

Entrevista con Ellen Lupton:

«El Diseño Gráfico no es solo imágenes, sino una disciplina que permite generar comunicación».

José Ángel Chavarría Nieto ¹

¹ Universidad La Salle Bajío, Facultad de Diseño, León, Guanajuato, México
30 de Noviembre de 2023.

Ellen Lupton es no solo una de las autoras más reconocidas en el campo del Diseño y el arte a nivel internacional; es también un referente para estudiantes, profesionales y académicos. Es investigadora y autora de diversos títulos que parten del análisis de los conceptos básicos del Diseño, y en su actividad comparte una gran diversidad de experiencias que dotan al lector de argumentos para reflexionar sobre la funcionalidad del ejercicio de esta disciplina. Sin duda, **Ellen Lupton** es un pilar fundamental para el desarrollo profesional, académico y crítico de esta disciplina, y como autora, además, ha proporcionado bases especializadas para en el enfoque en la experiencia del usuario como generador de necesidades de Diseño.

Sus libros han sido un soporte teórico importante para la enseñanza del Diseño en escuelas y facultades de diversas instituciones alrededor del mundo. De estas obras podemos resaltar *Thinking with Type*, *Design Is Storytelling*, *Graphic Design Thinking*, *Health Design Thinking* y *Extra Bold: A Feminist, Inclusive, Anti-Racist, Nonbinary Field Guide for Graphic Designers*. Actualmente, ocupa las Cátedras de Diseño *Betty Cooke* y *William O. Steinmetz* en el programa MFA de Diseño Gráfico del Maryland Institute College of Art de Baltimore (MICA), y es conservadora emérita del *Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum* de Nueva York.

A finales del año 2023, en el proceso de preparación del primer número de nuestra revista, *Entropía*, tuvimos la oportunidad de dialogar con ella en persona. Con una gran sonrisa y una gran apertura, nos recibió y platicó con nosotros sobre su trabajo, experiencia y puntos de vista, y, de esta manera pudimos conocer un poco más sobre su trayectoria como referente internacional del Diseño. A continuación, compartimos la interesante entrevista que se derivó de este encuentro.

1



José Ángel Chavarría (JACH): Buenas tardes, Ellen es un placer tenerte con nosotros. Queremos ser muy respetuosos con el tiempo, así que nos permitimos preparar algunas preguntas guía que nos ayudarán a conocer un poco de ti.

Antes de iniciar, quiero compartirte que en nuestra Facultad trabajamos con tus libros, ya que consideramos que el planteamiento que compartes en *Los nuevos fundamentos del Diseño* aportan una base muy interesante para los estudiantes, y sobre todo los sensibiliza respecto al usuario.

(Ellen Lupton) EL: ¡Gracias, me siento halagada!

JACH: Te comparto que la oferta académica de pregrado de nuestra Facultad está integrada por cuatro programas: Diseño Gráfico Estratégico, por cierto, yo soy Diseñador gráfico; Diseño Ambiental y de Espacios, Diseño Industrial y Diseño de Modas y Calzado.

Bien, iniciemos con la primera pregunta. Por favor, cuéntanos brevemente tus antecedentes como diseñadora y un poco de tu historia como licenciada en Diseño y cómo evolucionaste hasta convertirte en lo que eres hoy.

EL: Estudié Arte y Diseño en *Cooper Union*, en la ciudad de Nueva York, iniciando mis estudios universitarios en 1981.

Como recordarás, el mundo del Diseño era muy diferente de lo que es ahora, no trabajábamos con computadoras y la mayoría de la gente no tenía oportunidad de conocer acerca del Diseño. La mayoría de los estudiantes asistían a escuelas de Arte para aprender escultura o pintura, de manera que el Diseño era muy nuevo para nosotros, y por lo contrario, ahora los jóvenes están expuestos al internet, Instagram, Photoshop; hoy ya conocen muchas cosas que van aprendiendo de la vida cotidiana. Solo por vivir sus vidas en este tiempo saben cómo editar videos o como construir layouts. Pero volviendo al inicio de los ochentas, no era este el caso ya que para mí todo era nuevo, y debo decirlo, ¡era intimidante!; esto no me gustaba ya que en el Diseño, se requería de grandes habilidades con las manos para el trabajo de precisión, mucho y muy laborioso trabajo de repetición como el trazo con tinta de veinte o más líneas paralelas, o tratar de dibujar curvas perfectas o bien, cuidar de todos los detalles como enfoque y precisión con las cámaras fotográficas profesionales, procurando que no quedaran ningún defecto. En fin, yo no era buena con todo eso, pero descubrí algo mágico llamado TIPOGRAFÍA, que, por un lado, implica una parte de lenguaje y por la otra, una dimensión visual, pero conviviendo juntas. Es aquí donde encontré un lugar ideal para mí, porque amo el lenguaje, amo las palabras, amo el humor y la expresividad; me gusta leer y me gusta escribir, me gusta la teoría y la política; todo ello ha sido de gran interés para mí.

