



Alberto

Dittborn

Diseñador / *Designer*

“LA EDUCACIÓN DEBERÍA RELACIONARSE CON LAS EMOCIONES”

"Education should be linked with emotions"

ENTREVISTA _ INTERVIEW: BERNARDITA BRANCOLI
FOTOGRAFÍAS _ PHOTOS: SEBASTIÁN UTRERAS

ALEJADO DE LA CIUDAD Y EN MEDIO DE LA NATURALEZA, ESTE DISEÑADOR DEFINE SU PROFESIÓN COMO UN PRIVILEGIO QUE, AL SER TAN POCO IMPORTANTE, PERMITE VER LO QUE OTROS NO PERCIBEN. Y ES JUSTAMENTE ESE ASPECTO EL QUE DESTACA DEL VÍNCULO QUE ÉL O SUS COLEGAS PUEDEN TENER CON LA EDUCACIÓN: LA DE ALFABETIZAR EN TORNO A LAS EXPERIENCIAS.

AWAY FROM THE CITY AND IN THE MIDST OF NATURE, THIS DESIGNER DEFINES HIS PROFESSION AS A PRIVILEGE THAT, BECAUSE IT IS UNIMPORTANT, ENABLES YOU TO SEE WHAT OTHERS CANNOT. AND IT IS PRECISELY THIS ASPECT THAT HE STANDS OUT OF THE LINK THAT HE OR HIS COLLEAGUES MAY HAVE WITH EDUCATION: TEACHING TO READ AROUND EXPERIENCES.



Diseño explorativo para educación preescolar

Conversar con Alberto Dittborn es, a ratos, como sintonizar un programa de radio que ya empezó. Quizás es cosa de mentes del siglo XXI, acostumbradas a los podcasts, Netflix y Youtube, donde todo va al ritmo de la propia mente. Quizás, no. Porque Dittborn va tan rápido, tan lento, tan simple o complejo, como él quiere. De pensamiento disruptivo, es un diseñador que comenzó estudiando Arquitectura y que ha trazado una carrera como constructor de objetos, museos e, incluso, ciudades aplicando el trabajo colaborativo.

Tampoco es muy fácil encontrar información sobre su trayectoria, salvo una entrevista que dio hace más de una década atrás. Lo que él confiesa, al menos, es que fue parte del equipo responsable de la creación y montaje del diseño del Museo Chileno de Arte Precolombino y del Museo Histórico Nacional. A mediados de la década de 1980, fue invitado por la Facultad de Ciencias Económicas de la Universidad de Deusto, Bilbao para ser parte del equipo multidisciplinario que revitalizó y repensó la ciudad desde una mirada centrada en el diseño: "Soñábamos cómo podíamos rescatar a Bilbao. Los diseñadores junto con los economistas y otra gente, estábamos metidos en eso, haciendo *coworking* (del que ahora se habla tanto) en unas oficinas pequeñitas, donde se compartía todo. Es algo natural: estamos hechos para ser sociales".

A su regreso a Chile, formó la empresa de diseño Amercanda y participó de la de Bernarda Woods, dedicada al diseño de muebles de exportación con mercado en Estados Unidos y Japón. Durante la mitad de la década de 1990, fue invitado a pensar y diseñar el Museo Interactivo Mirador, un proyecto inédito en Chile y Sudamérica que se inauguró a principios del siglo XXI.

"El diseñador es privilegiado porque -como todo lo no importante- tiene la posibilidad de ver donde nadie ve; todo lo puede sorprender y eso permite que pueda tener un rol en una comunidad, que es único y que funciona con otros. El rol social es como normal que un diseñador lo tenga, por la manera de ser, de pensar, de vivir, pero no porque tengan el deber social de participar".

Talking with Alberto Dittborn is, at times, as tuning into a radio program that already started. Perhaps it is a characteristic of the minds of the twenty-first century, accustomed to podcasts, Netflix and YouTube, where everything goes on at the pace of their own mind. Perhaps, not. Because Dittborn goes so fast, so slow, so simple or so complex, as he chooses. Characterized by a disruptive thought, this designer began studying architecture and has made himself a career as a constructor of objects, museums and even cities applying collaborative work.

It is not very easy to find information about his career, except an interview he gave over more than a decade ago. What he confesses, at least, is that he was part of the team responsible for the creation and installation of the design of the Chilean Museum of Pre-Columbian Art and the National Historical Museum. In the mid '80s he was invited by the Faculty of Economic Sciences of the University of Deusto, Bilbao to be part of the multidisciplinary team to revitalize and rethink that city from the perspective of design:

¿Cómo ve la situación actual de la educación?

