de un modelo en entender el arte y el diseño, y las relaciones que de esta intersección surgen.

Es necesario advertir que nuestro centro no es un centro especializado en la enseñanza del diseño. Sin embargo, una concepción abierta de lo qué es el arte y una apuesta por el desvanecimiento de las fronteras existentes entre las disciplinas (incluso en la confluencia con las no artísticas), han dado como resultado un proyecto curricular en el que el diseño tiene un peso específico importante.

Pongámonos en contexto. La facultad de Bellas Artes de la Universidad de Málaga es una institución dedicada a la enseñanza superior del Arte, en el contexto universitario. En España existen diferentes vías de formación artística, a distintos niveles, e incluso la enseñanza artística superior se imparte tanto en el ámbito universitario como fuera de él. Nuestro centro es de muy reciente creación, pues se puso en marcha en el año 2005. Aunque próximo en el tiempo, el mapa de la enseñanza artística e incluso el propio sistema universitario han cambiado sustancialmente desde que comenzó su andadura, lo que no ha impedido que la vocación inicial que animó la creación de esta institución de enseñanza se haya mantenido.

Una de las características de nuestra facultad, que sin duda ha marcado los parámetros de su organización, es su tamaño. Se trata de un centro pequeño, con apenas trescientos alumnos y una treintena de profesores. Esto tiene diferentes implicaciones: por un lado permite una relación estrecha entre alumnos y profesores, pues siendo tan pocos nos conocemos todos por los nombres. En el lado negativo, la oferta de materias y por lo tanto la diversificación de los estudios, está muy limitada, obligando al centro a elegir cuáles son sus prioridades, que han venido marcadas por una serie de asignaturas en torno a cuatro ejes fundamentales:

- artes plásticas
- arte y nuevas tecnologías
- audiovisuales
- diseño

Para una buena interpretación de nuestra argumentación, es necesario insistir en que nuestro centro no es un centro especializado en la enseñanza del diseño, sino que se trata de un centro dedicado a la formación artística integral, pero que dedica muchos de

sus esfuerzos formativos en el territorio del diseño, con una filosofía en su didáctica que planteamos más adelante.

1. El mapa de las enseñanzas artísticas superiores en España

Son muchas las instituciones de enseñanza, públicas y privadas, dedicadas a la enseñanza artística en España, que abarcan desde las academias para amateurs, a la enseñanza artística superior, pasando por bachilleratos de arte, ciclos formativos artísticos-profesionales, artes aplicadas, etc., algunas de estas instituciones gozan de una gran tradición y un importante renombre.

La formación artística superior pasó a formar parte del sistema universitario a finales de los años setenta del siglo XX, de manera que las antiguas Escuelas Superiores de Bellas Artes pasaron a convertirse en Facultades de Bellas Artes y a circunscribirse a Universidades. En ese momento fueron apenas cuatro, siendo en la actualidad catorce universidades públicas las que cuentan con facultades de Bellas Artes¹ y varias universidades privadas².

1.a. Las enseñanzas artísticas superiores en España antes de Bolonia

A lo largo de los últimos 15 años se ha venido fraguando el Marco Europeo de Educación Superior, o “Plan Bolonia”, que ha tenido como objetivo la homogeneización europea de los títulos universitarios. Esta transformación del sistema ha permitido una mayor movilidad entre estudiantes y una mayor facilidad para la homologación de los títulos en todo el territorio de la Unión Europea. Este proceso aún no se ha cerrado, pues hace apenas tres años que se puso en marcha, conviviendo hasta que este curso finalice aún los dos modelos de estudios, los estudios de Licenciado en Bellas Artes (plan antiguo) con los estudios de Graduado en Bellas Artes (plan Bolonia).

En el modelo antiguo, el del título de Licenciado, la legislación española contemplaba unos estudios de Bellas Artes de cinco cursos de duración, con tres años de formación común y dos cursos de especialización. Existían varias especialidades, tales como Pintura, Escultura, Restauración, Diseño, etc...

