
Resumen: El presente texto pretende hacer un paneo histórico del diseño como actividad fundamental del ser humano no exclusiva de la academia, actividad con un largo y profundo devenir temporal siempre adaptativa a los diversos cambios que los pueblos experimentan. Las tensiones y contradicciones actuales en la enseñanza del diseño están apuntaladas en una sociedad vertiginosa, abierta, tecnológica y global, lo cual ha sido así desde la primera migración de nuestra especie hasta la actualidad. El texto hila puntos que parecen inconexos y trata de trazar líneas continuas para interrogarnos un futuro próximo, volver la vista atrás hacia los grandes hitos de las escuelas que transformaron la forma de enseñar diseño y el reflejo del mundo que interpretaron. Replantearse el sistema económico, ambiental y educativo es imprescindible para la formación de cualquier área y en particular del diseño. El ser humano ha enseñado y aprendido a diseñar desde su origen.

Palabras clave: Historia - diseño - enseñanza - mutación - futuro.

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 160-161]

(¹) Máster en Diseño por la Universidad de Palermo. Diseñador Industrial por la Universidad Autónoma de Aguascalientes. Docente del Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey (ITESM), México.

Introducción

“El Diseño, como cualquier actividad relacionada con las industrias culturales hunde sus raíces en un complejo entramado de estructuras económicas, políticas y sociales –resultado de procesos históricos– que condicionan el ejercicio de la disciplina y su enseñanza” (Gustavo Valdés de León, 2010, p. 78).

¿Cómo enseñar diseño en un mundo cambiante? ¿La enseñanza del diseño es exclusiva de universidades e institutos? ¿El diseño debe estar sometido a la rigidez académica? ¿Diseñar es privilegio solo de profesionales? ¿Solo “enseñan” diseño diseñadores? ¿Solo “aprenden” diseño estudiantes de diseño?

Las respuestas son variadas, ninguna acertaría del todo y tampoco ninguna se equivocaría. El armado de cada respuesta tendría que ver claramente con factores que están más allá de simplemente diseñar. Las respuestas abarcarían varios factores, puntos de vista y posiciones culturales e ideológicas, para encontrar respuestas –o al menos intentar formular respuestas– nunca concluyentes. Cada argumento podría debatirse, ser refutado y cuestionado. Tal vez, esto es una de las principales esencias del diseño; su contradicción, su búsqueda, su capacidad de adaptación y cambio a la vez.

El término diseño en este texto hará referencia a todo proyecto material o inmaterial del ser humano proyectado como forma de expresión. Delimitar al diseño es uno de los grandes obturadores de su enseñanza y de su relevancia social. El título del texto es la esencia de lo que se desarrolla en el mismo: determinar que $A+B+C=D$, nos plantea que aunque el mundo académico insista con establecer currículos, metodologías, procesos y enfoques cada vez más precisos y resolutivos para la enseñanza del diseño, es posible que el diseño como actividad innata del ser humano siempre esté por fuera de dichas fórmulas, que sus cambios, sus transformaciones, sus mutaciones no pasen por los claustros ni por las aulas, sino en la calle, en los hogares, en el campo, en la periferias, en la ciudades marginales; en pocas palabras: pasen en la vida cotidiana (Heskket, 2012).

La aproximación para $A+B+C=D$ es propuesta en los siguientes parámetros, que a su vez son las tres partes del texto: A: Pasado; B: Presente; C: Futuro; y D: Diseño. Los valores de cada letra son adaptativos de cualquier sociedad. Los resultados serán diversos y podrán expresarse en la más mínima idea que señale cómo las expresiones del diseño actual son el resultado de largos procesos históricos, técnicos, productivos, ideológicos, etc. que cada sociedad experimenta y trasciende, a su vez esa mínima expresión de diseño tendrá relación con la milenaria evolución física y cognitiva del ser humano. El mundo desde su origen ha estado en constante cambio. No puede asumirse que estamos en un mundo cambiante como situación singular cuando el cambio, la transformación, la evolución forman la esencia misma de la vida. El diseño solo acompaña al ser humano para lograr adaptarse a la realidad inamovible que contradictoriamente es un devenir constante.

Mirar que el diseño es una actividad inherente del ser humano, no exclusiva, no encasillable, no “enseñable” y sí aprendida, podrá mutar a las universidades e instituciones que imparten su especialización hasta el más minúsculo y profundo de sus conocimientos. Esta actividad –la de “enseñar” diseño– es reciente en la historia de la humanidad que en millones de años de evolución tan solo en los últimos dos siglos ha asumido –con diversos nombres– la enseñanza de disciplinas proyectuales en la academia –llámese diseño. Habrá que pensar que enseñanza fuera de los límites académicos –esencia de las formas de enseñar y aprender en el siglo XXI– y que se vislumbra no estará monopolizada por los centros de enseñanza. Habrá que descubrir, trazar y recorrer nuevos caminos en el sentido de “recorrer” como acto de andar, de relatar, de estructura narrativa. En el siglo pasado, las ideas del recorrido, del andar, se originaron en el terreno literario (Andre Breton, Tristan Tzara y Guy Debord) posteriormente en la escultura (Robert Smithson, Richard Long y Carl Andre) para continuar este concepto en la arquitectura principalmente, ahora el diseño y su estudio deben replantearse qué referencias tomar, de qué otras actividades y disciplinas podrá nutrirse ¿hacia dónde andar para una nueva expansión? (Careri, 2017).

El texto no pretende dar ninguna certeza, simplemente plantea un viaje por el diseño. Como todo viaje que se digne de serlo el destino no es lo importante. El texto propondrá alevosamente perderse en las nuevas realidades.

Perdersé significa que entre nosotros y el espacio no solamente existe una relación de dominio, de control por parte del sujeto, sino también de que el espacio nos domine a nosotros. Son momentos en la vida en los cuales empezamos a aprender del espacio que nos rodea (...). Ya no somos capaces de otorgar un valor o un significado a la capacidad de perdersé. Cambiar de lugares, confrontarnos con mundos diversos, vernos obligados a recrear con una continuidad los puntos de referencia, todo ello resulta regenerador a un nivel psíquico, aunque en la actualidad nadie aconsejaría una experiencia de este tipo. En las culturas primitivas, por el contrario, si alguien no se pierde no se vuelve mayor. Y este recorrido tiene lugar en el desierto, en el campo. Los lugares se convierten en una especie de máquina a través de la cual se adquieren nuevos estados de conciencia (La Cecla, 1998).

