

El Suple

doi: 10.33264/rpa.201801-04

Sandra Moreno, Alfredo da Venezia Ibáñez
Escuela de Diseño de Imagen UNIACC
Facultad de Arquitectura, Diseño y Artes Visuales UNIACC

Resumen

Este artículo da cuenta del estudio, realizado con estudiantes de primer año de Diseño en la Universidad UNIACC, en el que se sistematizó una propuesta de modelo educativo centrado en el estudiante, de acuerdo a los lineamientos de UNIACC, en lo que refiere a un modelo basado en la observación de lo cotidiano, convirtiéndose en una experiencia para mejorar la educación del diseño, a través de la aplicación de estructuras conceptuales y sistematizadas de observación, desde el territorio propio del estudiante, lo que se realizó aplicando la metodología taxonómica de observación a un objeto de diseño vernáculo.

El estudio se realizó en primer semestre 2017.

Palabras claves: mejoramiento educativo, educación del diseño, aplicación de estructuras, conceptuales, observación, objeto de diseño vernáculo.

Abstract

This article gives an account of the study carried out during the first semester 2017 with first-year students of the Major of Design at UNIACC University. It gives a proposal for an educational student centered model systematized, according to the UNIACC guidelines. This model is based on the observation of everyday life, becoming an experience which will improve the teaching of design, through the application of conceptual and systematized observation structures, from the student's own territory. This model was done by applying the taxonomic methodology of observation to an object of vernacular design.

Key words: educational improvement, design education, application of conceptual structures, observation, objects of vernacular design.

Introducción

El Diseño se sigue enseñando como hace muchos años. Hoy la labor de un profesor en el aula de diseño no difiere mucho de lo que hacían los profesores de la Bauhaus o Bruno Munari, íconos de la educación y que dejaron un legado muy importante en la enseñanza y aplicación del Diseño en el mundo que nos rodea, pero que quizás ya no son modelos a copiar pese a la admiración que ellos puedan provocar en los cuerpos

docentes de la Educación del Diseño. Una visión actualizada, se hace necesaria porque mientras nos admiramos de lo rápido de los cambios, estos pasan por nuestras narices sin que podamos alcanzarlos.

Esta investigación, consciente de esta problemática tuvo como objetivo principal, desarrollar una nueva forma de enfocar la educación del Diseño, basada en la observación de lo cotidiano. Observación que utiliza las herramientas que son propias al estudiante, y en la cual se usan herramientas de la antropología y de los diferentes sistemas educativos y métodos de observación cualitativa.

El proyecto consistió en la enunciación de un problema de Diseño a resolver por un grupo de alumnos, el problema debía ser resuelto con una etapa larga de observación de lo cotidiano, de la identidad propia y nacional, de las pequeñas claves perceptivas, que no somos capaces de ver. Como apoyo a esta observación se utilizó una pauta de observación consciente, definida previamente por los docentes en conjunción con los alumnos y concretada en una ficha de investigación.

La metodología utilizada está en relación con el perfil de los estudiantes que recibe la Universidad, los que vienen con un esquema originado en la educación tradicional previa, en la que es más importante la descripción y explicación de situaciones, pero no la observación, la que de acuerdo a la hipótesis planteada es la clave, para solucionar problemáticas de la vida cotidiana, y por ende del Diseño.

Para este inicio, el tema de investigación específico fue el Suple, como se llama popularmente al dispositivo doméstico que nace de la urgencia de una reparación transitoria que se eterniza; este como el origen, como el domicilio, como lo conocido, como elemento de diseño, que le permitió al alumno construir sus observaciones y posteriormente conectar el aprendizaje desde su propio territorio. Este enfoque comienza desde el propio territorio del estudiante, enfatizando y profundizando el modelo educativo UNIACC.

¿Qué es el suple?

No existe una definición clara, académica o consensuada con respecto al origen, significado y existencia real de la palabra Suple, pero basta con pronunciarla y súbitamente es reconocida y, de alguna manera, instalada en el imaginario popular que pareciera no necesitar de mucha explicación. Situación, que a la luz de este trabajo resultará en una conclusión un tanto engañosa.

Cuando se habla de Suple, a la mayoría de las personas se les viene el concepto de “algo” ingenioso, realizado con lo que esté a mano; como también que la palabra Suple, proviene de un verbo que se cristaliza en acción, específicamente en la tercera persona del singular del presente de Indicativo del verbo “suplir”.

Ahora bien, cuando hablamos de ese “algo” y de cierta acción que se materializa en un objeto indeterminado, podríamos acercarnos a la práctica de la disciplina del diseño, es decir, “algo” que se diseña (proyecta) en función de “suplir” otro “algo” que falta o se ha deteriorado.

