

Cuestionar como mecanismo de desplazamiento

Questioning as Displacement Mechanism

Irma Arribas Pérez

irmaarribas@aaabarcelona.net

Universidad

Universidad Politècnica de Catalunya (Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Barcelona), Centro universitario “Escuela de Arte y Diseño EINA”, Universidad Autónoma de Barcelona y Fundación Politècnica de Cataluña.

Breve biografía

2002 Arquitecta por la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Valladolid.

2012 Doctorada en arquitectura con al tesis “Architecture is not building”. Realiza el programa de doctorado “Comunicación visual en arquitectura y diseño” de la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Barcelona. Profesora asociada del departamento de “Expresión Gráfica Arquitectónica / EGA”, en la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Barcelona ETSAB/UPC y de la Escuela de Arte y Diseño de Barcelona EINA. Profesora en los Máster “Investigación en Arte y Diseño” EINA/UAB, y “Proyectar la luz”, FPC. Pertenece a dos grupos de investigación “DIDI: Didáctica del diseño”, EINA/UAB y “EDPA: La expresión del proyecto de arquitectura. Análisis y evolución”, ETSAB/UPC. A nivel profesional es miembro del estudio de arquitectura POCAA, habiendo también colaborado con estudios nacionales e internacionales, obteniendo diversos premios y reconocimientos. Dirige el centro AAAB, Agencia de Apoyo a la Arquitectura de Barcelona, un entorno de accionamiento arquitectónico.

Resumen

El ejercicio del cuestionar en el contexto educativo contemporáneo español está en peligro debido a su escasez y/o a su manipulación. En este

sentido, las prácticas educativas en los procesos del diseño, sufren de la poca gimnasia que la estructura académica posee. La desobediencia es una herramienta académica para combatir el estado actual y poder posicionar tanto al conocimiento como a sus agentes en el lugar que corresponden.

Palabras clave

Nostalgia, diversidad, destreza, nomadismo, diseño.

Abstract

The exercise of questioning in the current Spanish educational context is in danger due to its scarcity and/or manipulation.

In this sense, educational practices in design processes suffer from a lack of elasticity of the academic structure.

Disobedience is an academic tool to be used against the current state of things with the intention of allocating knowledge and its agents in the appropriate places where they belong.

Keywords

Nostalgia , diversity , skill , nomadism , design.

Cuestionar como mecanismo de desplazamiento

0 Introducción

La educación presenta ciertas fisuras donde el verdadero objetivo, el conocimiento, se escapa del panorama educativo. En este sentido, el texto que se presenta a continuación, apuesta por la desobediencia como un comportamiento que puede ayudar a retener las fugas del saber. Dos prácticas académicas realizadas durante el curso 2013-2014 en el Centro Universitario de Diseño y Arte de Barcelona, EINA, acompañan la exploración de la desobediencia dentro del marco educativo contemporáneo.

1 El estado de la “cuestión”

La “cuestión” es un bien escaso en el estado educativo actual.

En nuestra realidad contemporánea se presentan dos tipos de situaciones en cuanto a la acción del cuestionar. La primera se establece en la acción de la “no cuestión”, surgida por la incapacidad de mirar lo observado y/o la indiferencia.

Según el “Sistema estatal de indicadores de la educación 2014” ofrecido por el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, España ha obtenido una puntuación media en Resolución de problemas de 477 puntos, lo que nos sitúa 23 puntos por debajo de la media de la Organización para la Cooperación y Desarrollo Económicos, OCDE (500). La distribución por niveles de rendimiento, también muestra diferencias notables en los resultados obtenidos por los alumnos españoles en relación con la media de la OCDE. Así, en España el 28% logra resultados de los niveles 1 e inferior a 1, mientras que en la OCDE ese porcentaje es del 21%. En los niveles 5 y 6, España cuenta con un 8%, tres puntos por debajo del 11% de la OCDE. También en los niveles 4 y 5 España muestra un promedio menor que la media.

PISA, Informe del Programa Internacional para la Evaluación de Estudios,

define la competencia en Resolución de problemas (Ministerio de Educación, Cultura y Deporte 2014, p. 80) como “la capacidad del individuo para emprender procesos cognitivos con el fin de comprender y resolver situaciones problemáticas en las que la estrategia de solución no resulta obvia de forma inmediata. Incluye la disposición para implicarse en dichas situaciones para alcanzar el propio potencial como ciudadano constructivo y reflexivo”.

Los niveles en la Resolución de problemas hacen referencia a la capacidad de manejo y exploración de situaciones simples y complejas, a la búsqueda y desarrollo de dispositivos para el manejo y exploración, así como a la capacidad de trabajar desde múltiples condiciones.

Según este mismo informe, España es el país de la Unión Europea que en 2013 registró mayor porcentaje de abandono temprano en educación y formación dentro de la franja 18-24 años, un 23,5% de abandono frente a un 11,9% de la UE.

