Notas incómodas sobre la enseñanza del diseño

Por Paco Calles

La difusa conceptualización del diseño y la actividad docente permite que, en perjuicio del gremio del diseño, se retrase indefinidamente un examen exhaustivo de las propias deficiencias.

Durante mucho tiempo al diseño gráfico se le ha considerado como un fin en sí mismo, resultado de un dominio formal e instrumental; y se olvida que, en tanto vehículo sígnico, es un medio que alude a otra cosa, ya sea por analogía o convencionalismo. Es decir, que la importancia del diseño gráfico radica en su facultad de referencialidad y no en sus cualidades formales. El diseño gráfico se encuentra inmerso en la producción de sentido; por lo tanto es una práctica significante, una acción referencial de síntesis extrema de los discursos comunicativos.

En amplias capas de la actividad diseñística, tal como señala Norberto Chaves en uno de sus textos (1997:97), el diseño gráfico suele ser asumido con poca claridad. Con frecuencia se consideran los *"a priori"* por sobre las condiciones objetivas del problema a resolver; es decir existe una tendencia a priorizar los objetos gráficos y de estos sus características formales. Este prejuicio visualista, como lo llama Chaves, es un fenómeno que se muestra de manera constante en conferencias, cursos, talleres, seminarios y congresos, donde los profesionales y estudiosos (?) del diseño concentran su exposición en descripciones formales y experiencias anecdóticas, apenas superando el discurso puramente formal.

El diseño gráfico no es un simple artificio estético, resultado de una operación técnica o de la inspiración divina del diseñador. Lejos de la esta visión romántica y poco profesional, el diseño gráfico se inscribe en el ámbito de la programación estratégica de la comunicación. "Por eso, identificar al diseño sólo con algunas de sus manifestaciones formales o confundirlo sin más con malabarismos estéticos —seguramente necesarios, pero en otro orden de cosas— es, pues, un prejuicio o una frivolidad. El diseño no es un valor superficial y aleatorio, sino una disciplina inserta en los procesos productivos y de intercambio" (Pibernat, 1986:1).

Por otro lado en nuestros planes de estudio, los llamados talleres de diseño, todavía siguen siendo en muchas ocasiones copias fieles de la actividad profesional. Seguimos atrapados en géneros obvios que poco sirven para preparar a alumnos para cambios constantes y para la producción de nuevas posibilidades de aplicación del diseño. De este modo, la educación del diseño gráfico, sigue dividida en especializaciones de dudosa relación con el trabajo que realizarán los futuros diseñadores dentro de diez años.

Los profesores

La difusa conceptualización de la actividad docente permite que algunas personas e instituciones retrasen indefinidamente un examen exhaustivo de las propias deficiencias, y de las funciones sustantivas del ser y el quehacer universitario.

Algunos de los docentes responsables de los talleres de diseño buscan en ésta actividad su propia expresión, en los logros de su estudiantes y los de su escuela; es su forma de seguir con su sistema de vida, es su propia opción, afirma Norman Potter (1999:30). El trabajo académico (?) de quién se desempeña cómo docente en las instituciones educativas es agradable, aparentemente fácil y bien visto socialmente. Además, es posible dar clases y después ir a trabajar —como si la labor docente fuera una especie de pasatiempo y no un trabajo.

Los profesores que son a la vez profesionales del diseño en reiteradas ocasiones pueden perder de vista los objetivos de la enseñanza: el *aprendizaje*. En su afán de evidenciar, mostrar y demostrar las capacidades y conocimientos que usan para diseñar, olvidan que sus estudiantes están aprendiendo, y pasan por alto una serie de pasos necesarios para diseñar. Por el otro lado, los profesores que dedican la mayor parte de su actividad profesional a la docencia, suelen sentirse infelices por no diseñar y olvidan que en su propia actividad se puede *diseñar diseñadores*.

Del salón de clase al misterioso santuario

Las clases de diseño se han convertido en verdaderos “confesionarios”; lugares sagrados dónde pasivamente los estudiantes (?) escuchan confidencialmente, una serie de invaluables *tips* —consejos y artificios, trucos y triquiñuelas, mañas y artimañas— que el profesor confiesa y dicta, con la buena intención de *transmitirles* el conocimiento a sus discípulos, para que a través de este artilugio los estudiantes puedan *aprender*, casi por contagio u ósmosis.

“Súbele”, “bájale”, “quítale” y “ponle” son algunas máximas de este modelo pedagógico a las que se suman “le falta más diseño”, “métele más diseño” y “juega más con el diseño”. De este modo, un estudiante preocupado e insatisfecho por su calificación, más que en la profundización de sus propias investigaciones y conclusiones, bailará al son de los profesores. La enseñanza del diseño en general, es una profesión que carece de reflexión sobre sí misma. Constituye un hacer carente de teoría, una práctica sin conocimientos: se enseña, pero no se sabe a ciencia cierta qué se enseña y mucho menos qué aprenden los demás.

La *concursitis* una nueva enfermedad

En reiteradas ocasiones se induce a los estudiantes a participar en concursos, cosa que “aparentemente” les permitiría poner en práctica lo “aparentemente” aprendido y medirse con sus congéneres. Los convocantes de estos concursos arguyen que, a partir de la participación, se contribuye al desarrollo ético y profesional de los estudiantes, ayudándolos a desarrollar y compartir sus cualidades y habilidades. Por su parte las instituciones que impulsan y participan en estos concursos recibirán un diploma y/o un reconocimiento en especie.