Los primeros años de los ochenta fueron tiempos muy interesantes, había muy diversos temas sobre lo que podías leer y que la gente discutía y hablaba constantemente de ello. Hoy siento que todo es muy diferente. La tipografía, fue el recurso a través del cual podía integrar todo ello sin tener que ser tan precisa con todas aquellas habilidades manuales y enfocarme a pensar y escribir sobre lo que es el Diseño.

Corrí con mucha suerte. Al graduarme de la universidad, recibí la oportunidad para encargarme del *Herb Lubalin Study Center of Design*, como su primera curadora, institución que sigue operando de manera muy activa en nuestros días, y mantiene una hermosa colección que tuve oportunidad de curar en ese tiempo. Era una actividad completamente nueva para mí, no sabía con exactitud lo que hacían los curadores, sin embargo, mi escuela me apoyo a generar contenido sobre la historia y teoría del Diseño Gráfico, y ¡me enamoré de ello!

Empecé a editar publicaciones, utilizando el equipo antiguo con el que contaba la institución para formar tipos de manera mecánica y a distribuirlo a todo el mundo en Nueva York. Realmente me emocionaba tener la posibilidad de publicar sobre la Teoría del Diseño y compartirlo con mucha gente. Eventualmente este trabajo fue consolidándose y ganó reconocimiento, de tal manera que recibí una nueva oferta como curadora del *Cooper Hewitt Museum* en Nueva York, en 1993 y trabajé ahí por treinta años, realizando múltiples exposiciones; docenas de ellas en la temática particular del Diseño Gráfico, y no solo eso, ya que eventualmente tuve que voltear la mirada al Diseño contemporáneo, enfocándome en el diseño de productos y la arquitectura y encontrar temáticas transversales que involucraran estas disciplinas; sin embargo mi gran amor, mi lenguaje nativo siempre ha sido el Diseño Gráfico.

Y esto responde a tu primera pregunta.

JACH: ¡Excelente historia!, muchas gracias, Ellen. Debes saber que una de mis pasiones es, no solo la tipografía, sino el Diseño Editorial. He tenido oportunidad de formarme en esta área en imprentas y editoriales, a lo largo de casi treinta años, y sostengo que esa ha sido mi verdadera escuela, no solo recibir las clases en el aula en la universidad, sino desarrollando proyectos reales, para clientes reales.

EL: ¡Exacto!, realizando producciones reales es como realmente aprendes todo lo que implica este trabajo. La escuela es solo una preparación.

JACH: ¡Es correcto!

Me salta a la mente otra idea: ahora que hablabas acerca de la tipografía, recordé que en algunos de mis cursos me gusta compartir con los alumnos el capítulo de la Serie de *Abstract*, de Netflix dedicado a *Paula Scher*, y me ha llamado especialmente la atención que en algunos momentos del programa ella hace referencia a ti, e incluso

Figura 1. Propuesta de imago tipo.

Figure 1. proposal of logo

3



recuerdo que apareces unos minutos con algunos comentarios muy puntuales pero muy acertados. Esto les inspira muchísimo a nuestros estudiantes, ya que tienen oportunidad de revisar tus textos en algunas clases y confirmar tu autoría y opiniones cuando te ven en el video.

EL: Así es, ¡Soy una gran fan de *Paula!*, ¡Pienso que ella es brillante!, y en la serie de *Abstract* hacen un gran trabajo al mostrar lo que es el Diseño Gráfico, porque aún en nuestros tiempos, hay mucha gente que no entiende lo que implica, ¡incluso mis propios estudiantes!; solo quieren hacer ilustraciones. Yo les insisto en que deben tener un elemento de comunicación que sustente sus productos de Diseño; como sabes, el Diseño Gráfico no es solo imágenes, sino una disciplina que permite generar comunicación a través del texto, del formato y de la estructura. No es una tarea sencilla, pero Paula hace que se vea muy claramente en este episodio.

JACH: Coincido con tu opinión. Efectivamente lo hace ver muy sencillo. También soy un gran fan de *Paula Scher*.

Vamos a la siguiente pregunta: Compártenos cómo **Ellen Lupton** pasa por los conceptos teóricos y fundamentales, impactando en la generación de productos de diseño y también en las estrategias de diseño para popularizar estos fundamentos.

