

EL DISEÑO Y LA EDUCACIÓN TECNOLÓGICA EN CHILE

Por Eduardo Castillo

DESDE SUS INICIOS EN EL PAÍS, DURANTE EL SIGLO XX, EL DISEÑO HA ESTADO ASOCIADO MAYORMENTE AL ÁMBITO DE LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA, donde se pueden encontrar sus orígenes, para ocupar posteriormente un lugar en el mundo universitario, al acercarse al ámbito disciplinar de la arquitectura a mediados del mismo siglo. En este proceso de reconocimiento profesional de la actividad a nivel local, su distanciamiento respecto de la enseñanza del arte le restó fuerza a la posibilidad de situarse a nivel de la enseñanza primaria y secundaria. Sin embargo, en el escenario reciente donde la reforma educacional implementada a comienzos de los años noventa significó la instalación de la educación tecnológica como nueva área de conocimientos que reemplazó dentro del currículo obligatorio a la asignatura de artes plásticas, el diseño puede encontrar una oportunidad de incidir en la educación pública chilena, acorde a su sentido proyectual e interdisciplinario, para aportar al desarrollo de las industrias creativas en la sociedad del conocimiento. El siguiente artículo, expone algunas premisas al respecto, en el afán de esbozar líneas de acción que puedan traducirse en nuevas políticas educacionales.

1. El diseño, más que una actividad integral, es una actividad integradora

Desde los comienzos de esta actividad en el país su dimensión técnica no siempre ha tenido una clara diferenciación respecto de su dimensión profesional, y esta última no necesariamente comprende una dimensión universitaria. Mientras los dos pri-

meros niveles educativos involucran principalmente un sentido instructivo, el tercero comprende un sentido formativo¹ que, más allá de entregar herramientas para un escenario o contingencia determinada, consiste en proponer una visión o enfoque como ámbito del conocimiento que además de enfrentar escenarios actuales pueda proyectar escenarios futuros y también contribuir al desarrollo del saber en su ámbito, tareas propias de la academia que el día a día y el mundo técnico-profesional no tienen por qué afrontar. Dicho de otra manera, si el presente es dominio mayoritario del mundo empresarial o privado en el ámbito del diseño, el pasado, presente y futuro deben ser preocupación permanente de la academia en cuanto proyección constante de su actividad, sin olvidar que el presente resulta lo más próximo dentro de su radio de posibilidades, pero que no pueden ponderarse en igual medida los encargos o supuestos respecto de los proyectos con plazos, clientes, necesidades y recursos reales que están más allá de las aulas o facultades. Frente a esto, los ámbitos público y social deben tener una atención preferente en tanto la baja disponibilidad de recursos económicos para el diseño a este nivel, puede ser contrarrestada con la alta disponibilidad de recursos humanos de que dispone el mundo académico.

1. Esta distinción es importante para entender el éxito relativo de la educación por competencias en el mundo del diseño, dado que las escuelas de «aprender haciendo», que ofrecen la promesa de una temprana inserción laboral y un repertorio de conocimientos aplicables de manera concreta, tienen como contraparte las dificultades en la continuidad de estudios. Un ejemplo preciso de esto es el techo técnico en las postulaciones a becas para estudiar en el extranjero, que exigen como requisitos el haber cursado carreras de mínimo 5 años más la obtención de una licenciatura.

Por otra parte, en los últimos años hemos sido testigos de cómo el enfoque general-específico en el diseño ha demandado una revisión tanto de su «profundidad de campo», en cuanto a sus conocimientos generales, así también de sus «focos», entendido esto como los conocimientos específicos identificados con esta actividad². Mientras lo primero suele estar asociado a la observación, análisis, estudio de casos y, en definitiva, con los procesos, métodos y labor investigativa en el área (el saber), lo segundo suele estar asociado a los productos, resultados o expresiones tangibles de esta actividad (el hacer). Sin embargo, la sociedad del conocimiento ha propiciado un nuevo énfasis en los intangibles y ello implica pensar más detenidamente en nociones como la propiedad intelectual o industrial, donde el ámbito de los servicios ha cobrado tanta o mayor relevancia que el ámbito de los productos, tradicionalmente identificado con el diseño mediante la producción de objetos o artefactos que en mayor o menor grado pasaron a integrar la cultura material a nivel global y local.