El diseño, y en este caso la razón de esta publicación, buscan dar cuenta de cómo nuestra disciplina adolece de las propias metodologías que la constituyen. Es decir, la auto-referencia formal, sin un contacto con la experiencia y sus contextos, produce una suerte de endogamia productiva, la cual lleva a que muchos proyectos aborten o fracasen en su fase de implementación.

Uno de los intentos por generar una metodología práctica que busque relacionar al futuro diseñador con su memoria (biografía) y su entorno (experiencia) consiste en trabajar con estos conceptos, abarcando los espacios que están extramuros de la academia. Esta sumatoria de experiencias comunes y particulares, que vienen del cotidiano de cada alumno, configurará una identidad arraigada en el tiempo y lugar de la que nos corresponde hacernos cargo.

En base a estos requerimientos, se busca un punto de apoyo en el que se pueda conformar esta práctica. Es el Suple, este dispositivo vernáculo que nace fuera de las prácticas académicas, el que nos sirve de mediador entre el mundo del diseño no profesional, con el del diseño académico.

En base a otros ejercicios realizados en talleres y publicaciones efectuadas en esta Escuela, desde el 2010 a la fecha, se logra una aproximación a lo que podría ser este dispositivo a investigar, por lo que el Suple se define como: un objeto de reparación cotidiano, sin forma concreta, ni duración permanente que se eterniza como solución para enfrentar condiciones mínimas y mayores en la reparación de problemas domésticos.

La idea de lo popular, de la pertenencia al inconsciente colectivo que posee el Suple, de aquello indefinido que nos vincula como una identidad, nos sirve para proponer una discusión sobre el diseño chileno o al menos preguntarse ¿qué es el diseño chileno? La motivación de escudriñar la identidad, tan compleja en nuestro quehacer, preferimos cultivarla más allá de los símbolos o íconos materializados en proyectos emblemáticos que resuelvan la pregunta. Pusimos energías en algo más elemental: en la producción y gestación del diseño. Enfocado hacia lo primordial, a lo que está al alcance de todos, a un modo de operar de forma ingeniosa, aquello que nos hace ser lo que somos y por lo cual los otros nos reconocen.

Por lo tanto, no se busca operar desde la antología productiva de la referencia, sino que meter las manos al barro para hacerlo a la chilena, (expresión que ha tomado una connotación negativa, que delata nuestro carácter en ocasiones conservador y pesimista, pero aquí, la idea es lo contrario) y llevar más bien ese ingenio o picardía

formal de la inventiva cotidiana hacia el espacio académico, con el fin de generar nuevas y mejores soluciones en cuanto a una economía doméstica. En resumen, volver a las preguntas básicas ¿qué?, ¿para quién? y ¿cómo?

En esta investigación surgieron nuevos Suples: los nivela-mesas, los colgadores, las amarras- fijación, los topes, las piezas ortopédicas, las repisas, los contendores, extensores, puentes, etc. y debido a lo extenso de este paisaje, se limitó solo a aquellos casos expuestos para dar cuenta de la investigación, que busca ser de utilidad no solo para este grupo curso, sino que para cualquier investigador en torno a las prácticas de diseño vernáculo.



Fuente: Elaboración propia.

Metodología

Se trabajó con los alumnos de primer año, en la asignatura Taller de introducción profesional, desde su entorno directo: el domicilio, lo que nos permitió que el estudiante desde primer año reconozca su propio territorio como un escenario valorable (relación de sí mismo con el entorno y afianzamiento de su autoestima) que se plasmó, bajo cierta metodología de estructuras conceptuales para observar, entregada por el docente a cargo de la investigación.

Las experiencias más significativas, relacionadas con la observación en los procesos científicos y educativos, tienen una experiencia ejemplar en el uso de las herramientas de la observación sistematizada de la etnografía. El uso de la ficha etnográfica está basado en la observación de elementos y sucesos en un ambiente habitual, sin provocar ambientes formales de experimentación. Basados en esta plantilla, en la investigación se desarrolló una plantilla o ficha técnica de observación que en su propio diseño permitía, describir el objeto y al usuario, observar y documentar, racionalizar y entender cómo es que un “Suple” se idea, construye y aplica en el espacio doméstico.

Más allá de la función criminalística para la cual fue creada la ficha, la observación metodológica, heredada de Bertillons, nos ayudó a generar un dispositivo de captura metodológica de la realidad, una plantilla o ficha técnica de observación que en su propio diseño nos permitió, clasificar, documentar, racionalizar y entender el Suple.