La segunda situación se establece en la acción del cuestionar. En este sentido, el tipo de acción que se da está guiada por un carácter normativo, institucionalizado, protocolario, donde el cuestionamiento es simulado, ya que atiende a las formas establecidas del cuestionar, y no tanto a la naturaleza de aquello que va a ser cuestionado, generándose procesos y datos que carecen de interés.

La obediencia del alumno a ejercer este “cuestionamiento protocolario” desenfoca el punto de atención en la educación, desplazándolo del conocimiento hacia la figura del profesor. El alumno ejerce pues una acción obediente hacia el profesor, pero a su vez, altamente irresponsable con el verdadero punto focal, el conocimiento.

Bajo esta situación jerárquica, el conocimiento no se crea de forma compartida entre profesores y alumnos. Esta situación provoca una falta de atención y compromiso del alumno como reacción al conocimiento

impuesto por el profesor, que adquiere el rol de juez, controlador, *interface* interesada entre el conocimiento y el medio.

Frente a esta situación, el alumno desarrolla estrategias de supervivencia para lidiar con una situación que restringe las capacidades del mirar, el especular y el explorar, es decir, la acción del cuestionar. En este terreno, las reglas son las de un profesor desobediente que llama a la obediencia de los alumnos, mapeando un terreno educativo ilegítimo.

Si hacemos una analogía con las teorías científicas evolutivas, podríamos decir que frente a la situación educativa descrita, la evolución no pasa por la aceptación de la generación de un tejido en base a un patrón ramificado de desarrollo que mantenga la especie, como enuncia la teoría evolutiva de Charles Darwin, publicada en el famoso libro *El origen de las especies* (1859), sino que la analogía con la ciencia vendría de la mano de la “Síntesis Moderna”¹ publicada por Roland Fisher en *The Genetical Theory of Natural Selection* (1930), donde la apuesta sobre la evolución recae sobre una acción de mutación genética aleatoria, a fin de conseguir ajustarse a los estados contemporáneos que acontecen en la evolución.

El alumno “obediente” que sobrevive en el medio, es aquel que mantiene un doble juego. Atender por un lado a las directrices del profesor, no distorsionando el rol de juez, y por otro mutar las instrucciones dadas y jugar con los protocolos establecidos para poder adentrarse en franjas de penumbra, oscuridad y deslumbramiento donde poder atender al conocimiento en las franjas no visibles, no evidentes, más sugerentes, donde la mirada protocolaria no es capaz de acceder. El alumno “obediente” que sobrevive es al final el que es capaz de establecerse en la franja visible y no visible del conocimiento.

De esta manera y con un juego maestro, el alumno obedece de forma desobediente a una teoría de evolución aparentemente compartida entre profesor y alumno, pero absolutamente lejana en los principios.

El profesor apuesta por una teoría de la evolución marcada por un patrón ramificado, encarándose como maestro de forma ejemplar en lo sagrado, lo heroico, el desafío deportivo, es decir, los héroes del campo de batalla que ocultan la seducción a lo imposible bajo un barullo ruidoso y confuso (Sloterdijk 2013).

El alumno, en cambio, tiende a establecerse en otros formatos, teniendo la capacidad de heredar los principios de la selección natural pero superponiendo sobre estos los factores de lo repentino, la fuerza intrínseca y los cambios bruscos propios de la apuesta evolutiva de la “Síntesis Moderna”.

En la primera semana del curso académico 2013-2014, el grupo de investigación DIDI –Didáctica del Diseño, vinculado al Centro Universitario de Diseño y Arte de Barcelona, EINA–, del que formo parte, presentó a los alumnos de tercer curso del mismo centro una actividad para evaluar la adquisición de las competencias transversales y específicas más representativas de los cursos anteriores y así poder observar, analizar y desplazar la escuela en base a los datos extraídos.

La actividad consistía en la elaboración de un “Decálogo del estudiante de Diseño” que se manifestara en un medio gráfico, digital y espacial. Los resultados obtenidos hacían convivir dos estados contradictorios de evolución del estudiante, absolutamente reveladores y coherentes desde la disidencia y la oposición.

Caso 01_

La obediencia del alumno, evidencia la desobediencia del profesor al conocimiento.

En este caso expuesto, la obediencia del alumno evidencia la desobediencia del profesor al entorno pedagógico.

Las intenciones conductistas y guiadas del conocimiento que el profesor

lleva a cabo en las prácticas educativas, suponen una mala gestión del conocimiento. El interés del conocimiento en el marco educativo no está en los datos, sino en las formas con las que se tejen y nos relacionamos con ellos, en los desplazamientos, en las derivas y en los criterios de movilidad que articulan la red multicapa, libre, democrática, utilizada por todos, en donde lo interesante no es tejer un recorrido propio, sino ver por superposición las posibles rutas, recorridos y nodos que otros individuos han desarrollado desde otros lugares, dimensiones o galaxias. Interesa por un lado la construcción del conocimiento y por otro el desarrollo del pensamiento.