El problema de la educación es que tiene una actitud de *non sense*, de no tener sentido. Su sentido es desarrollar al ser humano, por lo que no tiene sentido que se aprenda esto o que se sepa lo otro. La educación es para vivir, no es para saber, no es para sacar un puntaje en la PSU, no es para entrar a una carrera.

El mundo de hoy es como el *sense* y estamos llegando a su final, porque ya no funcionó. El *non sense* tiene que ver con las emociones y la educación debería relacionarse con ellas, con el tocar, con oler, con ver. El diseño puede ser un aporte, porque es un área que observa, investiga, piensa y hace, es decir, es como una espiral sin término. Cuál es el problema, cómo se puede solucionar, qué tienes para solucionarlo, lo solucionas, lo corriges y así, constantemente, no termina nunca. Solo se limita con el espacio-tiempo.

Expertos de la educación hablan de andamiaje: ir construyendo en base a cada uno. El diseño tiene una gracia y es que es particular a cada uno o a un tema. Pero la temática no es lo fundamental, sino que es el proceso lo que hace que el diseño sea tan valioso. En general, todas las profesiones no se preocupan de las personas. Incluso, muchas veces, los profesores se olvidan de que los alumnos aprendan y se pierden el sentido. El diseño, que no tiene sentido, permite que lo que aparece de él, pase a tenerlo.

¿De qué manera?

El diseño es igual que el fierro de una bisagra: no tiene ningún sentido sin el resto de ella. Si hay lados y el fierro los une, funciona la puerta; sin ellos, el fierro no funciona. Cuando en el tema de la educación hay un problema, el diseño lo resuelve.

Resolver es una palabra clave. Algo puede estar bien resuelto o mal resuelto, pero no se trata de que sea perfecto ni maravilloso, sino que es simplemente resolver. Es quitarse toda esta cosa de "¡Qué fantástico que soy!", sino que decirse: "Estoy viviendo, me pasa esto, qué hago". Resuelvo. Y aparece otra palabra: resuelvo "apropiadamente", lo que

"We dreamed how we could reclaim Bilbao. Designers along with economists and other people were involved in this project, co-working (a term that is so used today) in a tiny office, where they shared everything. It was something natural: we are social beings."

On his return to Chile, Dittborn formed the design firm Amercanda and participated in Bernarda Wood's firm dedicated to the design of furniture to export to the United States and Japan. In the mid '90s he was invited to think and design the Mirador Interactive Museum, an unprecedented project in Chile and South America that was opened in the early XXI century.

"Designers are privileged persons because—as everything that is unimportant—they have the possibility to see where nobody else sees; everything can surprise them allowing them to have a unique role in a community at the same time of working with others. It is normal for designers to have a social role, because of their way of being, of thinking, of living, but not because they have the social duty of participating."



se traduce en que es una solución buena para ese momento. En la educación, es algo como un conjunto de momento, más momento, más momento, más momento... hasta que te mueres. Requiere de alguien, como un diseñador, que acompañe la educación, no que dicte normas, sino que vaya resolviendo temas. Como diseñador haces algo apropiado para una especie de pulpo de coordenadas, entonces es muy fascinante. En eso estoy y me encanta.

La relación entre diseño y educación no es de lo más evidente...

Enseñar es mostrar. Mucha gente dice: “Ay, ¡qué poco se enseña a los niños en este tiempo!”. En verdad, sí, es muy poco, pero también muy poco se les muestra tanto en la casa como en el colegio. ¿Qué es lo que realmente se les enseña? Ellos aprenden solos con la tele, no tienen objetos. Hay toda una temática con el juego, las vivencias, las emociones, los olores... Al final eso es aprender y, quizás, la labor nuestra es

mostrar, enseñar, casi sin voluntad porque, según yo, estamos tan polucionados que nada de lo que yo pueda enseñar en el sentido de aprender va a ser libre de mi cultura, de mi edad, de mi formación. El diseñador puede hacer y enseñar, y lo que pase con eso, no es problema suyo.

El ser humano se cuida solo, lo que pasa es que tiene que estar alimentado. La educación es como comer harina tostada hasta que ya tienes la boca llena y te ahogas. Nuestro rol como diseñadores es quizás hacer que esa harina tostada sea un ulpo más rico, con leche y con azúcar, que te den ganas de comerlo y te alimente, pero el problema de alimentarte es tu metabolismo, es decir, depende de tu cuerpo, de tu ejercicio, o sea, nada que tenga que ver con la voluntad de una persona sobre otra, sino que esencialmente debería ser libre.

