

TESTIMONIOS Y RESEÑAS

Design. ■ **El diseño.**
Between theory and ■ **Entre la teoría y un**
critical thinking ■ **pensamiento crítico**

FABIOLA CRISTINA RODRÍGUEZ ESTRADA/ DISEÑADORA,
Y DOCTORADO EN ARTES Y CIENCIAS PARA EL DISEÑO
fabiolarodriguezestrada5@gmail.com



*Agradezco a mi amiga Flor Hernández
por su apoyo y amistad desde nuestros
días en el EDINBA.*

Teoría y multidisciplinariedad, palabras que salían de la boca del profesor Alejandro Rodríguez; palabras que no entendía cómo o por qué se relacionaban con diseño. Mi cabeza daba vueltas por la falta de sueño y exceso de cafeína mezclado con adrenalina. Estaba sentada en la entrevista requerida para ser aceptada en la escuela de Diseño del Instituto Nacional de Bellas Artes, también nombrada por el profesor Gerardo Rodríguez como “*el mundo feliz de Xocongo 138*”.

Alejandro parecía entretenido, con una mano pasaba de manera intrépida las hojas de mi carpeta y con la otra jugaba con su taza. Llevaba a cabo preguntas amenas con toques de sarcasmo. Me parecía divertido, más que una entrevista, se sentía como una charla de café con un amigo. Hacía preguntas sobre mis trabajos: la elección de presentarlos en una carpeta, la paleta de color, las formas, el concepto, y otros tantos temas relacionados a mi elección de estudiar diseño. Recuerdo que mis respuestas le causaban hilaridad, en realidad a mí misma me causaban risa.

Llegamos a un punto en el que comenzó a hacer preguntas enfocadas a la carrera de diseño, me pidió definir que es diseño. -A mis dieciocho años no estaba preparada para una pregunta tan profunda, sólo “sabía” que me gustaba, pero no me había puesto a pensar que era diseño-. Le di un poco de vueltas en mi cabeza a su pregunta, intenté hacer un análisis crítico. Entre sonrisas socarronas, me ayudó a generar lo que sería mi primera definición de diseño. Me sentí un poco decepcionada de mi respuesta, esperaba más profundidad y maestría en mí; pero, él me dio a entender que no tenía que preocuparme, ya que esa pregunta, y otras más relacionadas con la teoría del diseño, eran parte sustancial de los contenidos de la EDINBA, y, a lo largo de la carrera, se irían contestando.

En seguida me hizo tres preguntas: ¿Qué tanto me gustaba leer?; ¿Sí sabía que aquí (en la EDINBA) la teoría era parte fundamental del estudio? y, por último, me cuestionó, si conocía el concepto de la multidisciplinariedad; debido a que esta escuela era diferente a otras instituciones, porque se estudiaba al diseño de manera multidisciplinar, y no de manera particular.

A la primera pregunta, la respuesta fue afirmativa; de la segunda le dije que me parecía muy interesante, aunque en ese momento no sabía a cuánta teoría se refería; de la tercera, en realidad no entendía bien lo que quería decir con el concepto de multidisciplinariedad. De nuevo comenzó a reír y me explicó la última parte, señalándome que aquí se estudiarían de manera integral los elementos de las carreras de diseño industrial, gráfico y textil; y que todas ellas estaban vinculadas a un aprendizaje teórico proveniente de diversas áreas del conocimiento. Al comprometerme a estudiar en la EDINBA todo esto estaría incluido. No sé si fue el café de la mañana, pero mi respuesta fue afirmativa, explosiva, llena de emoción y curiosidad, de nuevo comenzó a reír.

En el primer día de clases, -sin importar el año de estudios-, uno se dirigía al tablero donde colocaban todos los horarios y los grupos de clase. Estos documentos, tan cotizados, se encontraban enfrente de la famosa pared de tipografías esculpidas en piedra (o yeso). Al observar por primera vez los horarios entendí la pregunta que hizo Alejandro enfocada a la teoría. Los horarios venían repletos de clases como: concepto, contexto, metodologías del pensamiento, semiótica, filosofía de la imagen, administración, ergonomía, antropometría, complejidad, comunicación, estética, por mencionar algunas. Debo de admitir que, tanta teoría me asustaba, y creo que no era la única, las caras de algunos de mis compañeros de generación compartían muecas de asombro y confusión. En esos instantes, debido a mi falta de conocimiento y entendimiento, cuestionaba la necesidad de todo esto, ya que al final, *“el diseño principalmente se trata de hacer, ¿o no?”*.

