El proceso de diseño, por sobre el objeto de diseño

Por Jorge Gaitto

La oposición «procesos» versus «resultados» en la enseñanza del diseño es solo aparente.

La cultura histórica de la enseñanza del diseño no es sino el emergente de una forma de pensar y hacer diseño. Resulta —por lo menos— antigua la concepción de una propuesta pedagógica para la enseñanza del diseño, que centre su mirada en el producto, considerando el erotismo formal como el propio contenido de una imagen.

> «centrar la mirada solo en el producto, es no reconocer que existimos».
> (John C. Jones)

La calidad estética del producto es un atributo cultural que le es propio, pero no su función primordial. Es entonces significativo que se articulen erróneamente los ejes de los contenidos programáticos conceptuales con las experiencias prácticas de resolución de configuraciones visuales. La reflexión teórica a partir del hacer en el aula-taller se constituye en la formulación de una propuesta pedagógica que basa su metodología didáctica a partir de una aproximación consensuada a los principios esenciales del diseño.

El diseño como proceso

El enfoque comunicacional del diseño contiene un principio esencial: el «diseño» no es el producto, es el mensaje. No es la manifestación material de formas visuales sino el proceso que conduce a la obtención del producto o del mensaje. El principio postula que el diseño *(design)* no es exclusivamente la expresión final de la forma visible, sino la planificación y el proceso de creación y elaboración por medio del cual el diseñador traduce un propósito en un producto o un mensaje, en tanto resultado de dicho proceso.

Tradicionalmente se consideran «diseños» los apuntes, los esbozos y bocetos, los dibujos, y también los objetos caracterizados por una cierta componente estética. Pero un dibujo no es diseño, sino un dibujo, y una silla no es el diseño sino una silla. Se hace necesario recordar aquí a René Magritte (Bélgica 1898-1967) y su fantástica y sintética declaración gráfico-textual: *«Ceci n'est pas une pipe»*.

Lo que introduce la idea moderna de design es el hecho de que, ya se trate de un dibujo o un objeto, estos nacen de un proceso, un plan mental, un «programa» o «proyecto» que incluye una performance, una estrategia del mismo hacer. El design es el proceso, desde que se inicia la concepción del trabajo hasta su formulación final pasando por las hipótesis tentativas del diseñador —mentales y energéticas— que sucesivamente marcan los pasos internos y el

desarrollo del proceso. O sea que «diseño» es lo que podemos concebir como una ingeniería interna de la elaboración y puesta en forma de mensaje o de producto.

Al poner así especialmente de relieve el proceso productivo, el *design* sobrepasa la acepción tradicional de dibujo, imagen, figura u objeto. El concepto moderno de «diseño» trasciende lo que es exclusivamente gráfico, visual y hasta objetual. Así se diseñan «cosas» que nada tiene que ver con los «objetos» del diseño industrial o con los «mensajes» del diseño gráfico.

Lo que define pues al diseño —y a la comunicación misma— es:

> la existencia de un propósito; el conocimiento de los datos de base y la posesión de las técnicas para realizarlo; la disposición de los medios materiales necesarios; el proceso temporal de planificación, creación y ejecución por el cual se materializará finalmente el «propósito» en una forma.

Diseño es pues, la expresión planificada de un propósito, poniendo el acento de esta definición, tanto en la idea de «planificación» y de proceso, como en la de «expresión» material y el «sentido» resultante de lo anterior. El proceso de diseño no es un proceso lineal, sino interactivo. Es un constante regresar al principio, o alternativamente a las etapas intermedias, hasta conseguir la certidumbre, la consistencia de la solución que se está desarrollando.

La enseñanza del proceso en el proceso de enseñanza

Si no se reformulan y actualizan las metodologías de enseñanza del diseño, si finalmente no se debate sobre las cuestiones inherentes a los procesos de enseñanza-aprendizaje, que partan de un acuerdo en tanto objetivos de conocimiento, no se podrá avanzar en la modernización de la educación del diseño. Hoy, la enseñanza del diseño es una actividad que padece de ausencia de reflexión sobre si misma. Constituye un hacer carente de teoría, una praxis sin conocimiento.

Se deberá tomar como estrategia aquello que enuncia la Teoría de la Comunicación, que podría adaptarse al medio de esta manera: en primer lugar, reconocer su público objetivo y se planteará con rigor cuál es el conjunto de conocimientos y cuál es la capacidad de esfuerzo que pueden poseer los individuos que forman parte de ese público objetivo.