A. Pasado. Del fémur al acelerador de Hadrones

La acción de atravesar el espacio nace de la necesidad natural de moverse con el fin de encontrar alimentos e informaciones para la propia supervivencia. Sin embargo, una vez satisfechas las exigencias primarias, el hecho de andar se convirtió en una acción simbólica que permitió que el hombre habitara el mundo. Al modificar los significados del espacio atravesado, el recorrido se convirtió en la primera acción estética que penetró en los territorios del caos, construyendo un orden nuevo sobre cuyas bases se desarrolló la arquitectura de los objetos colocados en él (Francesco Careri, 2017, p. 15).

Solo el ojo milimétrico de Stanley Kubrick pudo retratar e imaginar de manera tan precisa el primer momento en el que el ser humano “diseñó” por primera vez. La escena habrá ocurrido millones de años atrás en alguna planicie africana donde esa especie sin lenguaje y eyectada al mundo natural se encuentra manipulando torpemente unos huesos de algún animal muerto. Algo en su cabeza “se enciende”, con los dedos de su mano y su pulgar tomaría vacilante el hueso femoral de algún animal, cada vez más seguro de asirse a este, golpearía con fuerza aquellos huesos amontonados y hasta ese momento inservibles. Ahí todo cambiaría, ahí proyectaría. Se encontraba con su primera herramienta. Acto seguido ese ser humano primitivo lanza el fémur por los aires. Lo anterior es una de las escenas épicas de la película *2001: Odisea del espacio*. El director tituló esta parte como *El amanecer del hombre*.

Es abstracto tratar de concebir a este ancestro. Para ello habría que remontarnos unos 200.000 años atrás. Descendemos de un pequeño grupo de Homo Sapiens, que surgió entre el oriente y el sur de África. Ahí es el epicentro del origen de la especie. Todos venimos

de África. De ese punto de nuestros ancestros hasta hoy han pasado más de 6.000 generaciones y el diseño siempre ha estado presente, de manera abierta, participativa, exploratoria. En África, debido a las favorables condiciones climáticas y del hábitat permanecemos sin salir del continente 140.000 años, es decir, $\frac{3}{4}$ partes de la historia de la humanidad se acontecieron en ese territorio. Pero ¿qué nos hizo salir?, ¿qué propició que un grupo de seres humanos decidiera emprender el viaje? y ¿cómo la capacidad de proyectar-diseñar incidió en el éxito de la supervivencia? El mundo cambiaba (Munari, 2018).

La órbita terrestre que es responsable del clima planetario tuvo ligeros cambios en su posición que originaron una era de hielo, un catastrófico cambio climático que duró 100.000 años. Así, nuestra exuberante casa primaria llena de tundras, bosques, animales, manantiales y ríos, con los primeros objetos más básicos de caza y recolección y las vestimentas más rudimentarias, el ser humano se enfrentó al cambio y la transformación. Cada producción material se volvió obsoleta e inservible ante el nuevo escenario climático. Hubo que repensar su diseño, adecuarse a la nueva realidad de un paisaje desértico, árido, sin lluvias durante miles de años. El clima siempre ha sido el eje de nuestro cambio como especie. Lo volverá a ser.

África está a tan solo 28 km de la península arábiga en Asia. Ese fue el primer punto de salida de nuestra especie hace 60.000 años. Nuestros antepasados migrantes recorrían miles de kilómetros bordeando las costas de lo que actualmente es India y Pakistán hasta llegar al sudeste asiático. ¿Qué les hacía dispersarse?, ¿qué les hacía caminar?, ¿qué proyectaban en el camino?

No siempre al indicio de mal clima se emprendía la peregrinación. Los cambios de la atmósfera se manifestaban radicalmente y esto impactaba en la Tierra, alterando los ecosistemas. La adaptación es un punto fundamental para la sobrevivencia de cualquier especie y así nuestros viajeros africanos ahora instalados en Asia por medio de la imaginación y su creatividad desarrollaron herramientas, vestido, lugares donde vivir, controlar el fuego, cazar, desarrollando progresos culturales que cimentarían lo venidero.

Estos cambios, hace 40.000 años, más que tecnológicos y culturales también fueron cambios físicos. El color de piel, por ejemplo, ese rasgo que ha dividido a la especie –lamentable y estúpidamente– se da también por el clima frío y la línea orbital de la Tierra. Nuestros antepasados africanos tenían la piel oscura como forma de protección debido a la intensidad de la luz solar, actuando la piel como bloqueador natural en los trópicos. Pero en la tundra de Asia central, donde la luz solar es escasa, la piel oscura es una desventaja ya que se necesita absorber todo el sol posible para producir vitamina E, fundamental para la construcción ósea. Por eso, la piel se fue aclarando. Los cambios se sucedían lentamente y, 20.000 años después de asentarse en Asia, grupos humanos volvieron a dispersarse, algunos hacia el oeste (Europa) y otros hacia el este (Asia oriental). La evolución se da por la supervivencia del más apto (Darwin, 1859).

Pero hubo un grupo de seres humanos que, con la edad de hielo en su máximo, con fríos intensos, décadas de nevadas continuas e inmensas capas de hielo que cubrían el norte de Euro-Asia, volvió a migrar. Ese deseo incesante de recorrer, de imaginar, de proyectar. Con el congelamiento en los polos, los niveles de agua bajaron unos cien metros haciendo transitable lo que ahora es mar, los humanos podían recorrer caminando desde lo que hoy es Rusia hasta el norte de América, migrando sin fronteras y con todo el conocimiento

generacional a cuestras. Se sugiere que el ser humano cruzó el puente terrestre de Bering, hace unos 14.000 años aproximadamente. Es decir, los latinoamericanos salimos de África, recorrimos Asia y llegamos a América. El máximo punto alcanzado fue Monte Verde, en la Región de Los Lagos, al sur de Chile. Este lugar es el emplazamiento más antiguo de América, siendo el viaje más largo que ha realizado el ser humano en toda su historia, viajando más de 16.000 kilómetros desde el extremo superior de Alaska en tan solo 1.500 años.

Hace 11.000 años, la edad de hielo ya estaba retrocediendo y la masa terrestre que unía a Rusia con Alaska desapareció –al derretirse el hielo subieron las aguas de los mares y grandes bloques antes transitables se convirtieron en agua–, de tal modo que los americanos quedaríamos aislados del resto de la humanidad durante más de 10.000 años. El aislamiento llegaría a su fin “oficialmente” con la llegada de Colón. Es así como en poco más de 500 años nos hemos integrado al mundo y con ello a la cultura inmaterial y material expresada por el diseño.