¿Qué es Diseño?, de nuevo esa pregunta resonaba unos minutos después en todo el salón en donde se impartían los seminarios de Contextualización y Conceptualización. Frente a nosotros por primera vez se encontraban Martha, Regina, Leonor, Rigo, Mauricio y claro, Alejandro; los profesores de concepto y contexto. Cada uno de ellos, con su personalidad muy bien de-

finida y encanto personal. Ellos, “tendrían la suerte” de llenar nuestras cabecitas de preguntas nuevas, más que respuestas, sobre el quehacer de los diseñadores. Trabajarían de manera multidisciplinar, ayudándonos a generar un pensamiento crítico y reflexivo, que nos permitiera llevar nuestro quehacer a algo más que *“hacedores de cosas bonitas”*.

— Entonces, ¿Qué es diseño? -, pregunto Alejandro, el eco fue el único que contestó.

— ¿Qué es diseño?, vamos chicos, tómenle al cafecito para despertar - dijo Martha.

— Es el hacer un objeto-, una primera voz tímida respondió.

— ¿Qué más? -, Inquirió Martha.

— Es la construcción de objetos bellos -, Otra voz perdida le siguió.

— ¿Qué es un objeto bello? -, Alejandro cuestionó.

— Algo estético -, contestó alguien más.

— Ah, ¿Si...? - levantando las cejas, Alejandro continuó - Entonces, ¿lo feo no es estético?

— ¿No?, ¿Sí?, No se... -, el alumno se notaba desorientado.

— ¿Qué es lo estético?, ¿Qué son las categorías estéticas?, ¿Acaso lo feo no es un constructo cultural? -, concluyó Alejandro dibujando una sonrisa.

Después de estos golpes bajos de preguntas teóricas que nos dejaron noqueados a la mayor parte de los alumnos de nuevo ingreso, Martha nos reconfortó con su característica sonrisa amable y palabras. Nos dijo, que justo de eso se iban a tratar las clases teóricas. De ayudarnos a deconstruir, y construir conceptos que creíamos tener bien aprendidos, a través de un viaje por la historia del diseño, y áreas afines, con el objetivo de que, a lo largo de la carrera, logremos generar la conceptualización de nuestra área de conocimiento.

Con el equipo de amigos conjugados por Martha, Alejandro y Mauricio, hacíamos un viaje por la historia, partiendo de las cuevas de Altamira, moviéndonos por Oriente y Occidente. Primero, nos llevaban a identificar la diferencia entre arte, artesanía y diseño. Áreas, directamente relacionadas, pero con características propias. Después, hacíamos recorridos históricos a través del arte hasta llegar al diseño. Estos viajes iban más allá de simples recorridos históricos. Conocíamos

de manera personal a las y los autores de movimientos pictóricos, su contexto y como este los definía; para así entender como esto incidía en la construcción del área de diseño. Ellos tres, tenían el don de generar sonrisas, al mismo tiempo que un profundo entendimiento por los temas que presentaban. Los mejores chismes del mundo del arte eran presentados por ellos, fue en estas clases que August Rodin entro a mi lista negra de personajes históricos, al beneficiarse por el trabajo de Camille Claudel, pero esa es otra historia.

Por otra parte, el equipo de concepto estaba conformado por Leonor, Regina, y Rigo. Los contenidos de este seminario eran variados: psicología, estética, filosofía, complejidad, entre otros. Veíamos temas de diferente índole, unos más controversiales que otros. En particular recuerdo el concepto de “*la mancha feliz*” o “*los accidentes afortunados*” a los cuales Rigo aludía en varias ocasiones. Nos decía, por ejemplo, que las manchas generadas por Jackson Pollock, tenían la capacidad de ser algo más que pintura aleatoriamente colocada; eran obras de arte (enfaticaba que para entender una obra había que entender su contexto).

La capacidad de ser obra de arte, estaría definida primeramente por la creatividad de su autora o autor, pero ¿Cómo se lograba llegar a esa creatividad? Elucubraba Rigo, ¿Era acaso obra de musas inspiradoras que solo ciertas personas elegidas podrían ver? En torno a estas preguntas, se basaba el contraargumento de los profesores. Ellos no se cansaban de repetirnos, que la creatividad no llega con musas inspiradoras, sino que, para lograr llegar a resultados innovadores, se requería tener la capacidad de identificar cuando se está enfrente de un resultado creativo.