Es como decir: “Te voy a dar glúcidos para que te crezca el cachete derecho” o “te voy a dar prótidos para que tu pera sea de esta forma” – ¡¿Qué?! – Hasta el momento así ha

How do you see education today?

The problem of education today is that it has a “no sense” approach, it is senseless. Its purpose is to develop the human being; therefore it is senseless to learn this or that. Education should teach you to live, not to know, not to get a high score in the tests to enter into college, education it is not to enable you to study a career.

The world today like sense is coming to an end, because it did not work. The non sense has to do with the emotions and education should relate to them, with touching, smelling, seeing. Design can contribute to this, because it is an area that watches, researches, thinks and does, it is like an endless screw. What is the problem, how can I solve it, what do you have to solve it, what are the solutions, you correct it and so on, continuously, it never ends. Space and time are the only restrictions.

Experts in education talk about scaffolding: to go on building based on each scaffold. Design has a good thing that is that it is

specific to each one or to one topic. But the subject is not the essential thing, the process is what makes the design so valuable. In general, not all professions care about the people. Many times, even the teachers forget that their purpose is for students to learn and education becomes senseless. Design, which is senseless, allows what results from it, to acquire sense.

In what way?

Design is the same as the pin in a hinge: it has no sense without the rest of it. If there are two sides and the pin joins the two parts of the hinge, the door will operate; without them, it does not work. When you have a problem in education, design resolves it.

Resolve is a keyword. Something may be well or poorly resolved, it doesn't have to be perfect or wonderful, but simply resolved. It is forgetting about “How great I am!” and rather saying to oneself: “I am living, this is happening to me... what shall I do?”



Diseño explorativo para educación preescolar

sido la educación. La mejor educación es la que hace crecer el cuerpo completo y en equilibrio; y al final, tiene que ver con la cabeza, porque el cuerpo es un instrumento con el que te expresas.

Aprendizaje al sur

Dittborn ha sido maestro desde muchos frentes: fue académico por tres periodos del West Sussex College of Art and Design, en Inglaterra; creador y director del Centro de Diseño Industrial (IDZ) de Bilbao, España; docente de la Escuela Nacional de Creación Industrial (ENSI) de París, Francia; y, en Chile, director de la Escuela de Diseño que lo formó a él, la de la Universidad Católica, y, luego, de la Escuela de Educación de la misma casa de estudios, pero con sede en Villarrica. En este último lugar, introdujo conceptos de diseño en la formación de profesores.

I resolve. And another word appears: I resolve it "properly", which means that it is a good solution for that situation. Education is a series of moments, one moment, plus another moment, plus another one ... until you die. It requires someone like a designer to accompany education, not to dictate rules, but to resolve issues. As a designer you do something appropriate for a kind of octopus of coordinates, which is very fascinating. This is what I am doing and I love it.

The relationship between design and education is not that evident...

Teaching means showing. Many people say: "My, how little they teach children nowadays!" Yes, it is true, it is very little, but children are also shown very little both at home and at school. What is it that they are actually taught? They learn alone with the television, they have no objects. There is a whole issue with playing, experiences, emotions, smells... At the end that is learning and

¿Qué hace en el sur de Chile?

Estoy viviendo en el sur. Después de haber sido director de la Escuela de Diseño UC, llegué a Villarrica y me encontré trabajando en una Facultad de Pedagogía General Básica, con alumnos de esa zona. Entonces, ahí comienza esa mirada de diseñador: ¿Qué puedo aportar yo, como diseñador, en qué puedo acertar o puedo proponer para que nos entendamos a partir del diseño, para que nos articulemos, para que aprendamos juntos y crecer?

¿Qué nació de esa experiencia?

Se armó un pequeño grupo de diseñadores que estamos trabajando y ahora es parte de algo que se llama Centro de Desarrollo Local, con Gonzalo Salazar como su cabeza, que fue su alumno en Santiago. El diseño y la educación tienen mucho que ver; diseño y desarrollo, también; desarrollo local es lo que hay que resolver que, en el fondo, es el desarrollo

perhaps our job is to show, teach, almost without being aware of doing it, because as I see it, we are so polluted that nothing that I can teach will not be contaminated by my culture, my age, my training. The designer can do and teach and whatever happens with that, is not his problem.