Este gran viaje de migración y aventura, de frío y de calor extremo nos muestra cómo somos una especie adaptable y conectada, cómo todos compartimos el 99,99% de ADN, cómo somos idénticos a nivel genético. Gran parte de nuestra identidad está dada por las migraciones, los cambios climáticos y el contexto natural, que incide profundamente en nuestro desarrollo cultural y material. Biológicamente, las barreras nunca han existido y mentalmente deben derribarse cuando se tenga en cuenta nuestro propio viaje como especie. Cada diseño a lo largo de esa historia nos pertenece a todos y, a la vez, a ninguno. La creatividad y la fuerza de la invención no son patrimonio de unos cuantos, la historia nos muestra que estos conceptos junto con la fantasía son facultades innatas, esenciales del ser humano (Munari, 2018).

Y así los latinoamericanos y su diseño han estado en constante transformación en un mundo cambiante, tal vez, cuya principal característica y valor mayor sea la búsqueda constante de identidad. La expresión material de cada una de sus civilizaciones y de sus pueblos originarios han estado en búsqueda y construcción de identidad, desde el origen del nombre, no nos asumimos como americanos. La diferenciación como concepto, la existencia del otro nos otorga identidad y, viceversa, nos obliga a marcar una oposición ya que sin ese otro nos diluimos; hemos sido contruidos históricamente desde la mirada europea y norteamericana en la que pocas veces participamos del diálogo global. Generalmente, se nos otorga el lugar de periferia, pero ¿debemos adherir sin cuestionamientos a lo global para insertarnos al diálogo global? Se nos presenta una dicotomía: lo global o lo local (Valdés de León, 2008).

El concepto de la globalización es seriamente cuestionable. El mundo siempre ha estado globalizado, conectado, desplegado en base a la migración y el descubrimiento de nuevos territorios –con todo lo que esto conlleva. Desde que salimos de África hasta que llegamos a Tierra del Fuego, se esparcieron en el camino rutas, conexiones, puntos de encuentro. Sin embargo, el término “globalización” –tan en boga desde hace unas décadas atrás– refiere más a la expansión de los mercados financieros que inauguran con la conquista de América el germen del sistema capitalista, con la explotación de sus pueblos, de sus recursos, materias primas, flora y fauna. En nuestro continente, se impone a mansalva, con la espada en una mano y la Biblia en la otra, los modelos imperialistas europeos, su interpretación del

mundo, su diseño y lo que todo esto conlleva en la vida de los pueblos –religión, vestimenta, sistema político, tradiciones, usos, etc. Adherir al otro para sobrevivir.

Los sistemas económicos y sus cambios condicionan al diseño. En este caso, en las artes y en los oficios, pero diseño al fin. Es interesante abordar el tema en el cual la producción material, gráfica y textil de los pueblos pertenecía a los pueblos mismos. Sus más diversas manifestaciones se daban en mercados, en plazas, en pequeñas comunidades o grandes pueblos herederos de civilizaciones como los aztecas, los mayas o los incas. La identidad americana se trastoca, se borra, se mezcla para siempre, deviene en búsqueda con largos periodos dialécticos de sometimiento y liberación, que conllevan independencias, revoluciones y movimientos sociales hasta nuestra actualidad donde el pensamiento hegemónico encabezado por Estados Unidos y las potencias industriales-comerciales y su visión totalitaria intentan someter en la periferia. Subalternos. ¿Será esto nuestra actual identidad?, ¿esto se verá reflejado en nuestra concepción del diseño?, ¿de qué manera se enseña identidad en el diseño latinoamericano?, ¿el mundo cambiante en el que se desarrollan las disciplinas del diseño promueve o cancela nuestra identidad?

El pensar nuestra identidad en el diseño, en su enseñanza, en su desarrollo –y en otras áreas– se obtura seriamente cuando estamos inmersos en un sistema que exfolia las particularidades. A la producción hegemónica le interesa el consumo unificado redituable, ofreciéndonos la idea de una vida de aspiraciones materiales superfluas, consumiendo hasta la saciedad con la repetición de patrones estéticos, culturales y económicos transportados a nuestras realidades. Vemos lo mismo, para pensar lo mismo, para actuar igual vistiendo lo mismo, escuchando lo mismo, consumiendo lo mismo. Lo anterior es llamado “colonización cultural”, donde las identidades, usos y costumbres de los pueblos se desgastan para crear consumidores pasivos en vez de participantes sociales activos, diseños propios e identidades comprometidas con la preservación de su cultura y su identidad: “(...) es una muestra del patrón de poder dentro del cual habitamos, y el cual además nos habita; del modo como el capital y el capitalismo mundial han estado desarrollándose, en una tendencia cada vez más perversa, cada vez más tecnocrática” (Quijano, 2010, p. 55).

Sin embargo, la respuesta a esta “colonización” es un pensamiento regional que conviva y dialogue con lo global. Lo “glocal”, volviendo constantemente a repensar la identidad, en una búsqueda que de antemano se debe saber inacabada para poder construirla. En esta visión, el “otro” me complementa colaborativamente para desarrollar en conjunto, dialogar, acompañar y crear con sensibilidad ambiental y cultural de los pueblos –en el ideal de los casos. La inmensa cultura de cada región de Latinoamérica es la gruesa y sólida sooga conductora que emana cientos de hebras llenas de música, literatura, gastronomía, folclore, arte, artesanía, diseño y arquitectura. Cuando se aprende y se enseña la cultura es posible poder valorar a los otros y sus diferencias y particularidades, para lograr trabajar en conjunto desarrollando mejores ciudades, hospitales, vivienda, suministro de agua, abasto alimenticio, educación, seguridad, medio ambiente, etc., con toda la proyección de diseño que ello conlleva. Las carencias locales pueden resolverse con conocimientos globales y los beneficios locales pueden resolver problemas globales. Lo local y lo global en mezcla equilibrada, equitativa y justa.

