



LA NATURALEZA PRÁCTICA DEL DISEÑO

Autores:

Mtra. Adriana Judith Cardoso Villegas
Profesor investigador T.C. (BUAP)
adriana_cardosov@yahoo.com.mx

María de los Ángeles Lichtle García de Acevedo
Profesor investigador T.C. (BUAP)
angeles.lichtle@yahoo.com.mx

RESUMEN

Para poder contextualizar la práctica del diseño gráfico, se debe voltear a la historia del diseño, contemplar cuales fueron las áreas y disciplinas a través de las cuales se gestó la práctica del diseñador.

La indefinición de la profesión de diseñador gráfico, ha exhibido la necesidad de buscar las múltiples relaciones que expliquen lo cambiante como profesión, al mismo tiempo que establece fundamentos para hablar de una actividad multidisciplinaria.

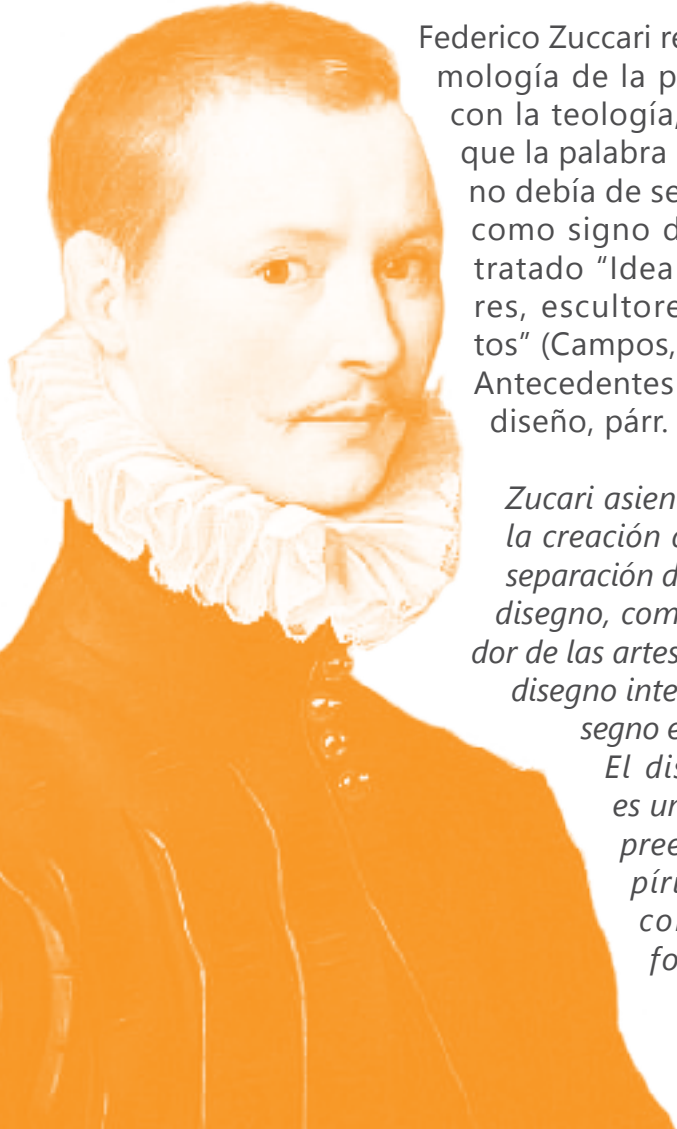
La convención a sugerir que el diseñador es un artista con dominio del dibujo, en lugar de un comunicólogo intencional con dominio del lenguaje visual, es simplemente una convención, los antecedentes históricos dejan claro la importancia que tiene como constructor de significados que resultan de la materialización y proyección de conceptos. Es enriquecedor que ya en el siglo XVI se vislumbrara un diseño "interno" y "externo" que integrara a la idea y su representación a pesar de contextualizarse dentro del género artístico.

Fueron las Escuelas de diseño en el s. XX quienes continuaron definiendo la práctica de diseño y actualmente las Asociaciones y Alianzas internacionales quienes continúan con la tarea de identificar las características que resultado de los cambios tecnológicos, sociales y culturales redefinen el campo profesional y perfil del diseñador. Lo que sugiere que la práctica del diseño seguirá en construcción.

