

La gestión hace nacer algo que antes de la acción humana no existía. Gestar, por tanto, no se vincula con la inteligencia deductiva, la cual procede de premisas apriorísticas. La gestión, en cambio, utiliza la inteligencia contextual, con lo cual, en el caso específico del diseño, sus oficiales deben comprender la situación problemática actual y vincular ésta con el pretérito. La inteleción y la inuención retórica, son dos operaciones necesarias para la gestión del diseño.

LUIS ANTONIO RIVERA

El propósito de la didáctica proyectual es conseguir que las estudiantes cobren conciencia de las premisas que guían sus acciones. Hacer gestión del diseño implica actuar con conocimiento de causa. Gestar un proyecto implica contestar para qué se diseña, para quién se diseña, qué y por qué se diseña, en dónde se diseña y con qué se diseña. Las respuestas se obtienen del ejercicio consciente de la intelecto e inventio retóricas.

LUIS ANTONIO RIVERA

22

23

### La noción de *framework*

De acuerdo con Stitzman (2022), un *framework* es una estructura conceptual que permite trabajar y seguir enriqueciendo un marco teórico. Al referirse a la actualidad del pensamiento de Freud, Stitzman sostiene que éste es urgente si sus principales categorías conceptuales se utilizan como un *framework*, es decir, si dichas categorías son operativas, simples, ampliables sin contradicciones, aplicables, *ensanchables* y *renominales*. Siguiendo a este autor, se sostiene que la retórica es urgente si se entiende como *framework*, vista así, sus principales nociones (por ejemplo, *inventio*, *dispositio*, *elocutio*) son operativas, en tanto no dicen qué hacer, sino cómo actuar, cómo operar; son *simples* porque son reducidas y mantienen la esencia de su significado original; se pueden *ampliar sin contradicciones*, ya que lo mismo funcionan para la oratoria, el cine, la arquitectura o el diseño; son *aplicables*, ya que no se limitan a analizar el discurso sino, preponderantemente, a producirlo; se pueden *ensanchar* y dar cabida a otros conceptos y teorías; y, por último, son *renominales*, es decir, acepta renombrar sus conceptos. por ejemplo, agudeza en lugar de *inventio* o usuario en lugar de auditorio. Esto es, sólo entendido como *framework* es que la retórica tiene sentido para la formación contemporánea de diseñadores.

Lo anterior plantea retos diversos a los programas académicos que se orientan a la formación de los diseñadores. Un reto principal es cómo resolver la inserción en el currículo y la didáctica de teorías y metodologías tan diversas, como lo pueden ser la Teoría de la Gestalt, la Semiótica Cognitiva o la Antropología, entre otras; enseñar métodos rigurosos o desarrollar el llamado *Design Thinking*, cómo decidir entre el análisis de audiencias cuantitativo en lugar de los estudios cualitativos; entre técnicas representativas tradicionales o el uso de recursos digitales; enseñar a trabajar de manera autónoma o en equipos colaborativos interdisciplinarios; entre la tradición o la innovación, o bien, resolver, curricular y didácticamente el grado de complejidad de los problemas encargados por los profesores en los talleres proyectuales. Pareciera entonces que la pedagogía del diseño es más blanda que sólida, menos atrapable que inasible.

En específico, el desarrollo de competencias para la gestión de proyectos de diseño deberá considerar la complejidad antes expuesta. Este escrito propone a la retórica como un *framework* que puede dar cauce a los distintos contenidos curriculares y las diversas estrategias didácticas que se han ido generando para su aprendizaje.