

Título

Como en el diseño, no hay un solo final
... Hay más finales para este principio

Autor

Gustavo Wojciechowski

Catedrático asociado Escuela de Diseño
Universidad ORT
Uruguay

Estoy tentado a afirmar que todo ejercicio propuesto por un docente, es en sí mismo un juego, y por tanto siempre estamos de alguna manera jugando o haciendo jugar a nuestros estudiantes. Y, en términos esquemáticos o totalitarios, podríamos afirmar que sólo puede ser docente aquel que esté dispuesto a jugar.

Que no hay enseñanza sin juego.

Pero ese camino parece cerrado y en paz. Todos contentos y jugando.

Como siempre: una verdad tajante no nos deja nada, o nada más que estar o no de acuerdo, o sí o no. Intentemos desmadejar las ideas. Bocetar.

Tal vez tendríamos que reflexionar un poco más en el cómo.

Cuando le planteamos a nuestros estudiantes un ejercicio: ¿en qué términos lo hacemos? ¿Lo que le proponemos (imponemos) al estudiante es una tarea a cumplir, una obligación -con luz roja incluida: la nota, el riesgo de la no aprobación del curso, el castigo-, o una actividad que uno realiza por placer (además de ser una obligación con luz roja incluida)? Y esta alteración de los términos altera el resultado, es decir: no es lo mismo. (Es más, tal vez sólo en las matemáticas la alteración de los términos no altera el resultado).

Sencillamente no es lo mismo porque el espacio generado en el aula es otro, el código de comunicación y el vínculo docente/estudiante es otro. Comprender esta diferencia es capital para el buen resultado de la docencia, nuestros estudiantes.

Como en diseño gráfico: no sólo importa el QUÉ, también importa el CÓMO.

Todo juego implica cierto grado de libertad. Está en el docente generar ese ámbito, trazar la rayuela. Establecer los códigos, delimitar las reglas y los encuadres necesarios, posibilitar que las piedras se echen a rodar. Esto implica de alguna forma manejar elementos aparentemente ajenos a la disciplina que se está enseñando (tipografía, relación texto-imagen, puesta en página) y a veces no tan ajenos. Desde la forma en que se plantea el ejercicio, hasta la forma en que se presenta el propio docente (la articulación de su discurso, su manera de pararse, su aspecto general, etc., etc.). Obviamente, sin dejar de ser uno mismo. (Sin perder la frescura, la

espontaneidad, ese grado de improvisación... a veces un grado de desorden es una forma sutil del orden.). Pero aceptando que se está «actuando», «representando».

Es decir: jugando. Es decir: diseñando.

Así como se diseña un trabajo concreto, se diseña una clase, se diseña el rol del docente en la clase, qué tipo de enseñanza o educación.

Es decir: naturalidad y conciencia, simultáneamente.

Todo juego implica cierto grado de libertad, el individuo no juega por imposición, sino por placer, por el gusto que le causa hacerlo. De la misma manera -sería de esperar que los estudiantes se inscribieran a nuestros cursos y estudiaran Diseño Gráfico por placer, por el placer de ser diseñadores gráficos, por el placer que les generará a ellos y a los otros (la sociedad, el público objetivo, determinado conflicto comunicacional solucionado) su actividad. El diseño sin duda tiene una función social profunda y vital. Se diseña para vivir mejor, para mejorar la vida de los destinatarios de nuestros diseños, para hacerla de alguna manera más agradable, más funcional, más hermosa. También para ganarnos nuestro sustento, obviamente. Pero sólo «también». El objetivo de una profesión no es hacer dinero. El poeta Juan Gelman nos dice: **«no es para quedarnos en casa que hacemos una casa / no es para quedarnos en el amor que amamos / y no morimos para morir / tenemos sed y / paciencias de animal»**.

Sin embargo, sabemos que no siempre es así, que no siempre se opta por una carrera o una profesión con esa seguridad casi hedonista, con ese grado de convencimiento o conocimiento. Existen -no hay porqué negarlo- una serie de estudiantes que comienzan a estudiar Diseño Gráfico sin tener muy en claro de qué se trata, sin saber realmente si es «eso» lo que quieren hacer.

Es decir nos llegan un montón de jugadores con distinta cantidad de fichas (conocimientos, capacidades, intereses). Convencidos y no convencidos, «creyentes» y «no creyentes», talentosos y mediocres. Diversos, distintos, únicos.

Siempre va a haber buenos y malos estudiantes, buenos y malos diseñadores, así como bomberos, arquitectos, ciclistas o docentes.

Pero... ¿cómo hacemos para hacer jugar a tan distintos jugadores?