En un modelo intermedio, previo a la concreción del Plan Bolonia, los estudios de licenciado se redujeron a cuatro cursos en la mayoría de las facultades de Bellas Artes y se eliminaron las especialidades. Con ello, para acceder a estudios de diseño, o de restauración, o cualquier otro tipo de especialización, cada alumno elegía un itinerario entre las optativas que se ofrecían.

Mientras tanto, otras titulaciones universitarias se aproximaban al mundo del diseño, desde otras perspectivas: Ingeniero técnico en diseño industrial, por ejemplo, o Licenciado en Publicidad y relaciones públicas, titulaciones que tienen su equivalente, también, en el nuevo sistema.

Sin embargo, desde la perspectiva de las Bellas Artes, una nueva noción de la especialización se estaba fraguando.

1. b. Los nuevos títulos artísticos universitarios de las facultades de Bellas Artes: bellas artes, diseño, restauración

En la actualidad, las Facultades de Bellas Artes pueden ofertar tres títulos distintos de graduado, siendo el diseño objeto de una titulación específica. Sin embargo, sólo los centros más grandes han tenido la capacidad organizativa y los recursos materiales y humanos para ofertar las tres titulaciones. En el caso concreto de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Málaga, por su dimensión, sólo ha sido posible ofertar el título de Graduado en Bellas Artes.

Esta separación no ya en especialidades, sino en el conjunto de las titulaciones, supone un planteamiento de partida bastante diferente, pues ya no obedecen a una troncalidad común. Esta troncalidad, por ejemplo, permitía que una formación artística-generalista inicial sirviera de base para los estudios de diseño, es decir, unos conocimientos amplios de la historia del arte, y de los procesos creativos en diferentes disciplinas como la pintura, la escultura, etc., generaban una base sólida sobre la que conceptualizar el discurso de la enseñanza del diseño, más allá de los aspectos puramente formales o tecnológicos de su ejecución. Sirva esta argumentación, además, como un adelanto de nuestra posición sobre la enseñanza del diseño y su integración en el modelo de la enseñanza artística.

De este modo, se ha tendido hacia un modelo donde se ha llegado a cuestionar la existencia de materias de diseño dentro de un título de bellas artes, bajo la premisa de: ¿Qué razón hay para hacerlo, cuando existe un título específico?

Sin embargo, como ahora presentaremos, en la facultad de bellas artes de Málaga hemos apostado por un modelo conjunto en el que la enseñanza del arte se ve enriquecida por materias de diseño, y viceversa.

1.c. Los títulos superiores de diseño no universitarios

Legislaciones recientes en materia educativa han permitido la creación de una serie de títulos de enseñanza artística superiores, en principio también llamados de Grado, y finalmente Títulos superiores, pero equivalentes a todos los efectos.

Estos títulos abarcan desde los estudios musicales, teatro, hasta lo artístico. Entre los diferentes títulos artísticos que se han ofertado, los de diseño son los que tienen un mayor despliegue y alcance. Tienen un sistema de acceso más sencillo, sus tasas de matriculación son más bajas y la ratio profesor/alumno mucho más baja, además de otras ventajas. Esto supone para los estudios artísticos universitarios un reto aún mayor, pues debemos defender un modelo de enseñanza que sin embargo es cara, masificada, y muy selectiva. Por este motivo, nuestros planes de estudio deben obedecer a planteamientos no meramente profesionalizantes, sino que sobre todo deben atender a la difusión del conocimiento y la investigación en todas las áreas en las que trabajamos.

2. El plan de estudios de la Facultad de Bellas Artes de Málaga.

Como antes se ha referido, el plan de estudios del título de bellas artes de la Universidad de Málaga, tiene como finalidad la formación integral de profesionales del arte. Para ello, define un itinerario formativo, que pasa de una fuerte troncalidad en los dos primeros cursos, a una creciente optatividad en los dos últimos. Entre sus materias encontramos aspectos muy distintos relacionados con las artes que pretenden, por un lado, formar a nuestros alumnos desde una perspectiva múltiple, y que las diferentes disciplinas se enriquezcan entre sí.