EL: Bueno, en mi carrera, siempre he querido compartir el Diseño con la gente, invitarla a conocer y hacer Diseño. Tanto a los estudiantes en la escuela de Arte, pero también a escritores y artistas o desarrolladores que requieren del Diseño Gráfico para promover su trabajo. Es por ello por lo que es tan importante para mí poder compartir los fundamentos del Diseño con cualquiera. Creo que el Diseño Gráfico es sumamente amplio y permite que cualquiera pueda ponerlo en práctica y desarrollarlo; hay algunas personas que han podido desarrollar Diseño Gráfico a un nivel muy alto, como *Paula Scher*, y para otras personas, el Diseño Gráfico una herramienta más de su práctica cotidiana y seguramente tendrá diferentes aplicaciones, como son el Diseño Social o el Diseño de Productos o bien, el Diseño Interactivo; aplicaciones en las que el Diseño gráfico juega un papel muy importante y necesario para que sean efectivos, aunque no es su principal objetivo, sino ser solo una importante herramienta.

JACH: Es admirable el trabajo que haces en redes sociales con tu personaje *Type Mom*, me parece verdaderamente gracioso pero, sobre todo, empático con los estudiantes; la manera que has encontrado para explicar cómo diseñar y hacer uso de una retícula de composición, el estilo tipográfico, todo!

EL: *Type Mom* es un personaje relativamente nuevo en mi práctica de divulgación, quizá por alrededor de un año, y efectivamente ha sido muy divertido y lo he disfrutado mucho porque me ha permitido ofrecer charlas, además de que amo enseñar Diseño, impartir talleres, comunicarme con la gente y no solo escribir libros; hacer

estos videos me ha permitido estar más cerca de la gente que a través de mis libros. Es un canal real, aunque el tiempo de exposición en Instagram debe ser muy corto, debe ser tan poderoso para poder captar la atención de la gente, a través de alguna sorpresa o algo inesperado, pero sobre todo debe aportar un valor verdaderamente auténtico. Esta es la verdadera clave para quienes pretendan iniciar con la divulgación en redes sociales, en especial en Instagram, y no se trata solo de ser gracioso, ¡a menos que seas un verdadero comediante!; trata de encontrar contenidos de verdadero valor para la gente y entonces podrás divertirte divulgándolo. Al final del día, una buena novela o un extraordinario programa de televisión deben compartir una buena historia, a través de mensajes y personajes trascendentes; comparte lo que sabes y seguramente habrá gente interesada.

JACH: Gracias, Ellen. Encuentro gran valor en esto que nos compartes. No puedo dejar de compararlo con la obra que nos legó alguien como Carl Sagan, con su serie *Cosmos*, ya que fue un científico que se preocupó por popularizar un buen número de hallazgos astronómicos, haciéndolos accesibles para la gente.

Muchas gracias por compartirnos tu opinión respecto a este tema.

Bien, la siguiente pregunta es: sabemos que tu base académica es el Diseño Gráfico, pero ¿cómo es que intervienes no sólo en esta área de especialización sino en muchas y diversas áreas del Diseño?

EL: Fui curadora en el *Cooper Hewitt Museum* en Nueva York por treinta años. Mi responsabilidad en este puesto fue crear exposiciones de muy diversos tipos y temas relacionados con el Diseño contemporáneo. Por ejemplo, tuve oportunidad de realizar un proyecto de vajillas que denominamos *Skin* (piel) que consistía en la aplicación de diversas superficies orgánicas con materiales *biomórficos* y diseño contemporáneo. En realidad, en este proyecto se intervenía muy poco desde el Diseño Gráfico, pero estaba enfocado con mayor intención en el Diseño de producto o incluso la Arquitectura. Este fue una exposición verdaderamente experimental, y ello me permitía disfrutar profundamente de mi trabajo. Siempre representó un gran reto poder ver más allá del Diseño Gráfico.

Yo creo que la mayoría de la gente piensa en el Diseño desde los objetos más sexys, como son el Diseño de Moda o el Diseño de Mobiliario, porque a partir de estas especialidades es posible generar productos con mayor visibilidad y, tú sabes, la gente prefiere siempre objetos que luzcan, más en la tridimensionalidad, y a veces, el Diseño Gráfico es un poco más discreto y necesita explotar y hacerse accesible y aparente para que todos lo vean.

JACH: ¡Claro!, y si estos productos visuales los complementas con estímulos sensoriales, como aromas o sonidos, tal como referías en tu conferencia en la CDMX, entonces se convierte en algo totalmente emocional.

EL: Así es. Esa fue una de las mejores exposiciones en mi carrera en *Cooper Hewitt Museum*. Se tituló *Sensaciones del Diseño más allá de la visión*. Esta exposición buscaba exhibir productos de arquitectura, mobiliario, esencias olfativas y aromas, comida y todo tipo de estímulos desde el Diseño con los cuales los usuarios interactuaban no solo a través de la visión sino también tocando, escuchando, probando y oliendo. Es por ello que considero que este es uno de mis proyectos favoritos.

JACH: ¡El Diseño está en todas partes!, cuando despiertas, en tu ropa, en tu reloj, en tu teléfono celular, en tu cama, en tus muebles, en la botella de shampoo, ¡en todas partes!, ese es el gran valor del Diseño.