EL PROPIO JUEGO / LOS JUGADORES

La única manera que tenemos los docentes para «enganchar» o seducir al estudiante desmotivado o confundido es haciendo, haciéndolos jugar, que hagan «de cuenta» que son

diseñadores, es decir diseñando. Jugando a ser diseñadores gráficos. Generar el espacio que posibilite que se produzca ese «clic» del entusiasmo y se involucren, se apasionen y en definitiva: jueguen. O que, por el contrario, se den de bruces con el tedio, se aburran y bueno... se convenzan de que el Diseño Gráfico no es lo suyo, y bien hecho está que busquen otra cosa. De lo contrario: ¿qué sentido tiene todo esto?

Para los estudiantes que realmente están convencidos, que -por así decirlo- son «creyentes» del Diseño Gráfico, que saben que lo que quieren hacer durante gran parte de sus vidas es diseñar, no hay mayor conflicto. El juego se establece inmediatamente, no hay mayor necesidad de estímulo. Se ponen a jugar sin más. La satisfacción está asegurada (para el estudiante / para el docente).

El problema o conflicto parecería estar en la amplísima franja del medio. Ni en esos poquitos estudiantes muy talentosos, ni en los que decididamente están en el lugar equivocado.

En el proceso, el devenir de las clases, los semestres, más tarde o más temprano (preferentemente más temprano): siempre termina por haber dos opciones: o se convencen de una cosa o de la otra, o se transforman en diseñadores o no. (Mejor dicho: se autoconvencen, ya que de lo contrario, la certeza les duraría una primavera, al primer vientito se le volarían los apuntes). Es decir la decisión última siempre es de ellos.

Ahora bien, tampoco el problema o los límites deberían resolverse por su propio peso, por la ley de gravedad. Lo grave sería que nos desentendiéramos del tema y quedarnos contentos así como así, como si el juego fuera de otro.

Pero... ¿dónde está el límite de nuestra confianza, hasta dónde confiamos en que podremos entusiasmar a esos estudiantes?

El límite no está -o no debería estar- en el docente, para empezar porque no puede predecir exactamente las capacidades muchas veces ocultas, dormidas o taponadas del estudiante. Es más, tenemos que intentar por todos los medios hacerlas visibles, despertarlas, liberarlas. Esa es nuestra tarea: procurar que se produzcan los cambios, que el estudiante salga distinto de como ingresó (con otros elementos, conocimientos o aptitudes; la mayor cantidad de estudiantes y simultáneamente, la mayor cantidad de elementos). Intentarlo una y otra vez, y de todas las maneras posibles.

Aún en aquellos casos en los cuales creemos o intuimos que está todo perdido.

Se producen -cada tanto-sorpresas altamente gratificantes. Y quizás, sean estas sorpresas, esos pequeños cambios o logros en esos estudiantes con dificultades, las que realmente justifican y dignifican un proceso de enseñanza. No hay que olvidar que éxito de un docente no

es (sólo) que los buenos y talentosos estudiantes realicen cosas muy buenas, ese resultado es demasiado previsible. Sino también que los que tienen carencias las solucionen o por lo menos que tengan menos carencias.

Es decir: no hay límite.

Una estrategia posible es la de no repetirse. Estar siempre ensayando nuevas soluciones o alternativas para nuestra tarea. Estar también el docente cambiando, o mejor dicho: dispuesto a cambiar. Desde el orden o planteo del ejercicio: hasta el tipo de ejercicio o juego propuesto.

Obviamente, esos cambios (o variantes) tienen que ser dosificados. Cambiar algunos recursos y mantener algunas constantes de encuadre o de modalidad. El cambio total y permanente también puede ser contraproducente, y generar una inseguridad muy grande en el estudiante y terminar por no comprender cuales son las reglas de juego. Ni se trata de cambiar por cambiar, sin ningún tipo de criterio, injustificadamente... por la simple novedad.

Se trata de estar alerta, latente. Un camino no del todo estable o seguro, en una zona de riesgo controlado o vigilado. Un lugar donde el docente y sus prácticas están también creándose, estudiándose, cambiando. Un lugar donde la investigación y la auto reflexión tienen que ser continuas.

EL PROPIO JUEGO, EL JUEGO

Lograr ese espacio de encantamiento (el niño está convencido de que está montado arriba de Plata, pero a la vez tiene total conciencia de que es una escoba, pero a la vez la persecución de su primo es lo más importante de la vida en ese momento aunque te llamen para tomar la leche suena el timbre el recreo y uno esté arriba de una escoba y no se quiere bajar).

Lo que se aspira es que el propio juego pase a ser el juego propio.

Es fundamental que el estudiante logre alguna vez ese grado de posesión, esa compenetración, ese «jugarse». Si una vez, al menos, el estudiante pudo descubrirse a sí mismo / estar en trance / entrarse / encontrarse en el juego, ya habremos logrado bastante. Si puede descender una vez hasta la profundidad, va poder bajar todas las veces que quiera, o lo crea necesario.