¿Existe en Latinoamérica, en su diseño, en su enseñanza, una crisis de identidad en un mundo cambiante? Podríamos afirmar que sí, no solo en ello, sino que se presenta como

la esencia misma de la región, la crisis es un estado permanente de cualquier organismo vivo, latente, que altera los conceptos para expandirse, explorar y experimentar, encontrando nuevas tensiones y contradicciones, que solo será posible resolver haciendo, edificando, diseñando, integrados por las ideas de cambio y la identidad de lo diverso, no como latinoamericanos, sino como mutantes del mundo en un infinito proceso de adaptación, cambio y transformación continua en una búsqueda infinita de identidad (Valdés de León, 2008).

B. Presente. De las vanguardias al diseño institucionalizado en la academia

Es indudable que los efectos ambientales y sociales de lo que algunos han dado en llamar *tecnociencia* resultan cada vez más patentes. Hemos provocado grandes cambios en el mundo que nos rodea y también en nuestras sociedades. Y, lo que es más importante, hemos provocado cambios importantes en nosotros mismos (Miquel Barceló, 2004, p. 79).

El acelerado dinamismo económico, comercial y social que implicó la conquista de América con toda su riqueza en materias primas, flora, fauna, alimentos, territorio y conocimientos milenarios aceleró como nunca la historia del ser humano. Financió el desarrollo europeo, sus procesos históricos, la época de la ilustración, los albores de la revolución industrial, los cambios de paradigmas políticos y sociales, las grandes revoluciones, los movimientos artísticos y los grandes conflictos bélicos –dos guerras mundiales. Estos moldearon lo que sería el “diseño” en el siglo XX. Así los herreros, los carpinteros, alfareros, ceramistas, pintores, impresores, modistas, curtidores, talladores, escultores, costureras, artistas, etc. formaban el gran colectivo de la proyección y la edificación de las ideas, transformándose lenta pero fructíferamente en especialistas técnicos e industriales para diversas áreas de la producción y la demanda de productos y servicios para las sociedades. En un mundo cambiante, la capacidad de proyectar las ideas, desarrollarlas y generar un valor con ellas fue y es parte fundamental del desarrollo de los pueblos a lo largo de la historia. En los anteriores siglos, este rasgo distintivo y visualizado mediante el diseño no fue la excepción (Munari, 2018).

Es interesante destacar que, en plena Revolución Industrial, la búsqueda de nuevos caminos mediante la experimentación en el diseño se sectoriza en ninguna especialización. Conviven artesanos, carpinteros e ingenieros para realizar una máquina de características industriales, o bien arquitectos, pintores y escultores para edificar una construcción. Los cambios se suceden tan rápido y de manera tan vertiginosa que la acción supera a la clasificación de las disciplinas. Y en esa participación de conocimientos establecidos y empírica se dan resultados que marcarán muchos de los precedentes tecnológicos hasta nuestros días. La aportación colectiva existe: lo multidisciplinario se ejerce de manera natural entre sectores del conocimiento, entre industrias que recién están naciendo, entre fábricas, talleres y oficios –sin dejar de lado todas las contradicciones que el sistema capital comenzaba a marcar de manera insoslayable en la nuevas sociedades, y las modificaciones a los estilos

de vida, las clases sociales y las teorías económicas que esto conllevaría, que marcarían el rumbo del diseño y de sus vertientes décadas después. Sin embargo es tal la fuerza creadora que se ejerce en Europa que impactará al mundo y, por supuesto, a la manera de concebir los objetos, las expresiones gráficas, la vestimenta, los espacios habitables, las urbes y los estilos de vida (Heskket, 2012).

Las exigencias del mercado económico impactan directamente en la industria que, a su vez, impacta en los modelos de producción. La tecnología y la ciencia son ejes rectores de los grandes cambios. Cada uno de estos impulsos transformará el mundo y la manera de percibirlo a través de la producción material e inmaterial. Así, la actividad innata del ser humano por proyectar, por diseñar, por transformar su entorno encontrará en la palabra “diseño” una condensación de diversas expresiones para todas las inventivas que a borbotones surgen. Rápidamente, la academia se da cuenta que debe incorporar al diseño dentro del claustro. Dos grandes movimientos político-sociales marcarán los destinos de las disciplinas del diseño: la Revolución Rusa y la Bauhaus, dos formas de entender el mundo, la producción, la estética, la forma y, en el centro de todo, entender al ser humano para quien se diseña, su sociedad, su civilización y su futuro. El mundo en cambio permanentemente condicionará la enseñanza del diseño (Valdés de León, 2008), su ejercicio y su rol como herramienta y plan de desarrollo para los sectores industriales con una visión proveniente desde el Estado.

El Octubre Rojo de 1917 en Rusia marcará un hito en la historia mundial y del diseño. Lenin decidió que era tiempo de movilizar la historia bajo el precepto de Marx de que solo el hombre es capaz de dinamizar los hechos y el devenir histórico (Wade, 2005). Se dio comienzo a la utopía. Los ahora ciudadanos –antes ciervos– de la República Soviética y sus dirigentes empezaron una gesta de escala mundial nunca antes vista ni puesta en práctica que transformaría la política, la cultura y toda expresión social, la vida misma. “Proletarios del mundo, uníos”.

La revolución dio inicio a uno de los periodos más productivos y experimentales que el arte y el diseño enmarcado en la producción industrial y gráfica tendrían en el siglo XX. Se fundaría Vkhutemas; los Talleres Superiores Artísticos y Técnicos del Estado; se forjaría un diseño colectivo, industrial y socialista, hecho para y por el pueblo en la búsqueda de un nuevo mundo posible. Las vanguardias artísticas se integraron al pensamiento de la revolución y se agrupan en un gran colectivo. El nuevo Estado soviético estuvo enfocado a formar una política cultural pluralista, estimulando unidades productivas entre el arte proletario y las vanguardias artísticas. Se motivó una transformación de las artes y la cultura sin precedentes. En un ambiente de excitante urgencia, lo único que agrupó fue una irreprimible experimentación e invención. Los Soviets entendieron que solo así podría construirse un mundo nuevo, por medio de la invención como meta y como fin.

La invención emplea la misma técnica que la fantasía; es decir, relacionar cosas que uno conoce, pero orientando dicha técnica a un uso práctico. Se inventa un nuevo motor, una fórmula química, un material, un instrumento, etc. Pero al inventor no le preocupa el lado estético de su invención, sino que lo de verdad importa es que la cosa inventada funcione adecuadamente y sirva para algo (Munari, 2018, p. 23).