PALABRAS CLAVE

Es alrededor del siglo XVI que se puede hablar del diseño como género artístico, basándose en Francisco de Holanda en su *Tratado de Pintura Antigua*, en el cual se puede notar que existe una relación entre el diálogo inmediato, el pensamiento, la fuente de la obra de arte y la materialización de la obra (Campos, 2010).

De acuerdo a lo que menciona Campos, fue Vasari quien describió al diseño como el padre y fundador de todas las artes visuales cuyos principios activaban a los procesos creativos; el valorizaba el inicio del dibujar con la utilización de la línea, que definiría a la forma y en éstas se encontraba el sustento artístico de una obra.



Federico Zuccari relacionó la etimología de la palabra diseño con la teología, entendiendo que la palabra italiana disegno debía de ser interpretada como signo de Dios; en su tratado "Idea de los pintores, escultores y arquitectos" (Campos, 2010, sección Antecedentes históricos del diseño, párr. 3) :

Zucari asienta las bases de la creación artística con la separación del concepto del disegno, común denominador de las artes figurativas, en disegno interno (idea) y disegno externo (forma). El disegno interno es un elemento que preexiste en el espíritu del artista como concepto formado en la

mente humana (y con anterioridad en la mente de Dios y los ángeles) para poder conocer la realidad última de las cosas.

Este concepto mantiene una vinculación estrecha con la facultad de pensamiento del ser humano y el almacén de imágenes conceptuales recreadas en la mente humana. El disegno externo, por oposición y concordancia perfecta, aparece circunscrito a la forma material creando la exteriorización operativa o gráfica del disegno interno.

Lo que permite vislumbrar que el *hacer* en la forma material reconocible e interpretable por el usuario o público, está intrínsecamente relacionado con el *pensar*, que tiene que ver con las formas internas de quién materializa y desarrolla un proceso para expresar los conceptos e ideas.

Vasari funda en 1563 la *Accademia del Disegno* en Florencia, Italia. En donde el aprendizaje del diseño se daba a través de la enseñanza de la pintura, escultura, arquitectura, anatomía y geometría, destacando la importancia del "arte del dibujo" como principal medio.

En el siglo XVIII, Henry Cole, editor del *Journal of Design and Manufactures*, primera publicación sobre diseño en la historia, señaló que la formación de un diseñador requería de un entrenamiento práctico en talleres que le permitieran conocer los procesos productivos para los que ha de diseñar.

Con la creencia de integrar el arte con el fabricante, es que el Arts and Crafts busca formar un maestro artista, para lo cual se debería trabajar en conjunto un artesano y un maestro, para enseñar a través del proceso. Esto continúa hasta la fundación de la BAUHAUS, escuela primordial en la trascendencia del diseño, la cual definió al diseño desde la conceptualización de lo gráfico, entendiéndolo como escritura y dibujo, que

debía convertirse en un lenguaje convencional con formas o imágenes simples. (Lupton, And Abbot, 1994)

Aquí los diseñadores fueron definidos como los que “pretendían interconectar la escritura verbal y la visual” teniendo como prioridad la educación artística desde la cual van a actuar como “resolvedores” de problemas determinados, aunque “el diseñador gráfico podría concebirse como un trabajador del lenguaje, preparado para iniciar proyectos activamente mediante la autoría directa de textos.” (Hoffman, citado en Lupton & Abbot, 1994, p. 23).

En cambio en la HfG Ulm Escuela de Diseño, la concepción del diseñador se salía de la visión artística para integrar el dominio de métodos y técnicas científicas que pudieran justificar su trabajo. En donde la función era la protagonista por encima de la forma. Contextualizada en la década de los 50 del siglo XX, en donde socialmente el concepto de diseñador se asociaba al “dador de formas”, dirigiéndose principalmente al diseñador industrial, es la Ulm quién abre el programa de diseño de la información, que fue entendido por las personas como el profesional que realizaba *gráfica comercial o aplicada*. Y aunque todavía no se lograba separar totalmente el concepto del artista o con el artista, la Ulm propugnó por un diseño que tuviera que ver más con la acción del trabajo cotidiano y la resolución de proyectos vistos como problemas complejos más que artísticos, porque *el diseño era diseño y nada más*.