Leonor, fue la encargada de introducirnos al concepto de complejidad. Comentaba que se requerían profesionistas que tuvieran una formación integral, y que mientras más conocimientos se tuvieran, provenientes de diferentes áreas del conocimiento, más probabilidades había de llegar a resultados creativos. Para ilustrar esta formación integral, nos citaba el caso de Alexander Fleming, que logró descubrir la penicilina, gracias a su preparación multidisciplinaria, que le permitió identificar las características del moho, encontrado en su desordenado laboratorio; logrando crear el primer antibiótico, hoy conocido como penicilina. El moho, resultó ser su mancha feliz.

Regresando a la profesión del diseño, Leonor, nos decía, –citando a Edgar Morin–, que el diseño era parte de las ciencias de la complejidad; ya que es una disciplina que hace uso del enfoque de sistemas. Hay que entender que cuando se habla de problemas de diseño, nos estamos enfrentado a lo que llamamos problemas complejos, y recientemente, conocidos como problemas maliciosos (*wicked problems*).¹ Estos, rechazan la idea de que existan complicaciones y soluciones definitivas, en la enorme complejidad. Al contrario, los partidarios de esta postura, sostienen que, a cada problema complejo, existe más de una explicación posible. Leonor, nos insistía que esta forma de pensamiento, es el que debe jugar un papel importante en todo el proceso de diseño.

Con Regina, tuvimos la oportunidad de conocer a diferentes filósofos a través de diferentes épocas: Kant, Foucault, Walter Benjamin, Jürgen Habermas, Marcuse, fueron algunos de los que estudiamos. Aunque a veces los contenidos, resultaban confusos para mí, que nunca antes había estudiado filosofía, resultó muy interesante. Algo que no te dicen de la filosofía, es que tiene la capacidad de generar en quien la estudia un pensamiento crítico. -Supongo que el sistema que prevalece prefiere guardar ese secreto-.

Soy partidaria que el pensamiento crítico es muy importante para ser buen diseñador, debido a que el diseño tiene la capacidad de apoyar a otras áreas del conocimiento para poder transformar el mundo. Herbert Marcuse,² perteneciente a la escuela de Frankfurt, argumentaba que el arte tiene la capacidad de transformar los entendimientos de las personas; grandes obras de arte, decía, tienen la habilidad de hacer que las personas sientan y entiendan una perspectiva que antes no podían ver; logrando entender la otredad. A nivel cultural, el arte, tiene el poder de transformar la subjetividad de los seres humanos, como lo dijo Marcuse: “*el arte no va a cambiar el mundo, pero tal vez pueda cambiar las conciencias de las personas que pueden cambiar al mundo*”.

Ya sé que me dirán que el diseño no es arte, pero es un área creativa que tiene la capacidad de llegar a muchas más personas que una pieza de arte en una galería,

¹ Conklin, J. (2001). Wicked problems and social complexity. *Dialogue Mapping: Building Shared Understanding of Wicked Problems*.

² Episode#113 The Frankfurt School pt. 6 -Art as a tool for liberation [Audio blog review, con format español]. (2017, December). Retrieved March, 2021, from

y, supongo, que, así como el sistema se ha apropiado y ha mercantilizado al arte, los diseñadores podremos lograr cambiar conciencias como el arte no lo ha logrado.

Estos dos grupos de intrépidos profesores, de contexto y concepto, fueron de los primeros en recibirnos en la escuela de diseño. Cada año que avanzábamos, como en un videojuego, se incrementaba el nivel de complejidad. Veíamos otros temas como: semiótica con Alejandro, antropometría con Leonor, metodologías con Fernando, ergonomía con Gerardo, y muchas más. Del primer semestre hasta el último, tuve la oportunidad, junto con mis compañeros y amigos, de compartir clases con muy buenos profesores tanto teóricos como prácticos. Del primer día al último mi entendimiento, con respecto a la importancia de la teoría cambio, ella estaba interrelacionada con la praxis.

El objetivo del diseñador ya no era un reducto enfocado a la materialidad de las cosas. Los diseñadores teníamos una responsabilidad para lograr buenos diseños que, como menciona Jorge Frascara,³ debían de contribuir a cambiar una realidad existente en una deseada. Nosotros necesitamos tomar responsabilidad profesional, responsabilidad ética, responsabilidad social, responsabilidad cultural, agregando responsabilidad ambiental.