De acuerdo con lo antes expuesto, la dimensión integradora del diseño está asociada a su capacidad de vincular entre sí a saberes distintos, más que aspirar a la construcción de un saber propio, cerrado; el diseño es por esencia inclusivo en cuanto al conocimiento, aunque el lado más suntuario de esta actividad sea asociado de forma recurrente a un sentido exclusivo que más bien opera en el ámbito de los bienes de consumo.

2. El diseño más que una disciplina, es una interdisciplina

Si hacemos la analogía entre una ciudad y el conocimiento humano, los saberes más reconocibles o tradicionales, se localizan en las manzanas de esta ciudad, mientras el diseño, dada su juventud y su carácter dinámico, más bien se sitúa en las calles, como un territorio abierto, público, cuya misión es justamente producir nuevos vínculos entre distintas disciplinas, reconocer los diferentes ámbitos del conocimiento humano, identificar las redes preexistentes y vislumbrar las futuras redes posibles de construir. En tal sentido, el diseño tiene un rol fundamental que cumplir en relación con los procesos de transferencia de contenidos, dado que su labor creativa puede trasladar conceptos o procesos de un ámbito del conocimiento a otro, contribuyendo más que a la solución de problemas a la detección de oportunidades mediante la construcción permanente de una red de vasos comunicantes en el mundo contemporáneo.

Tras su etapa de legitimación profesional y universitaria, situada entre las décadas de los 70 y los 90, el ensimismamiento profesional que afectó a gran parte de las escuelas de diseño en el país alejó a esta enseñanza del sentido interdisciplinario que pudo

2. Entre estos podemos mencionar al diseño de información, diseño tipográfico, diseño editorial, diseño web, diseño de vestuario, diseño de identidad, por nombrar algunos.

La dimensión integradora del diseño está asociada a su capacidad de vincular entre sí a saberes distintos, más que aspirar a la construcción de un saber propio, cerrado; el diseño es por esencia inclusivo en cuanto al conocimiento, aunque el lado más suntuario de esta actividad sea asociado de forma recurrente a un sentido exclusivo que más bien opera en el ámbito de los bienes de consumo.

reportarle mayores y mejores frutos³. De acuerdo con lo sucedido en distintos contextos históricos clave para el desarrollo de esta actividad en el mundo, como la sociedad inglesa de mediados del siglo XIX, la alemana de comienzos y mediados del siglo XX, o la estadounidense de la posguerra, el cruce de saberes de distinta procedencia siempre tuvo consecuencias favorables para el diseño, y al respecto el mundo universitario puede y debe ser el lugar por excelencia para esto, aunque no siempre ocurra.

3. El diseño puede tener un rol central en el ámbito de la educación tecnológica a nivel país

Esta línea de contenidos dentro de la educación básica y secundaria chilena, por años estuvo asociada a una asignatura de carácter obligatorio (artes plásticas) y a otra de orden obligatorio/

3. Esta visión comparece en un texto fundacional para el diseño en su validación académica y profesional en el medio chileno: el *Manual de Diseño*, publicado por Gui Bonsiepe en 1969 con un tiraje limitado de copias en mimeógrafo y que tuvo amplia circulación tanto a nivel de la universidad como de las agencias.

El desarrollo de recursos humanos hacia las disciplinas tanto de orden artístico-humanista como científico-tecnológico puede encontrar un aliado importante en el diseño como motor de la actividad creativa.

electivo (técnico manual); la primera vinculada al sentido del «arte» y la segunda al de «oficio». Sin embargo, la alianza más fructífera entre «artes y oficios» no se produjo realmente en Chile, debido a que la educación artística y la tecnológica construyeron sus propios espacios educativos, los que no coincidieron en un amplio sentido; aludimos en esta discusión, respectivamente, a la Escuela de Artes Aplicadas de la Universidad de Chile (1928-1968) y a la Escuela de Artes y Oficios (1849-1972)⁴, plantel vinculado históricamente a la Universidad Técnica del Estado, actual Universidad de Santiago. Por ello resulta importante que los primeros pasos para el diseño propiamente tal en el país, hallan sido justamente en la sede Valparaíso de la Universidad de Chile, en la facultad que llevó justamente el nombre de «Arte y Tecnología», en los años previos a la reforma universitaria de fines de los años 60 (Castillo Espinoza, 2010).