Refiriéndose más a no categorizar al diseñador como el artista supremo; cuya formación se centraba en el desarrollo de las habilidades, debía ser formado con una identidad profesional cuya actividad se desarrollara en un contexto interdisciplinario. Porque la Ulm entendía a la industria y a la tecnología como un fenómeno cultural en el cual existía una relación entre el diseño y la sociedad por encima del objeto material,

y más entretrejiendo una serie de relaciones y conexiones complejas como la misma sociedad, para lo cual integró a las ciencias como el punto central para la formación del diseñador. Teniendo una visión del diseño como una disciplina autónoma, que debía centrarse en objetos sistémicos y en programas de diseño. Es decir, ver a la lámpara no como la estrella del diseño, si no como una parte en la cuestión de la iluminación (Bonsiepe, 2003, p.23).

En la década de los 60 del siglo XX, fue cuando los diseñadores en la práctica trabajaron en exhibiciones, señalización, programas de identidad corporativa además del diseño publicitario, por algo W.A. Dwiggins, desde 1922, se dio cuenta de que existía una “nueva profesión” que iba más allá de la publicidad y de la tipografía, empleando el término de diseño gráfico.

Continuando en las siguientes décadas con la función e intencionalidad, la Teoría del diseño buscó plantearse como el apoyo para la solución de problemas y toma de decisiones, propagando la importancia del lenguaje visual organizado por estructuras significativas.

Es en los años 80 del siglo XX, que también se replanteó el uso de métodos y metodologías por los diseñadores, con la finalidad de actualizarse e incorporar técnicas artísticas que contribuyeran en la generación creativa y que se relacionaran con los cambios estéticos del momento. Sin embargo en la cuestión pedagógica algunas Instituciones y Universidades regresaron a los métodos de enseñanza utilizados por la Ulm y por la Escuela Suiza, destacando en algunos casos al diseñador como expresionista, y como desarrollador de objetos ahora en nuevos soportes y formatos tanto tradicionales como digitales lo que propició que el concepto de diseño se quedara suspendido entre la relevancia del dominio de las técnicas y/o los métodos y el desarrollo del pensamiento complejo, sustentable y tecnológico que demandaba la problemática social.

Para finales del siglo XX y principios del siglo XXI empezó a cuestionarse nuevamente, una definición más integral y acorde a los requerimientos económicos, políticos, culturales, sociales y ambientales del mundo y de problemas emergidos por la globalización, consumismo, contaminación, etc. Es así como ICOGRADA (The International Council of Graphic Design Associations) postula la sustitución del término de diseño gráfico, por el de diseño de la comunicación visual y por ende diseñador de la comunicación visual.

Como terminología empleada en diferentes idiomas, existe ambigüedad con el significado que se le otorga al término *diseño*, así en francés no existe la palabra diseñador, un diseñador sería un *dessinateur*, (dibujante) cuya significación no corresponde a lo que hace un diseñador, por lo que tuvieron que importarla del termino inglés *designer* para que correspondiera más con la labor de un diseñador. El *design* (inglés) significa tanto diseño como designio o intención. En alemán se denomina *Gestaltung*, que corresponde a lo que "en castellano llamamos configuración, o sea, dotar algo con figura propia o característica" (Zimmerman, 2011, párr. 6).