El diseño y la educación en sus múltiples escenarios de aplicación se enfrenta hoy, al igual que en otros campos del desarrollo humano, al desafío de mantener su carácter social y por lo mismo, permanentemente cambiante.

Esta adaptabilidad asociada en una primera impresión a los alumnos y profesores en su vida diaria, debe aplicarse también a la educación desde todos sus aspectos.

El “cambio de paradigma en educación” hoy aparece como una frase vacía de los años 90, que señala sólo una evaluación del problema, más no cambios reales, el cambio del rol del profesor de maestro a guía, es sólo una declaración de intenciones, se sigue enseñando de la misma forma que hace 30 años. Lo grave de esto, es que esta enseñanza, va dirigida a alumnos de 30 años después. La capacidad de adaptabilidad al cambio pasa hoy en día sólo por la integración de tecnología y la posibilidad, gracias a ésta, de hacer investigación formal en forma más rápida y seguramente más completa que en la década pasada. Pero los sistemas educativos desde varios puntos de vista siguen siendo los mismos, el mismo currículum, la misma didáctica, la misma teoría, la misma pizarra, el mismo powerpoint obsoleto. Y en el fondo los mismos planteamientos teóricos que son originados por la misma concepción deformada de la educación de un diseñador, en la que predominan algunos de los modernos sistemas educativos, pero con visiones sesgadas y a veces contrapuestas: el teoricismo y creativismo. Estas pretensiones estáticas son, en los organismos educativos, generalmente el resultado de la separación de la enseñanza y praxis profesional del diseño.

En la visión teórica no se reconoce al diseño su carácter de oficio práctico con un objetivo productivo, en esta concepción, el diseño es sólo «teoría aplicada» independiente de la práctica laboral y cuya existencia correcta sería suficiente para llegar a resultados válidos.

Para esta concepción de la educación del diseño, no son importantes los referentes, lenguajes, experiencias y obras acumuladas a lo largo del tiempo, sino el proceso racional deductivo que no pasa por la experiencia aportada por el oficio, sino por la capacidad de la teoría; semiología, psicología, percepción, color, estética.

Esta teoría, confundida con una real práctica del diseño, ocupa un gran espacio en la mente y especialmente en el tiempo de alumnos y docentes postergando la práctica del oficio.

En general después de la clase de geometría descriptiva, el alumno se mantiene en el mismo lugar en que entró, limitado para diseñar y el docente demostrando que desconoce al interlocutor.

Por otro lado, la concepción creativista es más común hoy en día y es compartida por la mayoría de las “modernas” escuelas de Diseño que identifican a la creatividad

como el centro del diseño. Rechaza la teoría paralizante, y eleva a nivel de logro final la excelsa manifestación de la facultad innata del diseñador.

En este caso también la cultura gráfica es rechazada por el alumno creativo ya que va en contra de la originalidad del «diseño de autor».

En las escuelas creativistas, los talleres de Diseño intentan ser copias fieles de la actividad profesional. Copias que per se, de poco sirven para preparar a los alumnos para los cambios permanentes y para el desarrollo de nuevas formas de aplicación del diseño. La educación del diseño de esta forma, se desarrolla bajo dudosas especializaciones que seguramente poco tendrá que ver con el trabajo que desarrollarán los futuros diseñadores dentro de algunos años.

El diseño finalmente no es un simple truco de magia estética, ni el resultado de una operación teórica o inspiración pura del diseñador.

El diseño no es superficial ni producto del azar, “es una disciplina inserta en los procesos productivos y de intercambio” (Pibernat, 1986).

Existe a nivel general un esquema de docencia mayoritariamente creativista en la que los estudiantes reciben clase a clase, una serie de invaluable consejos y trucos, pequeños y grandes, específicos sobre detalles y grandes sobre conceptos, todos ellos con la mejor intención del profesor para que el estudiante “aprenda” cómo se hacen las cosas en el ambiente real del Diseño.

De esta forma, un alumno “ideal” preocupado e insatisfecho por sus notas, encontrará pronto la forma de agradar al profesor. La enseñanza del diseño de esta manera, no sabe realmente qué enseña y mucho menos qué saben y qué pueden aprender los otros.

Por otra parte, nos encontramos con estudiantes que llegan con pocos elementos para construir aprendizajes, por lo que el lenguaje nuevo de la disciplina, el entorno desconocido y los contenidos nuevos, generan un alejamiento a la construcción de nuevos aprendizajes, por parte del alumnado.