The human being takes care of himself, but it must be fed. Education is like eating porridge until you have your mouth full and you suffocate. Our role as designers is perhaps to make that porridge more palatable, with milk and sugar, which makes you want to eat it and in addition it feeds you, but whether or not it feeds your depends on your metabolism, on your body, your exercise, in other words it does not have to do with the will of one person over another, it is essentially free.

It is like saying: "I'll give you carbohydrates so that your right cheek grows" or "I'll give protein so that your chin grows in such shape" -- What?! - This is how education has been so far. The

de las personas. El diseñador es el que puede tener una mirada más holística. Mi objetivo no es ser un fabricante de juegos didácticos: es proponer algo en la educación para un grupo determinado.

Además, hace casi 10 años, estuve en un proyecto de una sala cuna modelo, diseñada por Juan Baixas en el Centro de la Madera, donde trabajé con Juan Iriarte –que también era colega y asistente mío en Santiago–, la Lolo Orrego, Matías Larraín y otros más. Eso quedó abandonado y lo retomé personalmente como cinco años después dentro de la universidad, incluso con fondos propios. Seguí trabajándolo hasta que logré algo, luego lo volví a congelar y ahora, nuevamente, estoy de vuelta en ello.

Y en lo concreto, ¿a qué están dedicados ahí?

Recién, estamos desempolvando el sistema de la sala cuna, trabajando con Blanca Zegers que es una terapeuta ocupacional para niños. Ya estamos en temas constructivos y ella nos aporta en la problemática. El diseñador Mauricio Bravo está trabajando en eso conmigo. En mi taller de herramientas están los prototipos de los paneles que vamos a revivir con sustentos más teóricos, más fuertes, porque el problema de los diseñadores (al igual que nos pasó en el Museo Interactivo Mirador, que quizás fue una bendición) es que pocas veces tenemos un aporte externo, en cuanto a material científico o teórico. El MIM fue hacer, observar, intuir y fabricar; el primer proyecto en la historia de Chile donde una diseñadora gráfica estuvo desde el primer día.

Este proyecto, ¿cuenta con el apoyo de alguna institución?

No, queremos tener una especie de sala cuna, pero nueva, para nosotros observar, proponer y experimentar. En un principio, nos relacionamos con Integra, que ha hecho un trabajo increíble, pero más reglamentado, en el sentido de cómo organizas una sociedad grande en puntos y en horas.

Diseñamos esta sala cuna en módulos que, en cuanto a espacio, está excelente, pero el interior, que era el material

para el modelo, no se usa porque no está dentro de las pautas de Integra. Después de haber trabajado dos años en esto, lo dejaron abandonado. Luego lo retomé durante un año, en conjunto con una psicóloga, para proponerles algo nuevo e implementarlo, y resulta que dicen: “Quedó fantástico, pero lo vamos a usar nada más que los días jueves, que tenemos media hora libre en la mañana para proponer algo que no esté en las pautas”. Hasta ahí llegó nomás, pero no por mala intención de ellos, sino que por el sistema.

Sigue fabricando objetos, ¿o no?

De hecho, hicimos hace poquito, con Mauro, un carrito de arrastre para mostrar problemáticas de la gestión del agua a comunidades y a colegios. Entonces una vez más aparece el diseño y los objetos para hablar, sin que medie un lenguaje y, si media un lenguaje, es para hacer hablar los objetos, pero no para que yo te hable: es decir, no para que haya una retórica, sino que exista una experiencia. Como pasa en el MIM, tú propones algo, que cobra vida propia, en la medida que alguien te lo anima.

Nosotros hicimos este carrito y nos dimos cuenta de que es muy difícil encontrar alguien que lo “anime”. Porque no ven una cajita de yogur con dos hoyitos como algo para compartir, simplemente es una caja de yogur con dos hoyitos. No establecen relaciones, como que esos dos hoyitos pueden significar el compartir y que, quizás, juntar otra cajita con otra es para compartir con otras dos personas. Pero es muy difícil encontrar a alguien que pueda leer eso, y me encantaría poder ayudar a alfabetizar. Tanto nos distanciamos de la experiencia que no somos capaces de ver un árbol como algo más que un árbol o una hoja como mucho más que una hoja. Somos cada vez más literales y ahí hay falta del desarrollo del lenguaje. Entonces, de nuevo, hay una oportunidad donde el diseño puede aportar, también haciendo objetos.

best education is that which makes your entire body grow in a balanced way; and at the end, it has to do with your head, because your body is an instrument with which you express yourself.