Se crearon organismos educativos y burocráticos: se fundan el IZO (Departamento de Artes Plásticas), el Inchuk (Instituto para la Cultura Artística), Goskino (productora estatal de cine). En todos ellos participaron activamente grandes artistas que sentaron e influenciaron las bases teóricas y prácticas de las todavía no aparecidas disciplinas con los nombres de Diseño Gráfico, Industrial y Textil.

El Instituto de Altos Estudios Artísticos y Técnicos –Vchutemas– fue el semillero experimental para el diseño soviético. Lenin fue puntual en ello. Se necesita gráfica, objetos, textiles, producción para satisfacer la demanda interna y desarrollar industria, empleo y bienestar tanto en el campo como en las urbes (Wade, 2005). La tarea fue formar artistas para la industria. El Instituto sería fundacional y vanguardista, el único en todo el mundo en repensar el arte como expresión posible para el pueblo y para la causa de las masas. En su plan de estudios se cursaba arquitectura, estética industrial, cerámica, arte textil, pintura y escultura. Por primera vez, se planteó el nexo entre el arte y la técnica, la intuición artística y el pensamiento científico. El germen del diseño del siglo XX está naciendo en tiempos de revolución y experimentación (Wade, 2005).

La Revolución Soviética transformó y mostró otra alternativa al capitalismo de principios del siglo pasado. El experimento soviético mantuvo, por algunos años después del Octubre Rojo de 1917, los esfuerzos y sacrificios del proyecto utópico de la sociedad sin clases, la justicia social y la unión de los proletarios del mundo. En los años venideros, la imposible “dictadura del proletariado” para llegar hacia “el reino de la libertad”, postulado por Marx, la muerte de Lenin y la expulsión de Trotsky, degeneraron en una estólida y cruenta dictadura que sofocaría paulatinamente el vuelo de las ideas. El sueño pronto acabaría. El cielo no pudo ser conquistado (Valdés de León, 2008).

Años después, se apareció otro de los grandes hitos para constituir la enseñanza del diseño. La fundación de un proyecto de escuela en 1919 en la República de Weimar (Alemania) unifica los conceptos de diseño, artes plásticas, artesanía y arquitectura. La escuela, impulsada por el arquitecto Walter Gropius, se fundó bajo la propuesta de optimizar y racionalizar los recursos materiales e intelectuales del pueblo alemán después de la Primera Guerra Mundial y transferir un pensamiento racionalista y funcional al diseño en todas sus expresiones insertándose en el Movimiento Moderno. Bauhaus se constituiría en décadas posteriores como una de las escuelas más respetadas, germinadora de conceptos y semillero de gran parte de los diseñadores y artistas que influenciaron Europa y Norteamérica. Para que ocurriera esto, el Estado alemán se dio cuenta de que la industria necesita dinamizarse, volver a producir mediante la búsqueda de nuevos materiales y procesos para el desarrollo de objetos e infraestructura como principales factores para generar producción que derivará en auge industrial, generando empleo, derrame económico, poder adquisitivo y consumo interno (Fiedler, 1999).

Institucionalizar el diseño resultó una tarea pedagógica y logística sin precedentes, llena de tentativas y contradicciones, donde se desarrollan teorías y talleres que enfocaron al diseño en el centro productivo, la creación y experimentación, tanto en los ámbitos del arte –el teatro, la danza, la pintura y la escultura– como en los ámbitos de la industria –el diseño de muebles, objetos e interiores– y la arquitectura –la propia escuela es toda una nueva visión constructiva. Las vanguardias artísticas europeas se mezclaron en una silla, una lámpara, una escenografía o una edificación. Los límites no estaban definidos y gene-

raron una refrescante confusión. Sin embargo, detrás de ello, el pensamiento industrial y racional fungieron como ejes en los programas académicos. El conocimiento del método proyectual, de aquello que es necesario para comprender, hacer o conocer los objetos, las cosas que nos rodean, es en el mejor de los casos un valor liberador (Munari, 2018).

Lo que ahora se da por llamar “trabajo interdisciplinario”, “pedagogía colaborativa” o “vinculación internacional” se sucedió de manera natural en esta escuela hace ya cien años. Personajes como Theo van Doesburg (arquitecto), László Moholy Nagy (fotógrafo y pintor), El Lisitski (tipógrafo), Vladímir Tatlin (escultor) y Mies van der Rohe (arquitecto), por nombrar algunos, hicieron que la escuela mezclara diferentes nacionalidades entre rusos, húngaros, holandeses, franceses, suizos y alemanes. Pero más allá del origen la aportación, en las concepciones teóricas catalizaron la experimentación y la propia esencia de Bauhaus. Así, convergieron el constructivismo ruso, el suprematismo, la abstracción, el neoplasticismo, De Stijl, el racionalismo y el modernismo, principalmente. Y tal vez lo más importante: visiones sociales radicales, ideas vanguardistas de sus docentes con diferentes raíces y referencias politizaron la escuela y a sus estudiantes que no pudieron estar abstraídos de su entorno. La Bauhaus pasó por varias etapas conforme a la visión de cada uno de sus directores. Se implementaron diversas estructuras académicas, algunas con carácter experimental y más universitario, otras expresionistas y míticas, o de un proyecto moderno, racional e industrialista devenido en la eficacia de los procesos productivos, el uso de tecnología y el desarrollo industrial (Fiedler, 1999). El diseño será institucionalizado.

Bauhaus fue una experiencia alemana en un contexto único e irreplicable en medio de un periodo entre las dos guerras mundiales y el papel del pueblo alemán en ellas. Sus aspectos pedagógicos y académicos son absolutamente intransferibles, su análisis histórico valioso y su aportación fundamental para entender la unión industrial de arte, diseño y arquitectura en un sentido social y académico que genere equidad y bienestar –como ideal y como fin–, así como el ejemplo de que el instituto, la universidad, la escuela y el aula son un espacio político e ideológico. Un espacio simbólico en el cual los sectores y las clases se disputan la hegemonía del pensamiento que devendrá en acción.

Los anteriores ejemplos de sociedad en transformación muestran en el diseño a uno de sus ejes base, mediante su contención en planes de desarrollo industriales y productivos. En ambos casos, bajo las premisas de mejorar la calidad de vida de sus habitantes y crear sistemas productivos sólidos y autosuficientes, estos modelos –con su contextualización– se replicarán en gran parte de Europa y Estados Unidos, se fundarán escuelas e instituciones de diseño en Inglaterra, Italia, Francia, Holanda y países con características de industrialización constante. En Latinoamérica, generalmente las escuelas de artes y oficios –en la mayoría de los casos pertenecientes al Estado– servirán de semilleros para los futuros “diseñadores”. Sin embargo, la disciplina verá su institucionalización en la universidad hasta después de mediados del siglo pasado. Claramente será tardío.