Concurso para el diseño de la cajita de pañuelos, para el timbre postal, para el cartel, para la identidad gráfica, de la etiqueta, para la foto o la ilustración. Concursos para todo y para todos. Sin embargo todavía a nadie se le ha ocurrido convocar a un concurso para el "aprender a diseñar". Sólo basta que un empresario o una organización, pública o privada, convoque a un concurso; para que se desencadene una rara enfermedad, la *concursitis*: mal que afecta a cientos de jóvenes estudiantes y una decena de universidades, y que paraliza o modifica sus procesos de enseñanza-aprendizaje en aras de obtener los premios.

La búsqueda frenética por obtener el reconocimiento del gremio y satisfacer el ego mediante la autocomplacencia, se agrava cuando el concurso es convocado por "prestigiadas" asociaciones de diseñadores profesionales que, con la intención de vincular la educación del diseño con la práctica profesional, abren sus categorías a los estudiantes. Lo que llama nuestra atención, es que los trabajos seleccionados, los que obtienen mención y por supuesto los ganadores, en su mayoría son realizados para la ocasión: trabajos que no tienen ningún objetivo pedagógico más que el de agradar a los jurados.

Es fácil encontrar dentro de estos proyectos escolares identidades gráficas que no identifican a nadie, tarjetas de presentación que no presentan a nadie, etiquetas y envases de productos que no existen, señales que no indican ningún sitio, ilustraciones que no ilustran nada, etc. La presencia y aspecto físico de los proyectos realizados por los estudiantes, no reflejan en ningún momento la complejidad de los conocimientos adquiridos, ni tampoco evidencian las habilidades y destrezas necesarias para diseñar. Por lo que estos concursos para estudiantes no dejan de ser simples "concursos de belleza", tal como los llama Yves Zimmermann.

Una propuesta pedagógica

La educación en nuestras instituciones tiene que preocuparse por desarrollar en sus estudiantes estrategias de autoaprendizaje y autoformación, que seguramente no serán perceptibles a corto plazo, sino en el contexto de la práctica profesional, años después de su estancia universitaria. "Por el contrario, una educación que se concentra en los resultados a corto plazo podría dar lugar a una sensación engañosa de logros que fallaría a la hora de proporcionar una base adecuada para su posterior aplicación. Es un problema espinoso, porque bajo las condiciones de presión y necesidad de éxito en las que vivimos, los alumnos están deseosos de ponerse a prueba lo antes posible (ante ellos mismos, sus compañeros y profesores). Algo tan intangible como el desarrollo de la capacidad de comprensión, puede parecer un pobre sustituto ante los logros casi mensurables de una gran producción de proyectos de diseño, a pesar de lo engañosos o insustanciales que puedan ser" (Potter, 1999:32).

El proceso de enseñanza-aprendizaje debe promover las condiciones favorables para la experimentación, sin la coacción de concepciones recibidas, y ayudar a los estudiantes a construir su propio repertorio de competencias y habilidades. El énfasis de este modelo pedagógico se sitúa en el *aprender haciendo* y no en el *enseñar haciendo*. Se parte de la premisa de que no se puede enseñar al estudiante lo que necesita saber, pero sí puede guiársele. Ocasionalmente los docentes podemos enseñar, en sentido convencional, sin embargo nuestra principal actividad debe ser sembrar dudas razonables, plantear problemas,

criticar, preguntar, demostrar y aconsejar. El estudiante tiene por su parte que ver y aprender por sí mismo, nadie puede y debe ver por él, y no puede verlo simplemente porque alguien se lo diga.

Los cambios vertiginosos en materia tecnológica demandan a los diseñadores una gran capacidad de adaptabilidad, y un estado constante de aprendizaje, el trabajo interdisciplinario ha sido un factor determinante para la evolución y desarrollo del diseño. Vivimos días en donde el acceso a una gran cantidad de información, la transmisión y discusión de la misma, han puesto en jaque la simple ejecución de fórmulas o recetas establecidas y poco cuestionadas por mucho tiempo.

Publicado el 03/07/2006

Referencias

- Norberto Chaves (2001). "Enseñar a diseñar o aprender a comunicar" en *El oficio de diseñar. Propuesta a la conciencia crítica de los que comienzan*. Gustavo Gili, Barcelona.
- Norberto Chaves (1997). "Arte aplicada o técnica de la comunicación: dos vertientes en la práctica del Diseño Gráfico" en Arfuch, Leonor, Chaves, Norberto y Ledesma, María.*Diseño y comunicación, Teorías y enfoques críticos*. Paidós, Buenos Aires.
- Oriol Pibernat (1986). *El Diseño en la Empresa*. INFE, Madrid.
- Norman Potter (1999). "Enseñanza del diseño: principios" en *Qué es un diseñador: objetos. lugares. mensajes*. Paidós, Barcelona.

FOROALFA
ISSN 1851-5606
https://foroalfa.org/articulos/notas-incomodas-sobre-la-ensenanza-del-diseno