2.a. Planteamiento general.

Este es el plan de estudios (todas las asignaturas son semestrales)³:

Primer curso:

Fundamentos de la Escultura I y II

Fundamentos de la Pintura I y II

Fundamentos del Dibujo I y II

Historia contemporánea comparada

Procesos Fotográficos y Audiovisuales I

Escultura, Mecánica y Tecnología
Historia del Arte Contemporáneo I

Segundo curso:

Historia del arte contemporáneo II
Procesos de la escultura I y II
Procesos de la pintura I y II
Procesos del dibujo I
Procesos fotográficos y audiovisuales II
Arte electrónico
Procesos del dibujo para el diseño
Sistemas de representación

Tercer curso:

Estrategias artísticas en torno al espacio I y II
Estrategias del dibujo contemporáneo
Proyectos artísticos I y II
Diseño gráfico

Taller de pintura contemporánea (optativa)
Tecnología electrónica para aplicaciones artísticas (optativa)
Videoarte (optativa)

Arte en la red (optativa)
Escenografía (optativa)
Grabado y estampación (optativa)
Tipografía y diseño editorial (optativa)

Cuarto curso:

Análisis de proyectos artísticos
Producción de proyectos artísticos
Fotografía
Trabajo Fin de Grado

Análisis de la fotografía y el cine (optativa)
Arte y anatomía (optativa)
Arte y robótica (optativa)
Escultura y cerámica (optativa)
Ilustración y cómic (optativa)
Instalaciones multimedia (optativa)
Taller de estética (optativa)
Arte virtual (optativa)
Grabado y nuevas tecnologías (optativa)
Modelado y animación (optativa)
Performances e intervenciones (optativa)
Proyectos de diseño (optativa)
Prácticas externas (optativa)

Existen, por lo tanto, una serie de asignaturas cuyos contenidos están directamente relacionados con el diseño. Además de otras materias de formación común, más o

menos relacionadas con los procesos del diseño, como Fundamentos del dibujo, por ejemplo, o materias cuya orientación depende del enfoque con que cada uno de los alumnos afronte su trabajo, como Producción de proyectos artísticos, o el Trabajo Fin de Grado, en las que el alumno puede optar por realizar proyectos artísticos basados en el diseño. Además de las asignaturas que aportan una formación técnica en procedimientos y en el aprendizaje y desarrollo con herramientas tecnológicas.

Esta es la apuesta de formación de la facultad de Bellas Artes de la Universidad de Málaga, una formación integral del arte, en la que el diseño juega un papel importante. Y esto, con independencia de que existan otros títulos superiores, e incluso universitarios, específicos para la formación en diseño. No se trata únicamente de aprovechar los recursos que el diseño ofrece para la producción artística, sino también porque entendemos que estos parámetros pueden y deben funcionar en sentido inverso, es decir, la formación artística ofrece conceptos y recursos para el diseño.

2.b. Asignaturas de diseño.

Las asignaturas que forman parte del itinerario de diseño son:

Procesos del dibujo para el diseño: Obligatoria. Esta asignatura aparece en el segundo curso y tiene el objetivo de ser una materia introductoria al diseño. Se trata por lo tanto de una enseñanza inicial en la que el alumno recibe formación básica para solucionar problemáticas del diseño.

Diseño gráfico: Obligatoria. Consagrada al diseño gráfico. En esta asignatura, situada en el tercer curso de la titulación, se imparte formación específica en el ámbito profesional del diseño gráfico. Tiene, también, una voluntad generalista, dado su carácter de formación obligatoria y troncal, es decir, todos los alumnos que cursan el título de bellas artes han de cursar esta asignatura.