Los factores de por qué el diseño se incorpora de manera lenta en las universidades o institutos latinoamericanos tiene muchas aristas. Sin embargo, un punto de partida es la industrialización de los países de la región, el desarrollo de sus urbes y las economías locales. En países como México, Argentina y Brasil, el diseño en la academia apareció para impulsar a la iniciativa privada y aprovechar el consumo interno, esto siguiendo los grandes pasos que Estados Unidos daba en relación a su mercado, su diseño y la expan-

sión de mercancías de consumo. Las instituciones de enseñanza se dan cuenta de que esta disciplina tiene una presencia en el mercado, que habrá que abrirle nicho en el claustro y que deberá tener sus propios ejes y parámetros. No siempre fue así. Generalmente, el diseño y su enseñanza estuvieron subordinados a otras disciplinas como la Ingeniería, la Arquitectura o las Ciencias Sociales. Esta supervisión de otras áreas de conocimiento y la constante mirada del incipiente diseño local hacia los países desarrollados generó en muchos de los casos copias de currículos o programas educativos que poco o nada tenían relación con las industrias locales, las empresas, la población y sus economías. El gran reto de las instituciones –hasta nuestros días– fue generar en la enseñanza del diseño un diálogo permanente con las sociedades en las cuales están inmersas, en la política, en la cultura, en el arte, la artesanía.

En la actualidad, volver a convivir con otras disciplinas –llámesele facultades– parece un reto mayor o un programa innovador. Sin embargo, en la historia del ser humano siempre ha sido así fuera del espacio del aula (Negroponte, 2006). El conocimiento se genera con participación abierta y colectiva. Hoy en las aulas aún quedan remansos de la especialización hasta su máxima expresión que, en el mejor de los casos, produce resultados puntuales, pero que sin conocimiento integrado por otras áreas y bajo otras miradas no tiene poder de transformación ni de impacto.

La academia se ha dado cuenta de que el conocimiento de proyectar, de edificar, de construir, de diseñar, es una actividad innata del ser humano, que el espacio del aula no puede contenerlo, que la rigidez académica institucional está poniendo en crisis la manera en la que se enseña y se aprende diseño, que el aula debe ser un espacio abierto, experimental, de investigación y de desarrollo multidisciplinar, que no solo en la academia se aprende a ser diseñador y que el título universitario solo “certifica” una actividad que la especie ejerce desde hace millones de años. El título, la universidad –y lo que representan en las sociedades– también están en crisis. Es así como las reflexiones tienen que ser profundas. No obstante, los intereses económicos –más poderosos que los intereses sociales– se anteponen a abrir el diálogo y repensar el futuro.

C. Futuro. Del *open source* a los escenarios futuros.

El conocimiento del método proyectual, de qué es lo necesario para hacer o conocer las cosas, es un valor liberador: es un “haz de ti” tú mismo (Bruno Munari, 2018, p. 16).

El diseño en la actualidad mira permanentemente al futuro. Por un lado, qué bien que así sea: mirar al futuro (Negroponte, 2006) es mirar al otro en el mejor de los casos. Ese otro, también integrado en colectividad, por lo cual el interés genuino por lo que le acontece, lo que le pasa, las problemáticas que enfrenta, qué situaciones le causan problemas, es en dónde el diseño interviene o debiera intervenir. Estas situaciones se encuentran en los problemas sociales; la vivienda, la salud, el transporte, la educación, la seguridad social y alimentaria, la inclusión, la equidad, el respeto a los derechos humanos, la tolerancia. Estos valores tienen que nutrir fuertemente al diseño. Las universidades, los institutos bu-

rocratizan en muchos sentidos al diseño, con currículos inflexibles, intereses de sectores o simplemente por mantenerse dócilmente en los lineamientos de calificadoras, ministerios o secretarías de educación. El diseño de este siglo no puede estar sometido a la rigidez académica. En una era en la que cualquiera puede diseñar, lo que se aprenda en el aula, vista como un espacio de comunidad e intercambio de ideas, debe ser el debate, el pensamiento crítico, la contradicción, la idea de cambio y bienestar social, más allá de la simplicidad de los intereses de mercado. Por supuesto, la innovación de servicios, productos, modelos de negocios, materiales, etc. podrá gestarse en el aula y podrá de manera justa y equitativa dar réditos económicos, pero no deberá ser el único fin. Claramente, son visiones de un futuro utópico, en donde las disciplinas del diseño sean una directriz fundamental para el desarrollo de las sociedades.

Proyectar es fácil cuando se sabe cómo hacerlo. Todo resulta fácil cuando sabemos cómo proceder para llegar a la solución de algún problema, y los problemas que se presentan en la vida son infinitos: problemas sencillos que parecen difíciles por que no se conocen, y problemas que parecen imposibles de resolver (Munari, 2018, p. 10).

¿Es posible que la universidad o el instituto sigan monopolizando la enseñanza del diseño? Mas allá de los intereses económicos de estas instituciones, ¿para qué se enseña diseño? ¿Es viable en un mundo abierto y conectado digitalmente adquirir solo en el aula el conocimiento? ¿El título académico frente a la sociedad es la última muralla por derrumbar para que el diseño vuelva a ser percibido como una actividad innata del ser humano?

Las nuevas tecnologías y el acceso a ellas permiten poder aprender, conocer y debatir cualquier conocimiento, los movimientos de vanguardia proclaman el autoaprendizaje fuera de cualquier norma institucional, millones de jóvenes en el mundo aprenden mediante cursos, videos y contenidos en plataformas en línea, aplicaciones digitales o *software* de código abierto. El conocimiento, en el mejor de los casos, es democrático. Cualquiera puede edificarlo, enriquecerlo, editarlo, mejorarlo y, lo más interesante, cuestionarlo y transformarlo en tiempo real. Las actualizaciones se dan en semanas o días. El *software* cambia la manera de presentar y mostrar proyectos, las conexiones entre personas de diferentes disciplinas y modos de vida se dan en una plataforma *on line*, el aula y el docente están en crisis. Las instituciones se han quedado atrás de los cambios tecnológicos devenidos en cambios de producción referentes al diseño.

