



Lucienne Robbers, 2018.

¿Quién fue el primer diseñador del mundo? Muchos responderían que fue Dios, o el propio universo. Vilém Fusser define el diseño como un proceso de (in)formación de cosas<sup>1</sup>. Es decir, que consiste en imponerle formas a la materia. En este sentido, la idea de que fue Dios el primer diseñador tiene todo el sentido del mundo: el relato bíblico explicita, de hecho, que para cada una de las cosas que Dios creó en los siete días que duró la creación – el primer proceso de ¿diseño? –, había una finalidad determinada. Por ejemplo, Adán, el que es considerado el primer hombre, fue creado por Dios para transmitir su mensaje, a su imagen y semejanza, según las escrituras. Por otro lado, es cierto que, si atendemos a la perspectiva de la teoría evolutiva, el primer gran diseñador de la historia fue el propio hombre, entendido como el resultado de un proceso evolutivo que a su vez tiene que ver en cierta manera con el diseño. Aquel hombre que consigue controlar el fuego, consigue crear armas, impone progresivamente una lógica autoconsciente de la supervivencia que premia al más fuerte, como muestra el magnífico inicio de *2001: Una odisea en el espacio*, de Kubrick. Termina apoderándose del mundo precisamente gracias a su intelecto, que lo diferencia del resto de seres. Sin embargo, ha sido siempre y sigue

---

<sup>1</sup> Fusser, V. (2002): *Filosofía del diseño*. Barcelona: Síntesis Editorial.

siendo precisamente nuestra inteligencia, como todo elemento o factor de progreso, una poderosa ventaja y un gigantesco obstáculo al mismo tiempo que ha condicionado en gran medida nuestra evolución.

El diseño, como actividad procedente de nuestro uso de la inteligencia, se enmarca en una dimensión cultural que ha ido variando y multiplicándose a lo largo del transcurso la historia y que quizás, en cierto modo, es posible interpretar como una señal de su estado avanzado: la cultura, dice Zygmunt Bauman, es un cuchillo clavado en el interior del futuro<sup>2</sup>: las manifestaciones culturales que han ido formando parte de la historia, no solo occidental, sino a nivel global, son señal del nivel de desarrollo o avance de una sociedad y su encaminamiento hacia el futuro. En este sentido, el diseño, entendido como una manifestación cultural, es testimonio de la forma en que vemos el mundo hoy y quisiésemos verlo mañana. Sin embargo, es cierto que este concepto de diseño es relativamente reciente, puesto que en un principio su valor cultural no formaba parte de su visión a nivel social: siempre se ha percibido el diseño como algo artificial, frío, matemático, alejado de lo humano, y al diseñador como alguien casi igual de ingenioso que maléfico. Todo lo contrario que, por ejemplo, le ha ocurrido al arte. Sin embargo, el origen del diseño, a pesar de su dudosa enmarcación temporal, proviene de una dimensión, o tiempo, mucho más ancestral, rudimentaria, y, por tanto, más natural, además de funcional, y no tanto simbólica. El relato de la cultura occidental, sobre todo a partir de la década de los años cincuenta, cuando la democratización del diseño empieza a hacerse realidad, ha ido incorporando el diseño, como actividad creativa y como conjunción de artefactos, relevantes por su valor histórico o estético, como parte de su bagaje. De hecho, la propia cultura occidental sigue a día de hoy obedeciendo a un esquema jerárquico puntillosamente diseñado, en el que el alto arte ocupa y ocupará siempre la cúspide como, quizás, la expresión máxima del intelecto humano, a pesar de la ciencia, que parece pertenecer a otra liga, y el resto de manifestaciones o elementos conforman el resto de estamentos, de los que forma parte también el diseño. Aunque este sea la base de su constitución, al igual que ocurre con casi todo. Y es que es un hecho: todo, o casi todo, es diseño: desde el dinero, quizás el diseño más ingenioso que se ha llegado a idear, hasta nuestro teléfono móvil, que no tardaremos en sustituir en unos pocos meses debido a la obsolescencia programada, o las frutas casi alienígenas que están empezando a aparecer en los supermercados. En este sentido, muchos productos de diseño han terminado formando parte de nuestra cultura visual como iconos o emblemas del desarrollo del ser humano a lo largo de la historia.