Tipografía y diseño editorial: Optativa de tercer curso. Específica para la formación en tipografía y composición de textos e imágenes. Esta materia forma parte de la optatividad del tercer curso. A estas alturas de su formación, el alumno de bellas artes tiene la posibilidad de diversificar su currículo, y en esta asignatura encuentra un prolongación de la materia obligatoria de diseño gráfico, con una mayor especialización.

Arte en la Red: Optativa de tercer curso. Heredera de la asignatura de licenciatura llamada diseño grafico en la web, abarca la temática de arte en la red y además aspectos de diseño web como son el diseño del interfaz gráfico, el diseño de la información o arquitectura de la información y el diseño de la interacción.

Arte virtual: Optativa de cuarto curso. Asignatura que incorpora el diseño de entornos virtuales y la concepción de lo virtual como recreación sintética de la imagen y de la experiencia de interacción, donde los aspectos proyectuales y de concepción visual y espacial están incorporadas a la materia por medio de los procedimientos técnicos y procesuales.

Ilustración y cómic: Optativa de cuarto curso. Docencia sobre ilustración, dibujo animado y arte secuencial. Se trata de una materia con una vinculación transversal con el diseño, pero apropiada para aquellos alumnos que van buscando un itinerario de diseño.

Proyectos de Diseño: Optativa de cuarto curso. Orientada al diseño en un sentido amplio que abarca nuevas visiones del diseño fuera de corsés disciplinares, es la apuesta de la facultad por una visión abierta y contemporánea de la relación del diseño con todos los ámbitos donde los procesos y metodologías del arte puedan entrar a formar parte.

Justamente, es a partir de esta visión que el alumno recibe del papel del diseño en el arte y del arte en el diseño, que se le abre la puerta para abordar desde el diseño materias que en principio no son disciplinares, es decir, que no son específicas ni de escultura, no de pintura, ni de ningún otro dominio artístico, sino que obedecen a una cuestión artística-proyectual. Estas materias son Análisis de proyectos artísticos, Producción de proyectos artísticos y el Trabajo fin de grado.

Es en este sentido en el que planteamos nuestra propuesta y cuya temática ya fue planteada por François Burkhardt: en «proyecto global» interdisciplinario⁴, donde apuesta por la dimensión ética en confrontación con una visión demasiado pragmática del diseño, en busca de un diseño post-crisis. En la búsqueda de una visión global del proyecto más allá de los límites del diseño, y es por ello por lo que se pretende que los estudiantes perciban una visión global del arte y del diseño, y es justamente a través de la asignatura Proyectos de diseño, en la que se contempla que comprendan el sentido, la coherencia y la coordinación de la misma en relación con el conjunto de la titulación.

El atractivo de esta asignatura está en saber conjugar la innovación tecnológica con la innovación social y la innovación estética, para producir futuras series de productos, experiencias y ambientes para extrapolarlo a diferentes formas de vida, y además para divulgar y masificar lo estético. Propone pues que los diseñadores deben ser capaces de ofrecer una ética del diseño. Un concepto luego extrapolable a otras asignaturas, como las antes mencionadas.

Proyectos de diseño es la heredera natural de una asignatura perteneciente a la extinta licenciatura denominada Teoría y tendencia del diseño, una experiencia docente basada en proyectos. El objetivo de dicha asignatura era abordar las teorías, tendencias y prácticas actuales del diseño global en su carácter más transversal respecto a otras disciplinas afines. El trabajo-proyecto sobre el que se estructuraba la asignatura era el diseño global de la identidad de una ciudad en un evento de carácter universal como podía ser una exposición universal, unos juegos olímpicos o una capitalidad europea.

Las aplicaciones que se planteaban en este proyecto transversal de diseño global se basaban en el desarrollo de una identidad apoyada en estas cuatro patas:

- El objeto industrial: Relación forma-función.
- El diseño de espacios: Escenografías efímeras.
- La tipografías: El signo gráfico, la señal de identidad.
- La identidad audiovisual: La imagen en movimiento como elemento de comunicación.