Recién en la última década, los programas de estudio pretenden –no siempre de manera exitosa– ponerse al día. Muchos de ellos aspiran que, con llevar tecnología al aula, esta por sí sola subsanará lo que ha dejado de hacerse respecto de otras áreas del saber. La enseñanza del diseño en una actualidad de contenido digital y abierto debe reinterpretar no solo el contenido académico, curricular o pedagógico, sino toda la estructura de la universidad, las estructuras de la enseñanza y el tipo de ciudadanos que pretenden participar en ellas. Las tecnologías actuales vinieron a evidenciar lo que históricamente el hombre ha desarrollado; trabajo global, participativo, exploratorio y multidisciplinario.

La academia –en tantas ocasiones tan arrogante y autosuficiente– se ha exculpado de todo mal social incubado dentro de sus aulas, de sus estudiantes que moldean las sociedades y

que, en muchos de los casos, han generado las problemáticas sociales por resolverse. Lo cierto es que estas instituciones se han dado cuenta de que el mundo es cambiante siempre y que, ahora, más que en otras épocas, se requieren claras visiones de sociedad para construir futuros (Negroponte, 2006).

En las nuevas realidades, encontramos *hackers*, *makers* o desarrolladores, compartiendo innovación abierta entre sociedad, gobierno y universidades –en la llamada triple hélice de la innovación. Tecnologías como la impresión 3D, el diseño asistido por computadora y manufactura, la realidad virtual, la nanotecnología, la bigdata, etc. disponen de un conocimiento abierto, un acceso a todo aquel que desee participar del acto diseñar, como acto innato de la especie. El acceso cada vez mayor y con menor costo a tecnologías para proyectar el futuro está cambiando la forma de percibir a un diseñador egresado de una universidad, por ende, su enseñanza debe buscar plantearse otras maneras de ejercerse. El planteamiento de escenarios futuros en el diseño supone uno de los puntos de mayor interés en la actualidad: ¿en qué posibles escenarios el diseño deberá desarrollarse?, ¿cómo facilitar o prevenir este futuro?, ¿en cuál sociedad viviremos en un futuro próximo?

La reflexión de los cambios económicos y tecnológicos que impactan al diseño es una pieza clave para entender el devenir actual y futuro de la disciplina, en instituciones, gobiernos, empresas, etc. que buscan potencializar la colaboración multidisciplinaria para desarrollar proyectos que impulsen la calidad de vida de los habitantes; medio ambiente, espacio público, urbanidad, arquitectura, materiales renovables y uso de tecnologías, por mencionar algunos.

El acceso, la movilidad y la habilidad para propiciar el cambio son los factores que harán que el futuro sea diferente del presente. La superautopista de la información puede estar de moda ahora, pero subestima el futuro. Se extenderá más allá de lo que nadie haya sido capaz de predecir. En la medida en que los niños se apropien de un recurso de información global y descubran que solo los adultos necesitan permiso para aprender, podremos encontrar nuevas esperanzas en lugares donde antes había muy pocas (Negroponte, 2006, p. 140).

Los retos que afronta el diseño son la perpetuidad del cambio y la transformación como valor conceptual. El entendimiento devenido en proyección para las sociedades hará que el diseño pueda y deba aportar respuestas y soluciones creativas para acompañar a las poblaciones ante estos nuevos retos y escenarios que replantean el futuro. Hará Cuestionarse y reflexionar acerca de las serias problemáticas que se enfrentan y que deben de tener vías de solución, vías económicas y tecnológicas de soluciones creativas, que generen sinergia entre el diseño, la economía, la educación, la innovación y la cultura. El eje de experimentación y acción serán los lugares que habitamos y sus entornos. Son los habitantes de cualquier ecosistema los que pueden y deben transformarlo, moldearlo y generar prosperidad y calidad de vida sostenible, en el ideal de un avance como sociedad participativa, colaborando en procesos creativos que conecten redes de conocimiento e intercambio de proyectos, con verdadera transferencia de investigación y desarrollos en beneficio participativo, dejando la exclusión en cualquiera de sus formas e integrando equitativamente a todos. Si no es así ¿qué sentido tendrá diseñar y para quién?

D.

Tenemos al futuro como página en blanco para diseñar, para inventar una nueva poesía para caminar en las aulas y fuera de ellas rumbo a la utopía que, para eso sirve, para caminarla. Debemos asumirnos como mutantes en constante transformación y cambio desde aquella bacteria que logró sobrevivir con el paso de millones de años hasta la especie en que nos hemos convertido y el lugar que habitamos hoy en día. Debemos asumirnos como herederos milenarios de conocimiento que ha forjado nuestros pueblos, nuestras sociedades, que ha edificado los campos, las urbes. Reconocer desde el aula la diversidad de realidades que enfrenta el mundo en la actualidad, generar en las instituciones la transformación de sus equipos como agentes de cambio para el bien colectivo y no como receptores de información y de erogación económica o de tiempo por trabajo, revalorar el humanismo, desarrollar la resiliencia, las economías circulares, la sustentabilidad, la investigación de materiales, la alimentación, la salud, la ética, la responsabilidad social. Deben ser ejes que se integren a la médula de las principales materias del diseño y no deben ser vistas como agentes externos cursados en periodos de tiempo por créditos curriculares. Se deberá integrar óptimamente el conocimiento de las ingenierías, la física, la química como ciencias de investigación y de exploración insertas en todo lo que nos rodea, dar un giro a las importantes ramas económicas y financieras para hacer los proyectos viables y justos en economías responsables y éticas con las personas y el medio ambiente. Las pretensiones anteriores solo se podrán lograr trabajando colectivamente, derribando los muros de las aulas para pasear por las facultades, las carreras, los conocimientos disciplinares y derrumbar los feudos que obstaculizan el paso de las ideas, instituciones abiertas, cátedras abiertas, tiempo de ocio y exploración, valorar el lado lúdico y espiritual de las comunidades, las artes, la música como parte integral de la vida misma y el diseño en el centro de ello, coadyuvando a llevar bienestar y germinar ideas.