El tablero de juego dentro del marco académico está construido a través de nodos, lugares que alojan datos y recorridos, formas de aproximación a los datos. El profesor obediente es el que aproxima nodos y entrena a

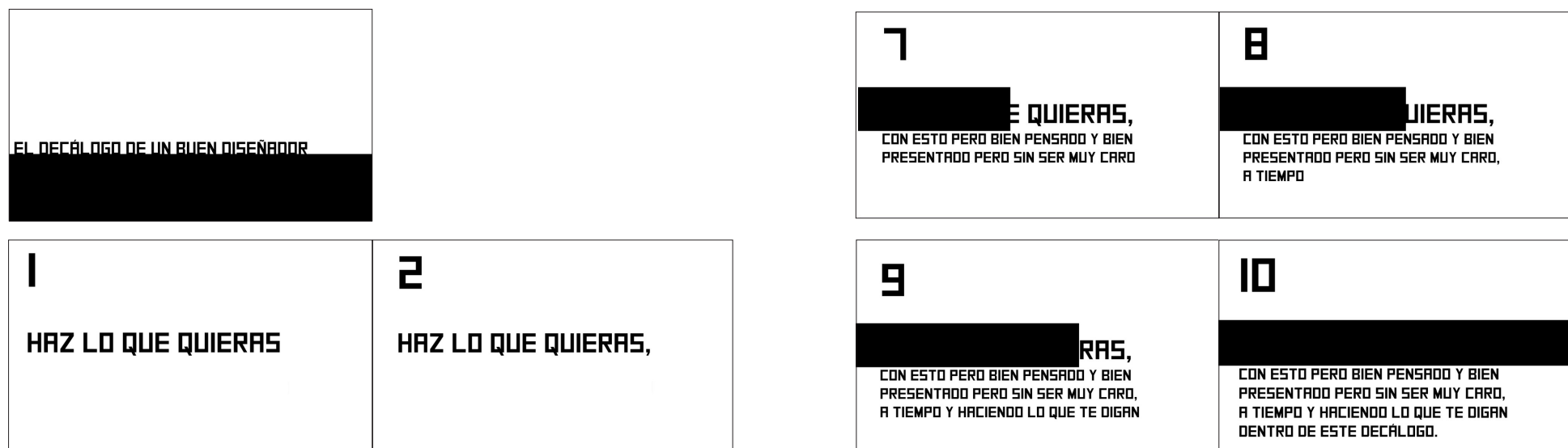


Fig. 1: Trabajo realizado por los alumnos Carlos Pamplona, Francesc Soria y Carles Rojas. Grado de diseño EINA, 3º curso, 2013-2014.²

los alumnos para que produzcan desplazamientos que les permita construir y compartir conocimiento a través del buscar, dejar aparecer, encontrar, aceptar, desechar, jugar. Se trata pues de adquirir buenas capacidades en el desplazamiento.

El profesor desobediente es el que hace trampas en este tablero de juego, queriendo ganar cuando ni siquiera se plantean vencedores o vencidos; cuando crea estrategias y agrupaciones falsas de nodos y trayectorias marcadas que no ayudan nada más que a evidenciar y visualizar una condensación extraña, propia de un jugador ilegítimo, que no quiere desplazarse ni que otros se desplacen, reteniendo a los alumnos que entran al tablero cerca de él, sin dejar que haya perspectiva, para ocultar su falta de estrategia, sus incapacidades, ejerciendo de juez de un juego que nunca ha jugado.

Pero el alumno, en este caso expuesto, ha sido capaz de intuir la partida y comienza el juego eterno.

Caso 02_ La obediencia del alumno, evidencia la desobediencia del alumno al conocimiento.

En este segundo caso, la obediencia del alumno, evidencia la desobediencia al conocimiento en un terreno académico guiado por el profesor.

Desobedecer al conocimiento como verdadero agente, supone la incapacidad de emancipación intrínseca en el saber así como la pérdida de libertad, la inconsciencia del estado contemporáneo y de las posibilidades de “tu” existencia dentro de éste, así como de la falta de empoderamiento y de recursos para el desplazamiento.

En este tipo de casos el profesor se manifiesta satisfecho, endurecido, no sufre ninguna alteración, afianzando su verticalidad por gravedad. No hay manifestación visible, aunque sí invisible para cambiar de estado o forma.

Bajo esta actitud se evidencia el espectro visible del profesor, lejos de considerar brillos, sombras y penumbras, sólo desde lo directo y evidente, intuyéndose una posible falta de flexibilidad frente a la aparición de vectores de movimiento.

El alumno pasa a ser el principal afectado de una manifestación equívoca que limita sus capacidades en el entorno académico. Una realidad poco favorable e ilegítima ya que se establece en contra de toda intención educativa.