Con la instauración del modelo neoliberal y el ocaso del anhelo industrialista propio de los años del «desarrollo hacia adentro», estas líneas de contenido perdieron fuerza al interior de las escuelas, colegios y liceos, justamente a causa del declive del paradigma industrial, lo que restó importancia a la enseñanza de los oficios en los niveles básico y secundario⁵, mientras en el caso

de las artes plásticas el ascenso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación fue un escenario que mermó a nivel de la enseñanza pública el cultivo de la formación artística, en vez de potenciarla. Esto último, debido principalmente a que, en lugar de compatibilizar el legado de las bellas artes con el acceso a los nuevos medios, la brecha digital entre profesores y alumnos así como la disponibilidad de recursos tecnológicos en los establecimientos (no así a nivel de los estudiantes), tendió a producir una separación de mundos entre estos lenguajes análogos y digitales en lugar de aprovechar las oportunidades que el cruce de los mismos ofrecía.

De acuerdo con lo aquí expuesto, creemos que el diseño debe tener un rol central en la educación tecnológica del país y, dado su sentido interdisciplinario, puede aportar un nuevo impulso al desarrollo del currículo para educación básica y secundaria en esta asignatura, actualmente de carácter obligatorio según lo establecido por las políticas estatales. Si en los primeros tiempos de la enseñanza artística en Chile, un artista visionario como el pintor Juan Francisco González planteó la importancia del dibujo y su enseñanza en cuanto lenguaje y herramienta que posibilitaba ver con claridad, yendo así a la comprensión profunda del sentido del arte y su lenguaje como expresión de la creatividad humana (González, 1906), hoy el diseño tiene un rol central en el trazado mental de mapas que permitan reconocer tanto los caminos actuales del saber humano, como los nuevos caminos posibles a través del cruce de saberes. Como se mencionó antes, hablamos del reconocimiento de redes ya existentes y de ir al descubrimiento de redes nuevas.

4. La enseñanza del diseño a nivel primario o secundario puede aportar al fomento de las industrias creativas⁶

En esta dirección, la asignatura de educación tecnológica puede cobrar un sentido más dinámico y transversal en tanto los contenidos provenientes de las distintas asignaturas propias del nivel cursado confluyan permanentemente en el sentido del «proyecto», acorde al quehacer del diseño desde su reconocimiento como ámbito de enseñanza, donde lo relevante sea la elaboración permanente de enfoques, conos de visión o acercamientos, expresados gráficamente en la construcción de mapas que representen escenarios con sus correspondientes actores y las interacciones entre estos. En cuanto a los actores, estos pueden ser personas o instituciones; en el primer caso puede

4. En el caso de este plantel, la influencia fundacional provino del modelo de *art et métiers* de origen francés, más que del *arts and crafts* inglés. El primero, promovía el desarrollo de las artes mecánicas y el estudio de los oficios con un horizonte en el ámbito de la ingeniería, mientras el segundo buscó afrontar los desafíos del maquinismo desencadenado por la revolución industrial, cuya discusión condujo posteriormente al desarrollo de las escuelas de artes aplicadas en el paso del siglo XIX al XX, planteles que fueron un antecedente directo de las futuras escuelas de diseño en el mundo.

5. Valga considerar el claro declive experimentado a partir de los años 90 por la enseñanza técnica de carácter secundario, expresado en la precaria situación de los liceos industriales, otrora éxito de la educación pública chilena, mientras en el caso de los liceos comerciales el panorama ha sido inverso, al integrar a un gran número de sus egresados al ámbito de los servicios, así también a rubros como la informática o las finanzas.

6. Esta definición reciente proviene de Inglaterra, donde en 1998 fue reconocida dentro del *Department of Culture, Media and Sport*. Si bien incluye a la industria cultural, se distingue de esta acepción previa en cuanto las industrias creativas utilizan la cultura como contenido que adquiere forma a través de una producción funcional. Es el caso del interés reciente del diseño por el ámbito patrimonial. A nivel internacional, un reconocimiento clave para el diseño en tal sentido es la publicación en abril de 2010 del *Libro verde de las industrias culturales y creativas*, documento emitido por la Comunidad Europea.