Las herramientas que se utilizaban para el desarrollo de este trabajo-proyecto eran: el análisis formal y documental, la investigación monográfica, el carácter proyectual, y las aplicaciones soportadas en dos y tres dimensiones.

Hemos de referirnos en pasado porque esta asignatura ha sido éste curso el último que se ha impartido, por pertenecer al antiguo plan de estudios, mientras de la materia Proyectos de diseño no comenzará a impartirse hasta el próximo curso. Sin embargo, consideramos interesante comentar el planteamiento de la asignatura a extinguir porque su heredera partirá de idéntico planteamiento, tanto en la concepción didáctica de la materia, como en la visión global de diseño y el arte.

3. Arte y diseño.

Con el objetivo de organizar y reglamentar la formación en diseño dentro de nuestro itinerario docente, contemplándolo como una rama dedicada al diseño, buscamos dar presencia y abrir debate para resolver cuestiones concretas en relación a todas y cada

una de las áreas de especialización del diseño tales como moda, interiorismo, diseño de producto, diseño gráfico, diseño multimedia.

Para dar más cuerpo y apoyo al diseño dentro de la formación superior y sobre todo de tercer ciclo se ha buscado una institucionalización y reconocimiento de dicha formación para la reglamentación dentro de la educación superior del diseño, a la vez que intentamos cohesionar a todos los agentes implicados donde se incluyen a los profesionales de reconocido prestigio, a las asociaciones de profesionales, a aquellos que fomentan y organizan congresos y encuentros especializados.

Recordemos de nuevo que nuestro título es un título de bellas artes, en el que el diseño tiene un papel importante, pero sin olvidar que no es un título especializado en diseño. Es decir, siendo conscientes de que existen títulos específicos de diseño en otras facultades de bellas artes (que no en la nuestra), en nuestro título de bellas artes, dada la visión global con la que abordamos nuestro título, el diseño tiene una importancia esencial, y es nuestra pretensión ahondar en las estrechas relaciones que se establecen entre arte y diseño.

3.a. El arte para el diseño y el diseño para el arte.

En nuestra formación desde las bellas artes se plantea una ida y vuelta donde la formación artística actúa como base para el diseño, cubriendo un amplio espectro de conocimientos aplicables a la expresión artística y al lenguaje visual. Y dentro de este fomento del trasvase de arte a diseño debemos contemplar también las herramientas, procedimientos y metodologías desde el arte hacia y para la aplicación en el diseño. Y a la inversa, planteamos un transvase en forma de apropiación del diseño que es interpretado, revisado, manipulado para que sea objeto del arte, el arte para el diseño y el diseño incorporado al arte, una visión donde el estudiante-alumno sepa manejar conceptos y métodos según su intención, orientación y punto de vista, siempre desde un punto globalizador en la concepción del hecho artístico.

Nosotros nos ubicamos y partimos de la producción artística, pero ante todo nos situamos en lo multidisciplinar, incorporamos los elementos del diseño a los procesos de creación artística, una apropiación más dentro de las estrategias de la postmodernidad.

Dentro de la visión de los proyectos de arte podemos incluir el diseño sin complejos en diferentes modos de ver la obra como son:

- La obra como concepto.
- La obra como apropiación.
- La obra como instalación.
- La obra como dispositivo relacional.

3.b. Arte y diseño, un modelo común.