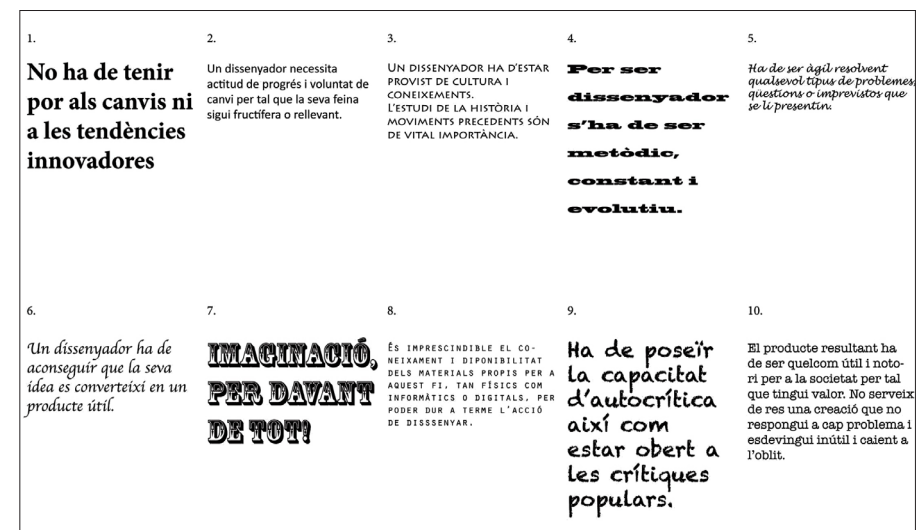


Fig. 2: Trabajo realizado por alumnos Laura González, Estel Homs y Maria Jané, Grado de diseño EINA, 3º curso, 2013-2014.

No hay un drama, sino una realidad, unida a una esperanza de un ejercicio incansable en el preguntar del alumno que le permitirá buscar las respuestas y evidenciar la verdadera capacidad emancipadora que radica en el acto de aprender (Rancière 2003). Y otra responsabilidad a tener en cuenta, la del compromiso del profesor frente a la figura del PDI (Personal Docente e Investigador) que encarna.

Pero la emancipación auténtica es la intelectual, tanto para alumnos como para profesores, que ejercitándose como entrenadores por la vía de lo improbable, amplíen la tolerancia de las variaciones y sean capaces de construir y compartir las arquitecturas del deseo.

El análisis del “estado de la cuestión” nos permite ahora establecernos en el entorno de la “cuestión del estado”.

2 La cuestión del estado

Charles Louis de Secondat, barón de Montesquieu, en su libro “Del espíritu de las leyes” publicado en 1748, define el poder “Legislativo”, “Ejecutivo” y “Judicial”, como instrumentos de gobierno capaces de permitir la libertad y el orden de los países, protegiendo las diferentes naturalezas y espíritus.

Como poderes contemporáneos dentro de esta, nuestra “Modernidad Líquida” (Bauman 2002), asociada en red, de identidad flexible y versátil, habitada por sujetos con una necesaria capacidad de mutar para hacer frente a las diferentes circunstancias, tenemos, los “Medios de Comunicación”, como cuarto poder y como quinto poder “La Organización Social en Red” que ofrece internet.

Pudiéramos anunciar como sexto poder, “El Conocimiento”; un entorno situado en lo común, altamente manipulable para ejercerse como herramienta de poder político, económico y social, siempre a favor de la libertad aunque muchas veces no respetado.

Pensar, pasa por una transformación íntima del sujeto, por el desplazamiento del “yo” desde el terreno privado hacia el común. Existe la necesidad de pasar del “yo pienso” y el “yo veo”, organizados desde el terreno de la opinión, hacia un “pensar” y un “ver” impersonales, impropios y abiertos sin dejar por ello de ser singulares (Garcés 2013).

Es por esta naturaleza que posee la vida, por lo que la política, las instituciones y las clases sociales dirigentes tratan a lo común como un monopolio del cual ansían el poder, generando violencia y trampas en las relaciones que tejen la vida.

Este sexto poder es hoy en día un arma de destrucción o creación, una ansiedad o un aliento, una cárcel o una herramienta de liberación, un solidificador o un dilatador, un mecanismo para disolver el estado anacrónico, una oportunidad real de mutación y un motor de desplazamiento.

Atender al conocimiento, devolviéndole la categoría de libertad que radica en su esencia, supone desbloquear y “desobedecer” el poder dominador que limita sus capacidades. La finalidad es devolver la vida a la sociedad y no a los cargos de poder y para ello la educación ha de enseñar a desobedecer abriendo un debate crítico ante todos los componentes del sistema. Se trata de jugar desde dentro del cuerpo académico a través de dos frentes, el que atiende a la institución, no permitiendo que deje de ser instituyente y el que atiende al conocimiento, no permitiendo que pierda su libertad.