De lo contrario siempre se quedará en la mitad. Si y no.

Por supuesto que no sólo jugando o haciéndolos diseñar, el docente cumple su función. Además debe proporcionarle las herramientas y/o conocimientos (ya sea teóricos, ya sea

prácticos o técnicos), o haciendo cosas para que ellos mismos las encuentren (mediante jugarretas, trampas o pequeños engaños).

Pero eso, es parte del juego. ES el juego.

También la tarea del docente es hacerles ver sus aciertos y errores o carencias (y de todas las maneras posibles: a veces diciéndoselo directamente, a veces con rodeos, haciéndoles chistes y sacudiéndolos, rezongándolos y estimulándolos).

Mecanismos que el docente debe utilizar de acuerdo a cada estudiante y cada momento.

De la misma manera, y antes que nada, debe hacer visible las reglas del juego, establecerlas claramente. Cuál es la currícula a cumplir, cuáles son los niveles de exigencia, cuáles los resultados previstos. E incluso los roles, de cada uno de los involucrados (institución, docentes, estudiantes).

VAYA VAYA... HAY UNA VALLA

Uno de los problemas más comunes, producto ya sea de una mala formación previa, ya sea por necesidades económicas o sociales, por imposiciones familiares o por simple desconcierto, es la sobrevaloración de la nota. Hay una tendencia –a veces desmedida- a creer que estudiar es una especie de carrera con vallas, donde lo importante es alcanzar la meta (pasar de grado, obtener un título... en definitiva: «sacarse de encima» tal o cual instancia). Todo esto genera una confusión, el estudiante no está en el lugar correspondiente, esta en un casillero equivocado, no sabe cuál es el juego.

No se toma en cuenta que lo importante es el desarrollo, el propio proceso (adquirir conocimientos y/o habilidades).

Incluso, tal vez, nuestro sistema de evaluación (LAS REGLAS DE JUEGO / tres instancias muy precisas o marcadas en tan poco tiempo, dieciséis clases), lo colocan -indirectamente- en esa dinámica de hacer para, de correr hasta la próxima valla, no terminan de recuperarse de una entrega cuando ya están pensando en otra -con luz roja incluida: la nota, el riesgo de la no aprobación del curso, el castigo-.

Hay -o puede haber- una alteración del proceso de aprendizaje, simplemente porque está puesta la mira en otro lado y no en el lugar preponderante. La tan famosa y temida ENTREGA no es más que el resultado lógico, inevitable y hasta obvio de un proceso (una serie de ejercicios o tareas), de una construcción (el semestre). Aprobar o recursar una materia es casi un detalle.

«No es para quedarnos en casa que hacemos una casa...»

El objetivo de un equipo juvenil de fútbol (estudiantes) no es ganar el campeonato, lo cual es un hecho circunstancial y pasajero, prácticamente no sirva de nada, una estadística. El objetivo

último y fundamental es lograr jugadores (diseñadores). Es decir que cada participante se encuentre a sí mismo, se haga. Construya su identidad o su estilo como jugador (persona).

Estos mecanismo (la preponderancia de la nota) generan en los estudiantes mucha ansiedad, un excesivo dramatismo o angustia: presión / prisión: falta de libertad.

Lo cual implica la abolición del juego / diseño.

LA EDUCACIÓN ES COSA SERIA

(si uno invierte las sílabas SERIA RÍASE)

Una posible herramienta para desdramatizar y generar un clima distendido es la utilización del humor. Quitarse cada tanto el cuello duro y acartonado, la solemnidad, la grandilocuencia o la trascendencia innecesaria. Mediante un chiste, una ocurrencia, un juego verbal o un retruécano -todo lo que podría definirse como HUMOR BLANCO o liviano- se propicia un clima mucho más abierto.

En el humor siempre hay un desfasaje, un fuera de lugar, un desajuste, una exageración o distorsión. Con el humor se activa el mecanismo de lo inesperado. ¿Por qué nos causa risa el gag más inofensivo del cine mudo, el actor que le quita la silla a otro, y éste que se cae?

El humor, la sorpresa del humor, crea una especie de agujero en la conciencia del estudiante, una suspensión -«Este soy yo que estoy en la Universidad.» «Este es mi docente, me está enseñando tipografía.» «Me va a calificar.»-. Esa rendija nos permite acceder más fácilmente al estudiante. Se crea una zona de una cierta confianza o una bajada de guardia del estudiante.

En algunos casos, mediante algún tipo de humor (a veces con una parodia, a veces satirizando o ironizando) podemos decirle o hacerle ver al estudiante cosas que éste no estaría dispuesto a aceptar en un discurso más frontal.

Es un rodeo que muchas veces nos deja en el centro del problema.