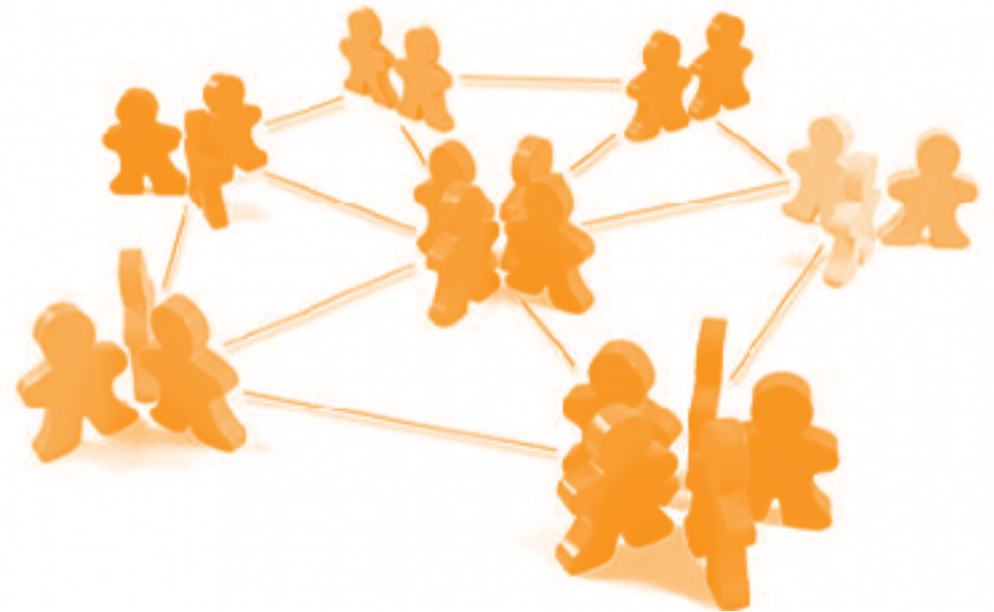
Este autor basándose en las etimologías de *designio* y de *seña*, propone la formula: "Diseño es designio hecho seña" "...Así diseño es consecuencia de un designio, dicho diseño viene a ser intención... hecha objeto, signo, forma o figura, y que como tal es identificable por su seña que es su identidad" (Zimmerman, 2011, párr. 8). Con lo que destaca la importancia de la intencionalidad, es decir el diseñador no debe ser creador de formas, de un modo caprichoso, debe satisfacer las necesidades con una intención y para la interpretación.

Yantorno (2011, párr. 2) plantea una definición enfocada hacia la responsabilidad que tienen los diseñadores cuando realizan la acción de representar y comunicar, el menciona que "como profesionales de diseño, los

diseñadores tienen, ante todo, la misión y la responsabilidad de ser conscientes de qué es lo que ocurre, cuando son puestos en marcha los procesos de ideación y concreción de actos de comunicación". Nuevamente se destaca el interés de llevar más allá la expresión de ideas sin sentido o solo por dominio de las habilidades de representación, se integra la responsabilidad de la acción de diseñar para la sociedad.

A estas obligaciones se integran cuestionamientos de diferentes instituciones de educación superior y asociaciones civiles de diseño, quienes plantean los cambios que el diseño ha tenido en la sociedad, además de la complejidad de los problemas a los cuales debe responder. Con ello se vislumbra que algunas definiciones continúan formuladas desde el contexto en que apareció formalmente el diseño como educación profesional sin embargo el contexto actual social, demanda una redefinición del diseño gráfico, como verbo, más que sustantivo, es decir "para diseñar".

En la definición de (ICOGRADA, La Habana, Cuba, 2007) hace referencia a su actividad intelectual, técnica y creativa que no sólo produce imágenes. Integrando lo que se contempla también en el sitio oficial de ICOGRADA, "...es una actividad interdisciplinaria, que resuelve problemas en los que se combina sensibilidad visual con habilidad



y conocimientos en las áreas de comunicaciones, tecnología y negocios.” (ICOGRADE, The Association of Registered Graphic Designers of Ontario)

Aquí se destaca su actividad interdisciplinaria, actuación conceptual, estructura y organización de pensamiento y destreza gráfica. Se combina la importancia de ser una actividad intelectual con la práctica en el dominio de la técnica y creatividad para la composición y organización de elementos visuales dentro de la ejecución de un proyecto. En donde se menciona el papel que juegan los diseñadores al integrar nuevas capacidades como la de la gestión y de habilidades para los negocios.

Con la intención de integrar nuevas perspectivas y necesidades, ICOGRADA edita ICOGRADA DESIGN EDUCATION MANIFESTO (2011) donde se acepta el cambio del término de diseño gráfico por diseño de la comunicación visual, describe el concepto y su actividad. Se plantea la redefinición del papel y propósitos del diseñador desde su formación y su práctica, así se postularon tres temas principales: *Los cambios, oportunidades y desafíos para el diseñador, el diseñador como profesional y ciudadano global y el futuro de la enseñanza del diseño.*