“DD / Didáctica del Diseño” es una asignatura que imparto en el último curso de grado del Centro Universitario de Diseño y Arte de Barcelona, EINA, que en el curso 2013-2014, tomó el tema de la desobediencia como eje principal, pasándose a llamar “DDD / Didáctica para un Diseño Desobediente”. El objetivo era atender a la investigación, análisis y diseño metodológico de una pedagogía reflexiva ante el término “desobediente” en el ámbito de la didáctica del diseño.

La asignatura se estructuraba bajo los siguientes principios:

DDD “Didáctica para un Diseño Desobediente” es un ejemplo de reencuentro entre el pensamiento crítico y las prácticas educativas.

DDD es un ejercicio de “infiltración” en la propia escuela, con la intención

de conquistar nuevos espacios de aprendizaje.

DDD atiende por una lado a una pedagogía que se estructura desde la desobediencia y por otro lado observa al diseño desobediente.

DDD es el motor de cruces entre profesores y alumnos de diferentes asignaturas y cursos dentro de la universidad.

DDD es un esfuerzo por redefinir las relaciones entre docentes, alumnos y conocimiento, siendo ella misma la herramienta desestabilizadora del orden.

DDD es un curso de análisis, investigación y acción.

DDD cuestiona el “nomadismo / nostalgia / diversidad vs. estandarización / destreza / descubrir-imaginar”.

La “cuestión del estado” gira pues alrededor de una familia abierta de conceptos que se exponen a continuación: nomadismo, nostalgia, diversidad vs. estandarización, destreza, descubrir e imaginar; en donde “DDD, Didáctica para un Diseño Desobediente” trató de investigar, analizar y experimentar con ello.

2.1 Nomadismo

La Real Academia de la Lengua Española define nomadismo como “estado social de las épocas primitivas o de los pueblos poco civilizados, consistente en cambiar de lugar con frecuencia” (RAE 2001). Lo interesante radica en hacia dónde te desplazas y qué es lo que te permite desplazarte.

Como factores nómadas se han detectado cuatro entornos:

Un entorno social, enunciado por Georges Perec en el capítulo XXV “Historia del antropólogo incomprendido” (Perec 1988) en donde el nomadismo queda definido como un avanzar hacia la muerte a través de la destrucción.

Un entorno didáctico, enunciado en “Carta a mis estudiantes de filosofía” (Garcés 2012), en donde el nomadismo se define como un avanzar hacia la muerte a través de una construcción obediente.

Un entorno desobediente, enunciado en “Aprendizaje por contagio. Case of study: Campus de tecnificación proyectual 100x10” (Amann, Delso, Gómez, 2011) en donde el nomadismo se define como un avanzar hacia la vida a través de la desobediencia.

Un entorno del diseño, enunciado por Martí Guixé en su figura de “Ex-designer”, en donde el nomadismo se define como un avanzar hacia el diseño a través de una identidad desobediente.

Podríamos concluir que el hecho creativo propio del diseño necesita para vivir de una realidad proyectual diseñada que permita el desplazamiento exploratorio, basado en un ejercicio desobediente sin límites ni reglas, titubeante e interrumpido, unido necesariamente a una actitud crítica, lejos de la obediencia secular, inconsciente y dañina que opera desde la indiferencia y el desgaste.

Proyectar supone desplazarse. Desplazarse supone tomar decisiones. Tomar decisiones puede supone desobedecer. Desobedecer abre nuevas vías y recursos no explorados anteriormente. Lo anterior ya es conocido. Conocer es la acción que nos lleva al descubrimiento. Descubrir es lo que nos permite proyectar. Proyectar supone desplazarse. Desplazarse supone tomar decisiones. Tomar decisiones puede supone desobedecer.

2.2 Nostalgia

La nostalgia es el sufrimiento de pensar en algo que se ha tenido o vivido en una etapa y ahora no se tiene, está extinto o ha cambiado.

Las estructuras poseen partes vistas y ocultas que tienden a evidenciarse o no, según los intereses, los usos o las intenciones, resultando interesante la

estructura por su forma, así como el carácter que toma según sea gestionada. Las estructuras “organizadas” permiten ser vistas en función de las perforaciones que “organizadamente” se han previsto, para “organizadamente” entender un discurso que “organizadamente” se fundamenta en unos intereses e intenciones promovidos por el gestor de la estructura. Las estructuras “organizadas” son viables gracias a agentes activos y dominantes que necesitan para poder existir de agentes pasivos. Son jerárquicas y opacas, velan por la tranquilidad, eximiendo toda visión panorámica y proporcionando gratuitamente un nicho de seguridad.

Las estructuras “prescindiblemente organizadas” (Nieto 2012), permiten una pertenencia más libre, sin lugares ocultos, predisponiendo la estructura a una alta mutabilidad y transformación hacia lugares no conocidos, en donde el motor es compartido por un corpus de agentes. Las estructuras “prescindiblemente organizadas” son viables gracias a la inexistencia de agentes pasivos y a la presencia máxima de agentes activos no dominantes. Su naturaleza es transparente, flexible y moldeable.