El docente deberá traducir el mensaje (programa-objetivo-conocimiento) de tal forma que el mensaje global y cada una de sus partes en sí misma queden dentro del nivel de inteligibilidad de su público objetivo (alumnos), pero también dentro de su capacidad de esfuerzo.

Entonces no basta simplemente con »hablar», sino que es preciso que el número global de elementos originales transmitidos sea compatible con la capacidad de atención de los destinatarios. Resulta habitual el error de sobreestimar la capacidad de atención del individuo, aún cuando el mensaje proporcionado sea de sustancia simple. Esta situación no deberá confundir y confluir en la subestimación del receptor, sino en precisar la real

estimación de sus capacidades.

Se hace necesaria la clarificación precisa de los conceptos y una exposición metodológica y técnica acompañada de ejemplos y análisis de casos que faciliten la comprensión correcta y estimulen el potencial creativo individual y colectivo.

La didáctica moderna parte del postulado fundamental de que hay diversas maneras de realizar cualquier tarea, una de las cuales será siempre la mejor y la más eficiente. En la enseñanza, la determinación de esa «mejor manera» dependerá de la capacidad docente para concebir los objetivos educacionales y, sobreponiéndose a la rutina, transformarlos en la cosa viva, actuante, dinámica, esencialmente formativa, que sirva al desarrollo integral del alumno. Ese cometido es viable si hay una correcta adecuación entre los medios y los fines, esto es entre los procedimientos y recursos adoptados, y los objetivos previstos.

La didáctica es la disciplina pedagógica de carácter práctico que tiene por objetivo específico la técnica de la enseñanza, esto es la técnica de dirigir y orientar eficazmente a los alumnos en su proceso de aprendizaje. Definida la relación con su contenido, la didáctica es el conjunto sistemático de principios, normas, recursos y procedimientos específicos para orientar con seguridad en el aprendizaje de los contenidos de los programas, teniendo en vista sus objetivos educativos.

No existe una «mejor técnica de enseñanza» en términos absolutos y determinables *a priori*; pero, dentro de las circunstancias inmediatas de la realidad, es siempre posible determinar cuál es, en cada caso, la técnica de enseñanza más factible y aconsejable; para eso se exige comprender y discernir todos los datos de la situación real inmediata sobre lo que se va actuar.

Didáctica no es sinónimo de metodología. La metodología estudia «el método en si», y como tal, es sólo una parte de la didáctica. El estudio del método disociado de la configuración didáctica, es una investigación abstracta y poco profunda que fragmenta la complicada realidad vital que caracteriza la enseñanza del diseño.

No es la asignatura en sí la que ocupa el foco de atención del profesor, sino los alumnos como aprendices de esa asignatura; ellos deben ser estimulados, orientados y guiados en el proceso de aprendizaje. La asignatura es sólo el reactivo cultural utilizado. El interés deberá estar entonces centrado en los alumnos y no en el reactivo cultural, que no es más que uno de los medios empleados.

La técnica docente no puede consistir en una mecánica rígida e invariable. Tiene que ser más bien una técnica directiva, flexible, alerta y ajustable a todas las circunstancias, avances y retrocesos, titubeos y fracasos, impulsos, entusiasmos y depresiones, revelados por los alumnos durante su experiencia de aprendizaje. Esto significa dejar de lado métodos antiguos, rígidos y estereotipados.

La enseñanza para ser eficaz, debe configurarse como actividad inteligente, metódica y orientada por propósitos definidos. Los grandes males que debilitan la enseñanza y restringen su rendimiento son la rutina, sin inspiración ni objetivos, y la improvisación, dispersa, confusa y sin orden. La mejor herramienta frente a ello es la planificación, que

garantiza la mejora continua y el progreso metódico hacia los objetivos definidos.

> «El objetivo, significa la previsión del término o del resultado probable de nuestra acción. Actuar con un objetivo previsto es actuar inteligentemente; redunda siempre en actividades dispuestas y ordenadas para alcanzarlo. El objetivo es, pues, el principio que gobierna y dirige nuestra actividad e influye en cada uno de los pasos que damos para llegar a él».
> (John Dewey, *Democracia y educación*)

Se hace necesario establecer, que el proceso en términos de la enseñanza-aprendizaje del diseño, será cubierto por el progreso del programa hacia sus objetivos y no del avance, si solo se entiende por avance el «ir hacia adelante».