Es en este entorno en el que aparece la observación como una metodología natural, conocida y usada por los alumnos desde niños, constructora y dinámica, porque ingresa nuevos conocimientos en forma rápida y con el lenguaje sencillo de la descripción objetiva y descriptiva.

¿Para qué observar? Un mismo instrumento puede servir simultáneamente para varias funciones, pero la elección y la utilización de un determinado instrumento de observación, ante todo deben pensarse en relación a una o varias de las funciones de la observación:

Función descriptiva

La función descriptiva se observa para describir objetos, fenómenos o una situación.

Función formativa

En este marco se observa para retroaccionar, y se retroacciona para formar. En la formación de profesores por ejemplo se utiliza la observación en el marco de las prácticas profesionales.

Función evaluativa

En esta perspectiva nos situamos en la dinámica siguiente: se observa para evaluar, se evalúa para decidir y se decide para actuar. A su vez la acción será sometida a evaluación (y por consiguiente a observación) para una nueva toma de decisiones.

Función heurística

Se habla de función heurística o de observación invocada cuando la actividad está orientada hacia la emergencia de hipótesis pertinentes que ulteriormente serán sometidas a actividades de control.

Función de verificación

En este caso se hablará de observación provocada, en el sentido de que se provoca, busca o manipula una situación con el fin de verificar una hipótesis.

El uso de la ficha en este estudio, permitió, por medio de la observación y sus funciones, generar una investigación colectiva profunda de un fenómeno doméstico, enraizado en Latinoamérica, como es el uso generalizado en las diferentes culturas, quizás con diferentes nombres pero que en nuestro entorno social se llama Suple, y nos permitió revelar información que de acuerdo a los resultados sólo podía generarse con diseño colectivo.

Esta conexión colectiva en el “diseñar”, nos revela que el diseño no es una disciplina de superficies, desconectada de la realidad cotidiana y de los otros, sino que el diseño con sus procedimientos académicos busca encontrar en nuestra propia biografía, en nuestro territorio, la identidad o base de identificación para el delineamiento de estrategias de diseño pertinente para el futuro perfil de la Escuela.

Resultados

Los resultados de este estudio nos revelan que en el quehacer de las Universidades y específicamente en las diferentes concepciones del método educativo en Diseño, es

necesario plantear permanentemente nuevas formas de actualizar la metodología, de acuerdo al perfil de estudiantes que recibe la Escuela, de esta manera no sólo se estará mejorando la enseñanza del Diseño, sino que profesores y directivos académicos podrán adaptarse más rápidamente a los nuevos desafíos de esta Universidad.

Discusión

Entonces, el Suple nos deja la moraleja de que no sólo existe una solución para cada problema, sino que son múltiples; y las mejores, en ocasiones, no están en los lugares privilegiados; sino que están en la experiencia de cualquiera, incluso de otras áreas de práctica. El diseño por lo tanto, no solo debe nutrirse de sí mismo, debe experimentar, salir de la comodidad académica, comercial o dogmática; salir a la intemperie, a mojarse, a precipitarse, a quemarse y asumir todas las condiciones físicas posibles, si nos quedamos plácidamente tras nuestras pantallas solo vamos a marcar el paso hacia un diseño sin carácter ni identidad.

Terminada esta investigación surgen las preguntas clásicas: el qué, el para quién y el cómo, de la utilidad de ella.

Quizás la mejor manera de responder por la utilidad de esta publicación sea por medio de un trabajo colaborativo recientemente ejecutado entre el Pratt Institute de la ciudad de Nueva York y el Instituto Superior de Diseño ISDI de La Habana.

Académicos investigadores reconocieron una dicotomía entre las dos instituciones en relación a sus contextos territoriales y políticos. Esta solución a la dicotomía metodológica del diseño buscaba la realización de una nueva práctica amalgamada, versátil y renovadora para ambas instituciones, y que fuera más allá del juego retórico sobre la validez de las hegemonías de prácticas del diseño, es decir, quién tendría la razón final en un diálogo de sordos.

En concreto, la escuela norteamericana, apela a una corriente orientada hacia la práctica, hacia el oficio manual en reacción a una hiper tecnologización de la disciplina, donde la realización de cualquier oficio técnico, está sustentando por un universo casi infinito de materialidades para su ejecución. En cambio, la realidad de la escuela cubana es lo opuesto, la escasez de materiales para construcción y prototipado del diseño, hace que la única manera de proyectar, sea por medio del diseño digital, cabe entender que la sociedad cubana necesita desarrollar diseño de algún modo, pero con la compensación de que, en base a esta escasez de materiales, la mayor parte de la sociedad cubana, posee una formación de diseño vernáculo de sobrevivencia doméstica, lo que se reduce a una habilidad manual innata.