Podríamos decir que las estructuras docentes, los centros educativos institucionales, deben velar por el carácter instituyente que les da sentido, lejos de una nostalgia que imponga una estructura desfasada. Las estructuras han de ser revisadas para adaptarse a los tiempos y escaparse del anacronismo educativo tanto en forma como en fondo y poder convivir con el ecosistema contemporáneo.

La nostalgia en navegantes y aventureros formados en escuelas de arte, diseño, arquitectura hace que sus desplazamientos no sean tan libres.

2.3 Diversidad vs. estandarización

La estandarización es una forma simple, pero ágil, de estructurar la realidad. La educación debiera desobedecer al mapa de lo estándar para abrir los márgenes y entender la complejidad de lo real, con el fin de educar en las formas de mirar y moverse dentro de ahí.

El temor a la diversidad aparece por la capacidad que posee de configurar estados de conflicto, aun sabiendo que puede generar otros de consenso. Es el temor el gran problema que bloquea la capacidad exploratoria. La confusión entre el error y el fracaso hace aparecer el juicio y el castigo.

Entendida nuestra era, nuestra posición, nuestro compromiso y nuestro ejercicio, debiéramos establecernos en los estados de conflicto como episodios a través de los cuales se procura el aflorar de la diversidad, porque es desde allí, desde donde uno tiene la capacidad para la libertad, entendiendo mejor los territorios y dejando de lado las posiciones geométricas de las cosas, los temas (x, y, z).

Cultivar la diversidad en un entorno pedagógico pasa por procurar un hábitat transparente, dejando aflorar las emergencias de nuevos modelos en conflicto, que permitan reorganizar el conocimiento existente para poder provocar una verdadera negociación entre actores. Otro punto a favor sería la inclusión del conocimiento local o “amateur”, completando y aportando nuevos puntos de vista respecto al conocimiento experto (científico, profesional, técnico) (Freire 2012).

En el terreno pedagógico, las aventuras entre alumnos y profesores, trabajando en equipo con la máxima transparencia, permitiría crear estados de conflicto, motor de desplazamientos de gran alcance y desarrollo. El ámbito creativo necesita en el ejercicio del proyectar de situaciones de extrañamiento como estrategia de ataque. En este sentido es importante que el conflicto pueda ejercitarse desde las relaciones de los agentes, pero también desde el lado instrumental, a través del uso de herramientas de navegación “impropias” para la “búsqueda”, que no para el “encuentro”; o espaciales, en relación a los lugares que cobijan estos estados, buscando en sus condiciones matéricas, lumínicas, térmicas y sonoras diferentes relaciones y estados de diálogo en el proceso proyectual.

2.4 Destreza

La Real Academia de la Lengua Española define destreza (de diestro) como: “Habilidad, arte, primor o propiedad con que se hace algo” (RAE 2001).

La asignatura Didáctica para un Diseño Desobediente define destreza (de diestro) como: “Habilidad, arte, primor o propiedad con que se hace algo, por ejemplo, hacer funcionar un ventilador Modelo 1.”

La asignatura Didáctica para un Diseño Desobediente, define destreza (de zurdo) como: “Habilidad, arte, primor o propiedad con que se hace algo, por ejemplo, hacer funcionar un ventilador Modelo 2.”

Descripción del Modelo 1 / Diseñar resolviendo

Descripción del Modelo 2 / Diseñar habilitando

La destreza es el motor de la “inteligencia ejecutiva” a través de la cual desarrollamos la capacidad de elección, proyectación y organización de acciones. La destreza es el nexo que une la idea con su realización, capaz de dirigir el comportamiento, elegir las metas, aprovechar la información y regular las emociones.

La inteligencia no se define por la capacidad deductiva, el grado de conocimiento o la lógica, sino por la capacidad de hacer preguntas, hipótesis, navegar por las elucubraciones y por las formas de dirigir el comportamiento.

La estimulación creativa de nuestra inteligencia pasar por agitar los dos niveles que la componen, por un lado el nivel computacional, residencia de las ideas, los sentimientos, los deseos, las imaginaciones y los impulsos, y por otro lado el nivel ejecutivo, donde residen las habilidades en el controlar y el dirigir.