---

<sup>2</sup> Bauman, Z. (2012): *Sobre la educación en un mundo líquido. Conversaciones con Ricardo Mazzeo*. Barcelona: Paidós.

A este respecto, la consideración del diseño como un factor fundamental en cualquier contexto cultural, sobre todo en el occidental, es clave para entender no solo cómo se ha conformado, sino cómo está destinado a seguir en pie. Por un lado, el sistema capitalista, fundamentado en el consumo, ha encontrado en el diseño su aliado perfecto para seguir engrandeciéndose. Por otro lado, el reinado de la tecnología ha dado un papel preponderante al diseño en las últimas décadas, hasta el punto de que diseño y tecnología cada vez van más de la mano y, por tanto, se les está concediendo la misma importancia como parte de un proceso casi simbiótico: sin el diseño, la evolución de la tecnología, o incluso de otros campos como en sí la propia ciencia, no podría haberse producido de la misma manera que lo ha hecho hasta hoy. Sin embargo, como ocurre en cualquier campo, el hiperdesarrollo conlleva consecuencias más negativas que positivas, que ya se están haciendo de notar: es el caso del fenómeno descrito como 'contaminación visual' procedente del exceso de imágenes que conforman nuestra sociedad hipervisual o era del vacío<sup>3</sup>, denominada así por Lipovetsky en relación a la vacuidad de la imagen, o uno de los últimos diseños más innovadores que el ser humano ha desarrollado: la inteligencia artificial. La cuestión, en todo caso, es que el diseño forma parte no solamente de nuestra cultura sino de nuestro ADN como seres humanos inteligentes, creativos y resolutivos.

Con todo anterior, la idea de que hoy en día en especial, el diseño y la tecnología cada vez vayan más de la mano plantea un cuestionamiento fundamental: ¿qué papel juega la educación en la relación a este contexto? La omnipresencia de la imagen en la sociedad actual ha cambiado la forma en que procesamos la información. La educación no es inmune a este cambio o, al menos, no puede resultar serlo: debe tener como reto adaptar la enseñanza al contexto en la que esta se produce, un contexto dominado por el peso de la imagen, que cada vez tiene mayor importancia. La forma en que se enseña debe adaptarse a la forma en que nos comunicamos, recibimos, procesamos y emitimos información en la actualidad. En la educación, el diseño desempeña un papel clave como estrategia de acción y de innovación; esta, de hecho, parte del diseño de metodologías específicas. No debe tratarse solamente de enseñar diseño, sino de enseñar a través del diseño y diseñar enseñando. Anteriormente mencionaba la inteligencia artificial: esta resulta clave para entender de qué manera el diseño puede ser implementado en el área educativa al mismo tiempo como objeto de estudio y recurso de aprendizaje: su uso implica, al mismo tiempo, su estudio y el diseño de estrategias para su implementación en diferentes contextos como el científico o el de la creación artística: ejemplo de este último es el proyecto Natural(IA), llevado a cabo en la asignatura. Finalmente es evidente

---

<sup>3</sup> Lipovetsky, G. (1983): *La era del vacío. Ensayos sobre el individualismo contemporáneo*. Barcelona: Anagrama.

que el diseño termina por estar vinculado a la educación de diversas maneras, sobre todo en el contexto contemporáneo, puesto que forma parte de su naturaleza.