En el último semestre de la carrera, teníamos que llevar a cabo un proyecto multidisciplinario en equipo; el nuestro tuvo la suerte de tener como tutor de tesis al profesor Gerardo Rodríguez. La primera vez que lo conocí, estaba preocupada, se veía como una persona muy seria, acomodándose sus lentes observaba con detenimiento los proyectos de sus estudiantes en las presentaciones de proyectos. Sin embargo, al tomar clases con él, y comenzar a conocerlo un poco más, lo que pensaba de él, distaba mucho de la realidad. Resultó ser una persona muy amable, de vez en cuando en clase, se “echaba” como él decía “un chascarrillo,” y se reía de ellos. Siempre preparaba su clase con mucha disciplina, casi siempre usaba diapositivas y su exposición era muy dinámica. También, tenía mucha paciencia, pieza clave para ser un buen pedagogo; si los estudiantes no entendíamos, se tomaba el tiempo para repetirlo las veces que fueran necesarias, con tranquilidad y humor.

Cuando llegábamos con los avances de la tesis, se tomaba el tiempo de revisar nuestro trabajo con detenimiento. Nos escuchaba y daba consejo, y entre pláticas nos contaba de los tiempos en que él, junto a sus compañeros profesores se inconformaban en lo que antes era la escuela de diseño. A veces nos enseñaba fotos de esos tiempos. Creo que por eso trabajamos muy bien con él, nosotras llegábamos con aires de solucionar todo con nuestros diseños, y él como un buen guía, nunca se atrevió a romper nuestros sueños. De ser necesario él nos defendería, era como un papá. Siempre nos decía que no nos preocupáramos, ya que estábamos en el “*mundo feliz de Xocongo 138*”, afuera en el mundo real era diferente, pero aquí había que ver como resolvíamos todos, y sonreía. Por fin, después de un arduo trabajo en equipo, con el profesor Gerardo concluimos nuestro proyecto. El último día en que lo presentamos, para lograr nuestra titulación como licenciadas en diseño, nos llamó “colegas”. Son variados los sentimientos que le invaden a uno en ese momento: felicidad, nostalgia, tristeza, confusión, entre tantos otros.

En el mundo real, el trabajo del diseñador es todo un reto, ya que nos enfrentamos a entendimientos erróneos de lo que es el diseño. Muchas personas te pueden ver como un especialista de “*hacer cosas bonitas*”; otros tantos creen que las virtudes de tu área de conocimiento están cimentadas en la paquetería de diseño que usas, por lo que “muchos son” diseñadores hoy en día (¿notaron las comillas?). Así, se ha devaluado el área del diseño y el de otras áreas creativas. La tecnocracia nos ha puesto en una postura compleja. Por suerte, nosotros somos especialistas en resolver problemas complejos. En lo personal, esa interrelación entre la teoría y la praxis que aprendí en mi alma mater me ha dado las herramientas para retar la retórica que muchos tienen del diseño.

Estoy segura que hoy, más que nunca se requiere de nuestro saber complejo para trabajar de manera interdisciplinar, ayudando a resolver problemas a especialistas de otras áreas del conocimiento como lo son: biólogos, físicos, ingenieros, químicos, abogados, médicos, agricultores, (...) Tenemos la capacidad de cambiar referentes culturales que transgreden los derechos humanos y de los otros seres vivos. Retomando a Marcuse y poniendo la palabra diseño en lugar de arte: tal

³ Jorge Frascara, *Diseño gráfico para la gente*. Ediciones infinito, 2000

vez el diseño no cambie el mundo, pero tal vez pueda cambiar las conciencias de las personas que pueden cambiar al mundo.

Personalmente creo que los entendimientos y conocimientos teóricos vinculados con la praxis que nos compartían, y espero sigan compartiendo, en la Escuela de Diseño del Instituto Nacional de Bellas Artes son

la pieza clave para lograr esto. Agradezco por sus enseñanzas y tiempo dedicado a las profesoras y profesores de la escuela. Aunque, en esos momentos no estaba preparada para analizar a mayor profundidad todos los conocimientos que nos compartieron, a través de los años he vuelto a esas copias, notas y libros. Seguramente, no soy la única que lo hace. ▣

SEMBLANZA DE LA AUTORA

FABIOLA CRISTINA RODRÍGUEZ ESTRADA • Orientada al diseño de comunicaciones de la ciencia, en particular se interesa en trabajar en proyectos de protección al medio ambiente. Cuenta con la Licenciatura de Diseño y la Especialidad en Compugrafía de la Escuela de Diseño del Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura. Asimismo, cuenta con una Maestría en Comunicación y un Diploma de Posgrado en Relaciones Públicas de la Universidad de Victoria, Melbourne, Australia. Y un Doctorado en Ciencias y Artes para el Diseño, de la UAM Xochimilco; como parte de este fue investigadora invitada en el Centro de Comunicación de la Ciencia (*Science Communication Centre*), de la Universidad de Otago, Nueva Zelanda.