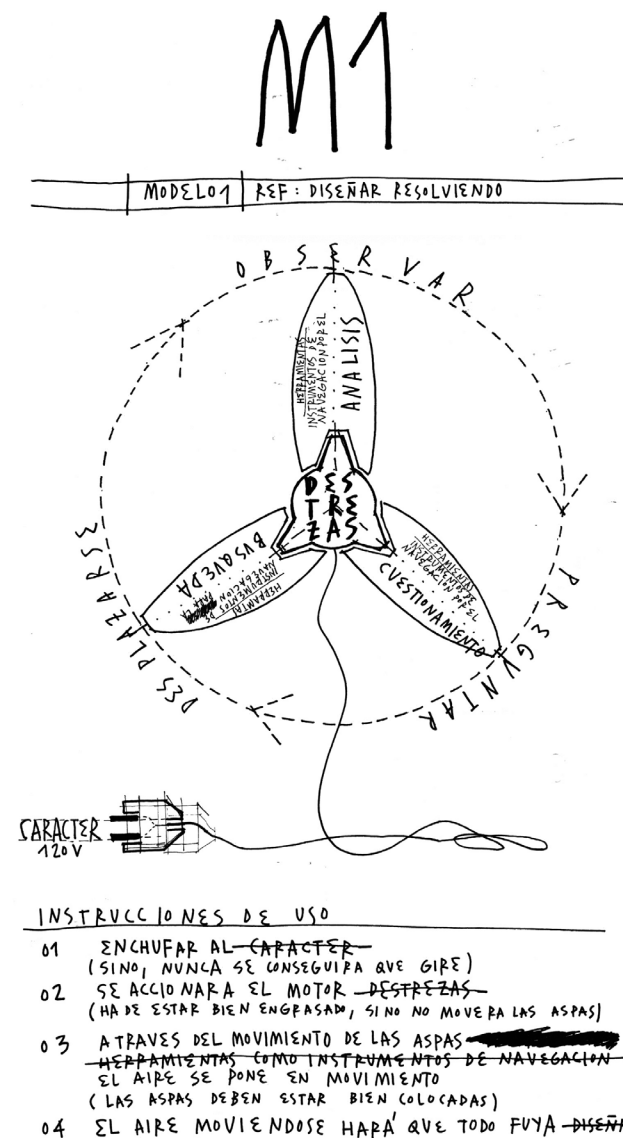


Fig. 3: Ventilador Modelo 1.



Ejercitarse en el descubrir supone no sólo saber mirar aquellos lugares,

instantes capaces de narrativas, sino crear entornos propicios donde encontrar.

La capacidad crítica es necesaria para detectar estos lugares, pero el ejercicio proyectual necesita de esta mirada atenta y de un ejercicio metodológico que en el transcurso del proyecto, el diseñador sea capaz de crear para propiciar un desplazamiento habilitador. El profesor de proyectos es el que durante sus clases y liberado por fin de lo absurdo de su figura de juez, formará al alumno en la capacidad de construir estrategias para el descubrir y de miradas para el encontrar.

Pudiéramos concluir acercando el “estado de la cuestión” a “la cuestión del estado” para poner el acento en cómo diferentes ejercicios realizados a través del cuestionamiento, son el fundamento de un ejercicio proyectual, fundado en el desplazamiento, en los recorridos, en las derivas que permiten conducir al diseño por los territorios.

El marco académico necesita solucionar las jerarquías docentes y las relaciones entre agentes y conocimiento para poder crear un marco propicio donde construir conocimiento resulte de una búsqueda sentida, compartida y libre.

3 “Estado” en desplazamiento

La desobediencia es más que necesaria para poder llegar a un estado que bautizaremos como óptimo, desde donde aclarar y crear nuevos roles, así como enfocar los puntos claves.

Proyectar tiene como sinónimos: lanzar, arrojar, despedir, disparar; y como antónimos: planificar, trazar, esbozar. En este sentido, la desobediencia en el diseño es clave desde dos posiciones. La primera, citada en el punto 1 “El estado de la ‘cuestión’”, está en relación a la necesaria desprotección protocolaria de los agentes que marcan normas de actuación y movimiento en las acciones del cuestionar, ofreciendo planes y trazados equívocos

que no hacen más que ocultar, controlar y limitar los desplazamientos. La segunda posición del desobedecer, citada en el punto 2 “La cuestión del estado”, viene intrínseca en la acción del diseñar.

“La génesis no va de un término actual, por más pequeño que sea, a otro término actual en el tiempo; sino de lo virtual a su actualización, es decir, de la estructura a su encarnación, de las condiciones de los problemas a los casos de soluciones, de los elementos diferenciales y de sus relaciones ideales a los términos actuales y a las relaciones reales diversas que constituyen en cada momento la actualidad del tiempo” (Deleuze 1994).

Proyectar es pues un proceso de actualización en donde lo interesante es la acción del desplazamiento, el arrojar, el lanzar, la capacidad de cuestionar para producir movimiento, acto absolutamente desligado de la planificación que limita el movimiento del proceso del diseño.

Se trata pues de desobedecer a través del ejercicio del cuestionamiento, produciendo un estado en constante desplazamiento, que encuentre, evolucione y sea adaptable, que tenga la capacidad de mutar y sobreviva por la acción del movimiento.

Este es el verdadero ejercicio del proyectar, del conocer, del diseñar.