Una de las premisas de esta asignatura era tratar de abordar la enseñanza del diseño desde perspectivas en diferido a la clásica visión de una silla o un cartel publicitario: comprender que el diseño no solamente consiste en crear productos, sino que se trata de un motor social y cultural que puede alcanzar grandes metas por medio de su incursión o referencia en la educación. Mediante este proyecto, hemos tenido la oportunidad no solamente de comprobarlo de primera mano, sino también comprobar las infinitas posibilidades que la inteligencia artificial puede ofrecer a nuestros propios intereses para generar un proyecto artístico utilizándola como herramienta creativa. En mi caso particular, relacioné el proyecto con la temática que abordé a través de mi práctica artística, que es la relación entre lo verbal y lo visual, la escritura y el arte, y los resultados finales acabaron superando lo esperado, conclusión que debería resultar ser común a todos los que hemos formado parte del proyecto. A pesar de la dificultad que, en un principio, parecía entrañar su desarrollo, ya que cada semana iba cambiando el planteamiento del proyecto y se nos iban planteando retos nuevos. Precisamente otra de las enseñanzas de esta asignatura ha sido comprender el hecho educativo como algo en constante elaboración y discusión: sobre todo en arte, es imposible ajustarse a unos parámetros determinados o indiscutibles a la hora de plantear un proyecto o determinar su desarrollo de forma concreta: se aprende durante el proceso, con todas las variaciones, descubrimientos y determinaciones posibles que este conlleve o pueda conllevar. De hecho, este proyecto también resulta ser un ejemplo de ello: en mi caso, por ejemplo, las mejores ideas y las mejores resoluciones implementadas surgieron a partir de críticas, dificultades y fracasos, que por supuesto forman parte del enriquecimiento que supuso el proceso. En definitiva, el resultado obtenido no hubiese sido el mismo en este sentido.

En 'La sal de la tierra', Sebastião Salgado habla sobre su proyecto-homenaje a la Tierra como forma de esperar de nuevo a la humanidad sobre su destino. Canta Björk que no hay un mapa para el comportamiento humano en 'Human Behaviour', y lleva toda la razón, sobre todo cuanto más goza de poder o más es capaz de crear con él. Como hemos visto, el diseño es, entre otras cosas, un paradigma más de la inteligencia humana en constante evolución, un proceso de (in)formación de cosas que da lugar a otras cosas tan importantes que ya forman parte del bagaje cultural y, por tanto, es un objeto de estudio y al mismo tiempo una estrategia educativa. Pero también una amenaza. Lo que, de hecho, ya se comprobó con hechos como la bomba atómica y se está volviendo a comprobar con el auge de las capacidades de la inteligencia artificial, el nuevo paradigma del cuestionamiento al que nos conduce el desarrollo de la

tecnología y el diseño y sus límites, al igual que otros avances como la modificación genética, que involucran a otros campos como la ética. Sin embargo, su poder como herramienta transformadora y dinamizadora aplicada a diferentes áreas sigue siendo indiscutible. La cuestión, es comprenderlo, valorarlo y emplearlo de esa manera, abrir los ojos dentro de la vacuidad de la hipervisualidad para conectar con sus posibilidades de cambio y de progreso, al igual que le ocurre a la creación artística. Esta asignatura ha supuesto un viaje corto pero intenso, en el que esta enseñanza prevalece por encima de todas las demás, quizás como ley fundamental de cualquier actividad creativa.

## Bibliografía y recursos

- Fusser, V. (2002): *Filosofía del diseño*. Barcelona: Síntesis Editorial.
- Bauman, Z. (2012): *Sobre la educación en un mundo líquido. Conversaciones con Ricardo Mazzeo*. Barcelona: Paidós.
- Lipovetsky, G. (1983): *La era del vacío. Ensayos sobre el individualismo contemporáneo*. Barcelona: Anagrama.
- Moore, A. (2021): *Diseña: Por qué la belleza es fundamental para todo*. Barcelona: KOAN.
- Guðmundsdóttir, B. (1993): *Human Behaviour* [Canción]. En *Debut*. One Little Indian.
- Wenders. W.; Ribeiro Salgado, J. (Directores) (2014). *La sal de la tierra* [Película]. Decia Films.