Dentro de esta retroalimentación que planteamos entre los conceptos, procesos, lenguajes y técnicas del arte y el diseño, surge la vieja diatriba sobre si el arte es diseño o si el diseño es arte. Desde las alturas elitistas del arte como lo más sublime se ha desdeñado el diseño a la función de aplicación, es más, podemos observar cómo existían denominaciones dentro de la formación de ciclos medios tales como “Escuelas de artes aplicadas y oficios artísticos” que se han rebautizado intentando dejar de lado estas denominaciones encorsetadas para pasar a ser solo “Escuelas de arte”. Dejando los detalles de esta diatriba partimos del convencimiento de que el arte es arte y el diseño es diseño, y de que lo que se ha de enseñar en la facultad de Bellas Artes son herramientas, procedimientos y métodos en relación a lo material y a lo conceptual pero ante todo forma parte de la experiencia de enseñanza-aprendizaje que el mismo alumno se aplica para poderla explotar posteriormente como profesional del arte o del diseño.

El diseño parte de una dimensión estética pero funcional, y sobretodo el diseño esta al servicio de la comunidad, dando soporte a la forma de vida y a la forma en que nos comunicamos. Y es que el futuro de los diseñadores tiene una gran ventana de oportunidades desde una formación plástica como la planteada en la facultad de Bellas Artes.

El diseñador del futuro busca soluciones y opciones de un espectro amplio tanto en lo experimental como en lo innovador, busca nuevas opciones para enfrentarse a las soluciones de los problemas de diseño. Tanto el diseñador como el artista se plantean completar su formación de manera polivalente, resultado siempre de una combinación entre lo que Levi-strauss llamaba *bricoleur* y *el ingeniero*. El primero trabaja con lo que tiene y el otro investiga y busca novedades en su proceso y metodología⁵.

Su formación debe abarcar aspectos relacionados con lo material, la comunicación, lo estratégico, los servicios y que de una manera transversal conecte con toda aplicación de relaciones con la interacción con el usuario.

Lo que se plantea es una ampliación de la visión del diseño de futuro donde la formación se debe plantear de forma escalable y flexible, un proceso de enseñanza-aprendizaje, con un enfoque multidisciplinar y donde los procesos de experimentación e innovación abarquen los siguientes campos de aplicación que formarán parte del itinerario de formación:

- Diseño de servicios.
- Diseño del ciclo de vida.
- Diseño de experiencias.
- Diseño de interacción.
- Diseño de entornos.
- Diseño de marcas.
- Diseño de estrategias.

Subrayemos que esta formación está orientada tanto al alumno que desea dedicarse al diseño, como al alumno que desea dedicarse al arte. Aunque las finalidades sean diferentes, las herramientas son las mismas. Y del mismo modo que el alumno/diseñador complementa su formación con las materias artísticas disciplinares y proyectuales, el alumno/artista complementa con la formación recibida en las asignaturas relacionadas con el diseño, en una comunión que debe dar lugar no sólo al aprovechamiento recíproco de los métodos, conceptos y procedimientos propios de cada disciplina, sino hacia una cada vez mayor hibridación, es decir, a un desdibujamiento de los límites entre el artista y el diseñador.

3.c. Nuevas fronteras del diseño desde el arte.

Ante la postura de plantear al alumno de enseñanzas artísticas asignaturas de diseño basadas en herramientas y aplicaciones de muy concreta aplicación, creemos que se debe tender a buscar ramas del diseño donde la condición de tener un objetivo funcional se disipe ante objetivos y cuestiones más abiertas y relacionadas con la innovación en las propuestas de carácter experimental.

Buscando estas ramas del diseño que funcionen de manera transversal tanto en sus aplicaciones como en sus soluciones. Aplicaciones globales que refuercen más el diseño de la experiencia como producto intangible y poliédrico. Soluciones que partan de preceptos o liberados de cierta metodología del diseño, para abrir nuevas vías de experimentación en innovación.

Podríamos hacer una revisión desde la concepción de Joan Costa del *Imagen Global*⁶ primero, luego pasando por las reflexiones de *NO LOGO*⁷ de Naomi Klein, hasta llegar al *Diseño de la experiencia*⁸ de Mike Press y Rachel Cooper, sin olvidar mencionar la

visión del diseño experimental de Anthony Dunne & Fiona Raby⁹, así como el diseño social en forma de Stefan Sagmeister¹⁰.