(1) La síntesis evolutiva moderna (también llamada simplemente nueva síntesis, síntesis moderna, síntesis evolutiva, teoría sintética, síntesis neodarwinista oneodarwinismo) significa en general la integración de la teoría de la evolución de las especies por selección natural de Charles Darwin, la teoría genética de Gregor Mendel como base de la herencia biológica, la mutación genética aleatoria como fuente de variación y la genética de poblaciones matemática.

(2) No son responsabilidad del autor del artículo los posibles errores ortográficos que aparecen en las figuras correspondientes a los ejercicios de los estudiantes.

(3) En relación a la afirmación “Creo en la nada” de J. G. Ballard en J.G. Ballard. Autopsia del nuevo milenio. Barcelona: Ed. CCCB, 2008.

Bibliografía

Monografías

- >Bauman, Zygmunt. *Modernidad líquida*. Madrid: Ed. Fondo de Cultura Económica de España, 2002.
- >Ballard, J. G. J. *G. Ballard. Autopsia del nuevo milenio*. Barcelona: Ed. CCCB, 2008.
- >Boltanski, Luc y Chiapello, Ève. *El nuevo espíritu del capitalismo*. Madrid: Ed. Akal, 2002.
- >Cage, John. *Escritos al oído*. Murcia: Ed. Colegio Oficial de Aparejadores y Arquitectos Técnicos, 1999.
- >Darwin, Charles. *On the Origin of Species*. Cambridge: Ed. Harvard University Press, 1964.
- >De Montaigne, Michel. *Los Ensayos*. Barcelona: Ed. Acantilado, 2007.
- >De Secondat, Charles Louis. *Del espíritu de las leyes*. Buenos Aires: Ed. Losada, 2007.
- >Deleuze, G. *Difference and Repetition*. New York: Ed. Columbia University Press, 1994.
- >Edu-Factory. *La universidad en conflicto. Capturas y fugas en el mercado global del saber*. Madrid: Ed. Traficantes de sueños, 2010.
- >Fisher, Roland. *The Genetical Theory of Natural Selection*. Ed. BiblioBazaar, 2013.
- >Garcés, Marina. *Un mundo común*. Barcelona: Ed. Bellaterra, 2013.
- >George, Perec. *La vida instrucciones de uso*. Barcelona: Ed. Anagrama, 1992.
- >Nieto Fernández, Enrique. *¡...Prescindible organizado!: agenda docente para una formulación afectiva y disidente del proyecto arquitectónico*. Tesis doctoral inédita, Universidad de Alicante, 2012.
- >Piaget, Jean. *La psicología de la inteligencia*. Barcelona: Ed. Crítica, 1999.
- >Rancière, Jacques. *El maestro ignorante. Cinco lecciones para la emancipación intelectual*. Buenos Aires: Ed. Libros del Zorzal, 2007.
- >Seguí de la Riva, Javier. *Dibujar, Proyectar (III). Planteamiento y referencias pedagógicas*. Madrid: Ed. Instituto Juan de Herrera, 2001.
- >Seguí de la Riva, Javier. *Dibujar, Proyectar (VI). Escritos diversos*. Madrid: Ed. Instituto Juan de Herrera, 2004.
- >Sloterdijk, Peter. *Has de cambiar tu vida*. Valencia: Ed. Pre-textos, 2013.

Artículos

- >Amann, Atxu., Delso, Rodrigo; Gómez, Borja. 2011. Aprendizaje por contagio. Case of study: campus de tecnificación proyectual 100x10. Madrid: Actas del I Congreso Internacional sobre Aprendizaje, Innovación y Competitividad (CINAIC 2011) (Consultado el 29 de noviembre de 2013).
- >Garcés, Marina. 2012. Carta a mis estudiantes de filosofía. *Nativa*. <http://www.nativa.cat/2012/12/carta-a-mis-estudiantes-de-filosofia> (Consultado el 13 de noviembre del 2013).
- >Freire, Juan. 2009. La escuela como máquina de estandarización o como cultivadora de diversidad. *Nómada*, Blog de Juan Freire. <http://nomada.blogs.com/jfreire/2009/06/la-escuela-como-mquina-de-estandarizar-o-como-cultivadora-de-diversidad.html>.
- >Freire, Juan. 2010. El valor de la diversidad: consenso y conflicto para la innovación. *Nómada*, Blog de Juan Freire. <http://nomada.blogs.com/jfreire/2010/01/el-valor-de-la-diversidad-consenso-y-conflicto-para-la-innovacin.html>.
- >Freire, Juan. 2012. La educación y la gestión del fracaso. *Nómada*, Blog de Juan Freire. <http://nomada.blogs.com/jfreire/2012/10/educacion-gestion-fracaso.html>.

Informes

- >Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. *Sistema estatal de indicadores de la educación 2014*. Madrid: Secretaría General Técnica, 2014.