Es así como en marzo 2016, once alumnos de la escuela norteamericana efectuaron un taller en conjunto con los alumnos de la escuela ISDI de La Habana, llamado:

Diseñando con Recurso limitados (Designing with limited Resources)

El proyecto se realizó en base a mapeos territoriales, donde duplas de diseñadores debían investigar, documentar y con ello generar áreas temáticas de soluciones cotidianas, como lo entendemos aquí: Suples.

Lo que interesa puntualizar aquí, en base a este ejemplo exitoso de intercambio, es que el problema sobre los recursos, tecnologías y prácticas es un asunto contingente, en donde la mirada apunta hacia Latinoamérica, en esa capacidad de reinención, de sincretismo, que es lo realmente valioso y por ende nuestra identidad. Diseñar con recursos limitados, habla de lo que popularmente se conoce como DIY o el Hágalo Usted Mismo, donde la autonomía en la producción de soluciones económicas y creativas, seduce a los profesionales y amateur de la disciplina. Existe una suerte de emancipación de la idea del diseño, donde se retorna al origen de la práctica, que consiste en la mejora de nuestra sociedad, por medio de la socialización de los recursos y sus prácticas. Esta acción está en relación a entender que el diseño contemporáneo, no puede ir de una sola vía hacia el mercado, sino que es mucho más compleja y versátil, por lo tanto, el diseño no es mercado, trabaja con el mercado, como también con la educación, el arte, las humanidades, etc.; se vincula con su entorno en base a la responsabilidad que le compete como disciplina, en nuestra sociedad.

Finalmente, la idea de Suple es el mejor modo metodológico de amplio espectro que logra amalgamar lo que hoy el diseño requiere y lo que esta Escuela pequeña, tiene como valor estratégico: humildemente llenar las falencias que otras instituciones cubren con la alfombra, hacernos cargo de nuestras limitaciones como un valor creativo, hacernos cargo de nuestros territorios, como una identidad y hacernos cargo de nuestras biografías como un oficio.

El diseño no reside, ni le pertenece, al mundo académico, o a la élite de la disciplina, Por el contrario, el diseño está en todas partes.

Referencias

Aguilera Morales, Juan Martín. I Congreso Latinoamericano De Enseñanza En Diseño. Universidad de Palermo. Argentina.

Barr, Robert y Tag, John (1999). De la enseñanza al aprendizaje. Un nuevo paradigma para la educación de pregrado. Universidad de Guadalajara. Calles, F. (2008). *Notas Incómodas sobre la enseñanza del diseño*. Recuperado el 3 de noviembre de 2006 de [http://: foroalfa.com](http://foroalfa.com)

Bertillons, Alphonse (1889) *Instructions For Taking Descriptions for the Identification of Criminals and Others*. *Literary Licensing*, (August 7, 2014) United States.

Chaves, N. (2008). Dos distorsiones en la enseñanza del diseño gráfico. Recuperado el 7 de abril de 2007 de [http://: foroalfa.com](http://foroalfa.com)

Gonczi, A. (1996). Instrumentación de la educación basada en competencias perspectivas, teóricas y prácticas en Australia. Arguelles. México.

Hagger, Paul y Becket, D. (2000). Bases filosóficas del concepto integrado de competencias. Arguelles. México.

Malpica, M. (1996). El punto de vista pedagógico. Arguelles. Pp. 123-140. México.

Pibernat, Oriol (2008) Valores del diseño: la utilidad en el diseño. Círculo de bellas Artes, España.

Postic, Marcel, de Ketele, Jean Marie (1992) Observar las situaciones educativas. Narcea Ediciones, España.

Sánchez Ramos, María Eugenia. La conceptualización del diseño. *Actas de Diseño*, Vol.20, Pag.237-240. Recuperado el 7 de abril de 2017 de <http://bit.ly/2DCGUwE>

Sandra Moreno

Magíster en Gestión Universitaria y Diplomados en Didáctica Universitaria, Docencia Universitaria, Evaluación, PNL. Diseñadora Gráfica. Docente UNIACC, UTEM y UDLA. Directora de Diseño de Imagen en UNIACC. Directora de Arte en Revistas Paula, Almacenes París, Cosas, Qué Pasa, Hoy.

Alfredo da Venezia

Artista visual. Docente UNIACC, ARCIS, UDLA y Universidad Mayor. Exposiciones individuales y colectivas en Chile y el extranjero.