Learning in the south

Dittborn has been a teacher at many fronts: he was an academic for three periods at West Sussex College of Art and Design in England, the creator and director of the Center for Industrial Design (IDZ) in Bilbao, Spain; an academic at the National School of Industrial Creation (ENSI) in Paris, France; and, in Chile, the director of the School of Design of the Catholic University where he did his training, and then the School of Education of the same university, but at the Villarrica campus. In this last place, he introduced design concepts in the training of teachers.

What are you doing in the south of Chile?

I am living in the south. After having been director of the School of Design of Pontificia Universidad Católica de Chile, I came to Villarrica and I am working in a Faculty of General Elementary

Education with students of that region. And it is here that I began to look at things from the viewpoint of a designer: What can I contribute as a designer, what can I say or propose so that we can understand each other from the viewpoint of design, so that we can join in order to learn and grow together?

What did you get out of that experience?

We formed a small group of designers that is working and is now part of something that is called Local Development Center, which is headed by Gonzalo Salazar, who was a student of mine in Santiago. Design and education are closely related; design and development, also; we need to resolve local development, which really is the development of the people. The designer is the one who can have a more holistic look. My aim is not to be a manufacturer of educational games: it is to propose something in education for a particular group.

In addition, almost 10 years ago, I was involved in a project for a model nursery designed by Juan Baixas in the Center for Wood, where I worked with Juan Iriarte—who was also a colleague and



Telar vertical bifaz colaborativo



↑
Alberto Dittborn y detalle del telar colaborativo

"La mejor educación es la que hace crecer el cuerpo completo y en equilibrio; y al final, tiene que ver con la cabeza, porque el cuerpo es un instrumento con el que te expresas."

"The best education is that which makes your entire body grow in a balanced way; and at the end, it has to do with your head, because your body is an instrument with which you express yourself."

an assistant of mine in Santiago—, Lolo Orrego, Matías Larraín and others. That project was abandoned and I personally took it up again five years later at the university, investing my own funds. I continued working until I managed to get something, then I again left the project stand-by and now, I'm working on it again.

Concretely, what are you doing there?

We are just restarting the Nursery Project, working with Blanca Zegers, an occupational therapist for children. We are working on the construction issues and she is contributing with the problems we may face. The designer Mauricio Bravo is working on that with me. In my tool workshop we have the prototypes of the panels that we are going to revive with more theoretical and stronger support. The problem of designers (as it occurred to us in the Mirador Interactive Museum (MIM), which perhaps was a blessing) is that we seldom get external input, in terms of scientific or theoretical material. In the MIM case, we made, observed, followed our intuition and manufactured; it was the first project in the history of Chile where a graphic designer was involved from the very first day.

Does this project have the support of any institution?

No, we want to have a nursery, but we want it to be ours, for us to watch, propose and experiment. At the beginning, we held conversations with Integra, which has done an incredible job in this area, but it is quite regulated, especially in the way in which you organize a large corporation.

We designed this nursery in modules which, in terms of space, is excellent, but the interior, which was the material for the model, was not used by Integra because it was not included in its guidelines. After working for two years on this project, they abandoned

it. Then I took it up again during a year, in conjunction with a psychologist, to propose something new and implement it, and this time they said: "The result is fantastic but we are going to use only on Thursdays, when we have a free half an hour in the morning to propose something that is not in the guidelines." So that was the end of the project. It was not that they didn't want to cooperate, it was due to the system.

Do you still manufacture objects?

Yes, with Mauro we recently designed a tow trolley to solve the problem of carrying drinking water to communities and schools. So then once again we have the relationship between design and objects, without the mediation of language and, if language is involved, it is to make the objects talk, but not for me to talk to you; in other words, not to have a rhetoric, but to have an experience. As it happens in the MIM, you propose something, which acquires a life of its own, to the extent that someone encourages it.

We designed this trolley and realized that it is very difficult to find someone to "encourage" it. Because they do not see a box of yogurt with two little holes as a box that can be shared by two persons, it is simply a box of yogurt with two little holes. They do not establish relations and that those two little holes can mean sharing and that, perhaps if we put another box together with another box it is to share with two other people. But it is very difficult to find someone who can read that, and I would love to help teach people to read those things. We are so detached from experience that we are not able to see a tree as something more than a tree or a leaf as anything more than a leaf. We are increasingly literal and that means that there is lack of language development. Then again, there is an opportunity for design to contribute, also by making objects.