Sin embargo, lo interesante será plantearnos no tan solo al diseño y su enseñanza –sería un análisis muy parcial y muy mínimo. Lo verdaderamente profundo en cualquier disciplina en la academia será elaborar un análisis crítico del objetivo de la educación y sus sistemas educativos, implementar una mirada histórica en el gran viaje de la humanidad, su largo devenir y las riquezas del pasado, la herencia de la tradición ilustrada donde se proyectaron objetivos trascendentales para la vida; buscar, investigar y crear. Si la educación –y la enseñanza del diseño– profundizan realmente esta perspectiva, coadyuvarán no tan solo a sus comunidades académicas, sino a sus comunidades en el sentido más amplio del concepto para aprender por su propios medios en procesos educativos fuera del aula y los parámetros clásicos del espacio y de la norma, entendiendo al conocimiento como un proceso continuo e inacabado, usar y desarrollar ideas e innovación que sea construido y compartido por medio de la experiencia colectiva con libertad e independencia. Si lo anterior no se entiende, no se propicia o no se germina impulsándolo abiertamente, las instituciones de enseñanza del diseño reproducirán sin cuestionamientos el adoctrinamiento en que los alumnos, docentes y comunidad académica son integrados a una base estructural en la que acatarán preceptos, donde el sistema educativo será cada vez con mayor control, mayor formación especializada y vocacional, y mayores costos de educación, creándoles a los jóvenes una deuda que los encierra a integrarse lo antes posible a la conformidad de

la producción y la ganancia netamente económica para preservar un sistema en alerta de colapso (Chomsky, 2011).

Estas visiones contrapuestas de una educación abierta, inclusiva e imaginativa en relación a una educación en esencia adoctrinada crean tensiones y contradicciones; así tenemos la formación que se dirige al desempeño de excelencia basado en exámenes, evaluaciones, estándares y acreditaciones o la formación que prioriza con énfasis la investigación creativa, la libertad académica, la responsabilidad social y cultural, en cooperación para el beneficio y el bienestar colectivo. El diseño en las academias no podrá progresar si no integra con mayor hincapié a la ciencia para estimular e inspirar el deseo de desafiar y de cuestionar los sistemas y modelos existentes, de desafiar las formas de explotación, de producción y de transformación, de desafiar la autoridad, las doctrinas. Lo anterior obligará a buscar nuevas alternativas en un mundo cambiante. La pregunta es: ¿hacia dónde queremos que cambie el mundo?

El cambio de paradigma es un reto interesante incapaz de ser debatido por un grupo cupular o un sector, imposible siquiera asomarse en un texto o un ensayo. Lo interesante de estos tiempos será el diálogo circular, la participación de las voces menos pensadas y hasta ahora nunca integradas, sean académicos o no, de la participación de los gobiernos y las empresas en el rumbo del diseño, romper el espacio metafórico del aula para poder integrar al mundo y sus cambios como un único gran aula de aprendizaje donde todos seamos maestros y donde todos seamos también alumnos en un devenir continuo por el bien de la especie y del planeta.

Referencias Bibliográficas

- Barceló, M. (2004). *Cuadernos de África*, España: Galaxia Gutenberg.
- Careri, F. (2017). *Walkscapes, el andar como practica estética*, México: Gustavo Gili.
- Darwin, Ch. (1859). *El origen de las especies por medio de la selección natural*, México: Alianza Editorial, Edición 2007.
- Fiedler, J. y Feierabend, P. (1999). *Bauhaus*, Estados Unidos: hfUllman.
- Heskket, J. (2012). *El diseño en la vida cotidiana*, México: Gustavo Gili.
- La Cecla, F. (1998). *Perdersi, l'uomo seza ambiente*, Milán: Laterza.
- Munari, B. (2018). *¿Cómo nacen los objetos?*, México: Gustavo Gili.
- Munari, B. (2018). *Fantasia*, México: Gustavo Gili.
- Negroponte, N. (2006). *Ser digital*, Buenos Aires: Atlántida.
- Quijano, A. (2010). *América Latina: hacia un nuevo sentido histórico. Suma Kawsay / Buen Vivir y cambios civilizatorios*, Quito: FEDAEPS.
- Valdés de León, G. A. (2010). *Tierra de nadie: una molesta introducción al estudio del diseño*, Buenos Aires: Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo.
- Wade, A. Rex. (2016). *1917, La Revolución Rusa*, Estados Unidos: Cambridge University Press.

Bibliografía

- Amor, D. (2000). *La (R) evolución E-business: claves para vivir y trabajar en un mundo interconectado*, Buenos Aires: Pearson Education.
- Arfuch, L. y Devalle, V. (2009). *Visualidades sin fin. Imagen y diseño en la sociedad global*, Buenos Aires: Prometeo.
- Apple, M. (1996). *El conocimiento oficial*, España: Ed. Paidós.
- Brunner, J.J. (1998). *Globalización Cultural y Posmodernidad*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Torres, C. A. (1996). *Las secretas aventuras del orden. Estado y educación*. Miño y Dávila Editores. Buenos Aires, Argentina.
- Weber, E. (2000). "Las culturas en el proceso de la mundialización", en *Cidob d afers internacionals, No.50 Septiembre*.
- Zimmermann, Y. (1998a). *Del Diseño*. Barcelona, España: Gustavo Gili.

Abstract: The present text intends to make a historical review of design as a fundamental activity of the human being, not exclusive to academia, but as an activity with a long and profound presence that has been always adaptive to the various changes that people experience. The current tensions and contradictions in design education occur in a vertiginous, open, technological and global society, which has been the case since the first migration of our species until present days. Literature and studies seem unconnected trying to draw continuous lines to enable us questioning about the near future, and to look back at the great landmarks of the schools that transformed design teaching as a reflection of the world that they interpreted. Rethinking the economic, environmental and educational system is essential for education in any area and particularly for design. The human being has taught and learned to design from its very origin.

Keywords: History - design - teaching - mutation - future.

Resumo: O seguinte texto pretende fazer um painel histórico do desenho como atividade fundamental do ser humano não exclusiva da academia, atividade como um grande e profundo dever temporal sempre adaptativa a diversas mudanças que as culturas experimentam. As tensões e contradições atuais nos ensinamentos do desenho estão apontadas numa sociedade vertiginosa, aberta tecnologicamente e globalmente, a qual tem sido assim desde a primeira migração da nossa espécie até a atualidade, o texto trata pontos que parecem desconectados e trata de desenhar linhas contínuas para nos interrogar num futuro próximo, olhar para atrás em direção ao grandes marcos das escolas que transformaram a forma de ensinar desenho e o reflexo do mundo que interpretaram. Repensar no sistema econômico, ambiental e educativo é indispensável para a formação de qualquer área e em particular no desenho. O ser humano projetou e aprendeu a desenhar desde a sua origem

Palavras chave: história - desenho - ensinamentos - mudanças - futuro.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]