El método de análisis de casos, en la enseñanza del diseño, contribuye al análisis crítico y al acercamiento a las teorías. Partiendo de hechos reales y concretos existentes en el ambiente inmediato, para llegar desde allí, junto con los alumnos, a la abstracción, a la generalización y a la formulación teórica, a través de la reflexión y el raciocinio.

De las evaluaciones

Ante la falta de claridad y control sobre los parámetros de evaluación, interviene la arbitrariedad, y esto es irresponsabilidad. En los siglos pasados prevalecía el régimen heredado de la Edad Media, de hacer un solo examen final oral para verificar el rendimiento de los alumnos. Denominaban a tal examen oral *periculum*, porque en esa media hora de peligro se decidía la suerte del alumno: promoción o reprobación. Lo llamaban también *dies irae*, porque el final de cada prueba era seguido de merecidos elogios o de severas y rencorosas reprimendas dadas por los profesores al alumno deficiente. Era su veredicto final.

Si se trata de evaluar conocimientos, entonces se hace necesario definir «conocimientos» en su exacto sentido de dominio reflexivo de conjuntos conceptuales y de su aplicación en el desenvolvimiento de raciocinios y en la solución de problemas teóricos o prácticos. Queda claro en este sentido, que si en un acto de evaluación solo se pone en juicio la resolución de problemas prácticos de diseño, entonces el acto evaluatorio es parcial y por tanto no refleja el resultado del progreso del alumno a lo largo del programa de la asignatura.

El resultado final de un acto de evaluación se traduce concretamente como aprobación o reprobación. Los alumnos considerados aptos para continuar sus estudios en estadios más avanzados son aprobados y pasan a una instancia superior donde deberán resolver problemáticas de diseño de mayor complejidad o tomarán asignaturas del Plan de Estudios, en las que se darán por superados instancias anteriores. Teniendo presente además, el carácter vinculante de los conocimientos adquiridos en cada una de las asignaturas, se hace necesario tener nociones bien definidas de las consecuencias prácticas del juicio emitido por los profesores sobre los exámenes realizados por los alumnos. La aprobación otorgada con justicia y fundada en evidencias objetivas y múltiples del aprovechamiento real efectuado por el alumno, acredita su aptitud para proseguir.

Pero cuando la aprobación es fruto de la benevolencia e inmerecida, se vuelve perjudicial

para el alumno y desmoralizante para el grupo. Es perjudicial, porque el alumno avanza sin la base necesaria y encontrará dificultades generalmente insuperables en la resolución de problemas de mayor complejidad. Es desmoralizante para el propio profesor, porque cuando se distingue por su benevolencia, pierde su prestigio y su autoridad. Se instala la imagen complaciente y consecuentemente lleva la productividad a niveles ínfimos, la desidia se vuelve denominador común.

La solución para este problema no será ciertamente que el profesor se vuelva transigente y apruebe indiscriminadamente a todos sus alumnos para ocultar el fracaso de la enseñanza. Consiste, eso sí, en revisar y mejorar su técnica didáctica a fin de capacitar a sus alumnos para afrontar los exámenes con perspectivas de éxito. La manipulación de las evaluaciones con propósitos de retención o como metodología de encubrimiento del bajo rendimiento, no hace otra cosa que desacreditar a la totalidad del plantel de educación.

No será la solución, la atadura a una modalidad de enseñanza, la desaprobación injusta, el desaliento, ni el centrar tozudamente el eje en el producto dejando de lado la riqueza del proceso como se modificarán los logros, de hecho sólo se cortará a legiones de alumnos la posibilidad de desarrollar estudios y no se cumplirá la misión de la educación en el campo de diseño.

La aprobación honesta, justa y conciente es y debe ser la resultante normal del trabajo realizado con objetivos definidos y con propósitos educativos. La observancia y la búsqueda de nuevas alternativas en la enseñanza de diseño, con normas didácticas, seguidas con inteligencia y sentido de la oportunidad, asegurará la eficiencia y por tanto mejorará el índice de rendimiento.

Publicado el 31/03/2011

FOROALFA
ISSN 1851-5606
https://foroalfa.org/articulos/el-proceso-de-diseno-por-sobre-el-objeto-de-diseno