Siguiente pregunta: A partir de la importancia del usuario en los resultados funcionales del Diseño, cómo saber más allá de lo que piensa, de lo que siente, ¿tiene sentido aplicar aquí recursos de diseño sensorial?

EL: El Diseño centrado en el usuario ha sido uno de los principales tópicos que he abordado como curadora y también he escrito al respecto y he producido exposiciones acerca del papel del «usuario». En alguna ocasión escuché: ¿acaso el Diseño no se debe a los usuarios?, y en realidad no necesariamente debe ser así, es posible que el Diseño sea proyectado para expresar la opinión del propio diseñador, de manera muy personal o incluso autobiográfica; en ocasiones el Diseño cumple una función enfocada en satisfacer ciento por ciento una necesidad de negocio e incluso en estos casos, el usuario puede ser manipulado o perseguido por el propio producto, tratando de capturar su atención.

El Diseño centrado en el usuario es una buena filosofía, realmente es la oportunidad de poner en perspectiva al usuario cuando vas a desarrollar algún proyecto o cuando estás enseñando a tus estudiantes a resolver alguna necesidad; ¿qué puedes hacer por el usuario?, ¿qué piensas que podría ganar con tu diseño?, ¿en qué puedes ayudarle?, y así, el usuario se involucra y participa de manera activa en el proceso de Diseño. Lo interesante de esta conversación es que muy comúnmente los diseñadores piensan que ellos son quienes tienen todas las respuestas. De aquí la crítica del mito que se refiere a que los diseñadores son quienes tienen la experiencia y los usuarios quienes conocen sus necesidades y cómo se involucran para resolver alguna necesidad, etc.

JACH: En la actualidad, el ejercicio y la enseñanza del Diseño ha evolucionado para considerar a las teorías de la argumentación y la Retórica como fundamento del desarrollo de productos para la persuasión, de manera que nuestra generación se ha convertido en la transición del Diseño que se generaba a partir del *feeling* o a partir de una habilidad especial que se atribuía a los diseñadores, como creativos por «asignación divina», y por el otro lado, a un Diseño que dialoga con el usuario, que percibe y contempla sus necesidades, y con ello es capaz de producir Diseño de manera mucho más efectiva.

EL: ¡Coincido absolutamente!

JACH: ¡Muchas gracias, Ellen!

Nuestra siguiente y última pregunta: ¿Qué puedes recomendar a los profesores de Diseño para que también desarrollen *Design research* y registren, escriban y difundan sus trabajos?

EL: Bueno, hay muchas posibilidades u oportunidades; una de ellas es buscar la manera de trabajar en grupos colaborativos y documentar ese trabajo, es decir, trabajar directamente con los usuarios, estudiando sobre todo problemas sociales que aquejan el entorno y el ambiente. Creo que en esa área hay grandes oportunidades para que los docentes del Diseño propongan proyectos de intervención, apliquen metodologías y sobre todo, registren ese trabajo.

También existen oportunidades en la pedagogía del Diseño, con el objetivo de desarrollar estrategias de enseñanza en su universidad, y poder compartirlo con su comunidad.

En Estados Unidos contamos con el Grupo de Educadores del Diseño como miembros de AIGA (*American Institute of Graphic Arts*) y lo interesante es que este grupo se encarga de compartir lo que hacemos con educadores de todo el país.

Y por supuesto, también es muy importante lo que ustedes están haciendo al publicar una revista, ya que esto establecerá una importante plataforma de divulgación de la Facultad de Diseño. De esta manera, tendrán oportunidad de atender las demandas de su comunidad académica y satisfacerlas a través de la publicación de los resultados de su trabajo en esta plataforma; generando conocimiento.

Y también ofrecer conferencias de especialistas y docentes del Diseño que compartan lo que están haciendo. Creo que es muy interesante encontrar diversas estrategias para incentivar la investigación.

JACH: Sin duda es un excelente consejo. Gracias. Efectivamente, estamos implementando estrategias para incentivar el trabajo de investigación en Diseño. Estamos en el camino de transición para reflexionar más allá del «hacer» Diseño, al «pensar» Diseño.

EL: ¡Excelente!, ¡así es como se genera la disciplina!, en la medida en que se lleva a cabo la práctica del Diseño y reflexionan al respecto en el aula, día tras día, semana tras semana, pero registrando esta actividad y definiendo metodologías, es como se crea la disciplina.

JACH: Creo que vamos por el buen camino, pero sin duda queda mucho trabajo por delante.

En nombre de mis compañeros, te comparto mi profundo agradecimiento por este tiempo. ¡Nos has compartido información muy interesante!, pero sobre todo agradecer tu pasión por el Diseño, tu accesibilidad y tu sonrisa.