- Diseño Global
- Diseño de la Experiencia
- Diseño Conceptual
- Diseño Experimental
- Diseño Social

4. Planteamiento didáctico.

Desde hace tiempo en las facultades de Bellas Artes el proceso de enseñanza-aprendizaje planteado en el Espacio Europeo de Educación Superior ha tenido una aplicación directa y es que nuestra filosofía didáctica es vista como paradigma dentro del modelo del EEES. Siendo fundamentales la implicación en la trato directo con el alumno, la tutorización personalizada, la práctica de la enseñanza basada en proyectos y la extensión de la formación en la práctica del ámbito profesional.

En ese sentido el planteamiento didáctico debe integrar una cultura de investigación impulsora de la creatividad y el talento, ya que el papel que juega el diseñador dentro de la relevancia dada por la sociedad actual queda fuera de delimitar límites entre productos, servicios, elementos de comunicación y espacios internos ya que la concepción global e integradora queda gestionada desde una dimensión estratégica del diseño. Lo que requiere un uso de métodos y enfoques holísticos del diseño.

Lo que debe replantear una nueva visión de la naturaleza de las disciplinas del diseño y del arte, ampliando sus miras, construyendo una integración entre las disciplinas y evitando una atomización disciplinar que ya no se soporta sobre los modelos tradicionales.

Por lo que el proyecto académico debe tener, y es por lo que apostamos, una visión global y estratégica, tanto en la docencia como en el enfoque y la ubicación del arte en relación al diseño, poniendo en valor la investigación e innovación en el diseño visto como arte en su versión conceptual, proyectual, experimental, estratégica, global y social.

La realización de esta ponencia ha sido posible gracias a la ayuda concedida por la Universidad de Málaga. Campus de Excelencia Internacional Andalucía Tech.

¹ En las Universidades: Complutense de Madrid, Barcelona, Politécnica de Valencia, País Vasco, Sevilla, Granada, Vigo, Murcia, Miguel Hernández, Málaga, Teruel, Salamanca y La Laguna en Tenerife.

² Entre otras, la Universidad Europea de Madrid, la Nebrija o la Francisco de Vitoria

³ Para mayor información, consúltese: <http://www.uma.es/grado-en-bellas-artes/info/8644/plan-de-estudios-bellas-artes/> y para acceder a los programas de cada una de las asignaturas: http://hs.sci.uma.es:8070/pls/apex/f?p=101:1:1936734417197780::NO::INICIO_LOV_TIPO_ESTUDIO,INICIO_LOV_CURSO_ACAD,INICIO_LOV_CENTROS,INICIO_LOV_TITULACIONES,INICIO_LOV_CICLOS,INICIO_LOV_CURSOS,INICIO_BUSCAR:3,2012,313,5101,-1,-1,

⁴ Deganello, P. (2009). Dar la vuelta al diseño como a un guante. *Experimenta* (nº64). Pág. 1.

⁵ Derrida, J.. (1989). *La Escritura y la diferencia*. Volumen 38 de Pensamiento crítico/pensamiento utópico. Barcelona: Anthropos Editorial. Pág. 392.

⁶ Costa, J. (1987). *Imagen global: evolución del diseño de identidad*. Barcelona: Enciclopedia del Diseño Grupo Editorial CEAC.

⁷ Klein, N. (2007). *No logo: El Poder De Las Marcas*. Barcelona: Editorial Paidós.

⁸ Cooper, R. & Press, M. (2009). *El diseño como experiencia.: El papel del diseño y los diseñadores en el siglo XXI*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

⁹ Dunne, A. & Raby, F. <http://www.dunneandraby.co.uk>

¹⁰ Saigmeister, S. (2006). *Prólogo*. Autor Shaughnessy, A.. *Cómo ser diseñador gráfico sin perder el alma*. Barcelona: Index Book.. Págs. 6-8.