Señalando que como profesión que incorpora las expresiones y enfoques de otras disciplinas en las soluciones visuales, tiene la característica de ser “híbrida y pluridimensional”, en donde estudiantes y profesionales integran la tecnología como elemento natural del desarrollo del diseño además de su papel fundamental que tiene en la educación, en donde exige nuevas habilidades en la construcción y gestión de sistemas para los usuarios, expandiendo su papel protagónico como generador de estrategias, diferenciador de productos y servicios similares. (Davis, 2008)

Esto expone la necesidad de preparar a los estudiantes con las capacidades y conocimientos necesarios para

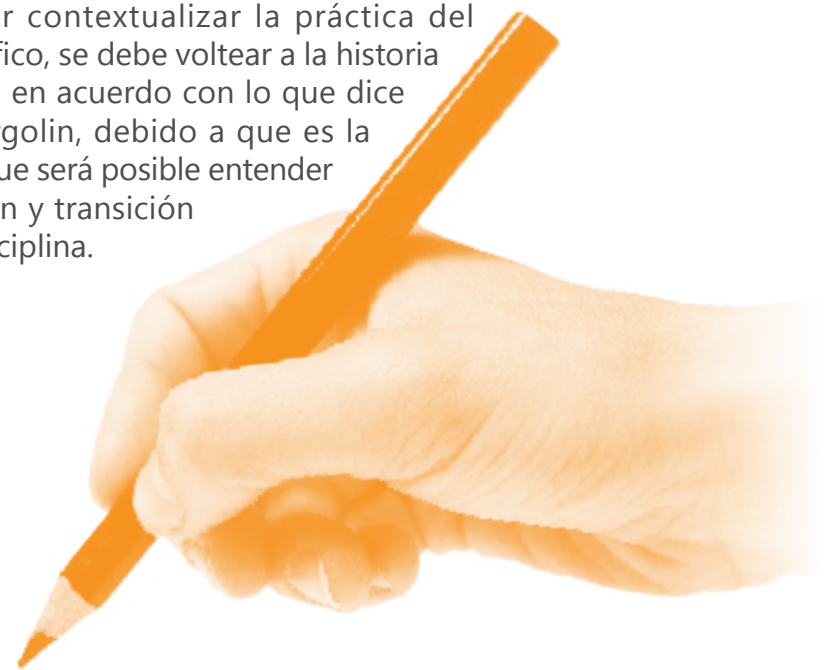
las nuevas prácticas y rol del diseño, contemplar al diseñador como un “pensador”, “planificador” además de “hacedor”.

CONCLUSIONES

La figura del diseñador gráfico ha cambiado con respecto a su ser, hacer, pensar y actuar, determinado por diferentes componentes tales como la innovación tecnológica, economía mundial, educación, política, sociedad, problemas ambientales y factores culturales. Lo que ha propiciado que asociaciones y agrupaciones internacionales de diseño iniciaran estudios sobre el futuro del diseño y del diseñador, para la práctica educativa y profesional.

De lo propuesto anteriormente se deriva el dominio del *saber-hacer* del diseñador, es decir las habilidades y conocimientos que forman al diseñador y que lo diferencian de otras profesiones. La capacidad de resolver problemas que incluyen la *experticie* para identificar, reconocer, seleccionar elementos y factores que inducen al problema, y el acompañamiento del usuario, es decir la solución del problema no se reduce al producto final u objeto como meta.

Para poder contextualizar la práctica del diseño gráfico, se debe voltear a la historia del diseño, en acuerdo con lo que dice Victor Margolin, debido a que es la forma en que será posible entender la evolución y transición de esta disciplina.



FUENTES DE CONSULTA

Bonsiepe, G. (2003). "sobre la relevancia de la hfg ulm". modelos de ulm – modelos post-ulm | hochschule für gestaltung ulm 1953 –1968. Modelos de ulm, Retrieved from http://www.banrepcultural.org/images_blaa_info/exposiciones/modelos-de-ulm/modelos-de-ulm.pdf

Campos, C. (2010). Realidad profesional de los diseñadores. caso el salvador, situación profesional y posibilidades del diseño. Revista AKADEMOS , (2), Retrieved from http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/encuentro2007/02_auspicios_publicaciones/actas_diseno/articulos_pdf/ADC079.pdf.

Icograda (2011). "Design Education Manifiesto". Retrieved from <http://www.ico-d.org/resources/design-education-manifesto>

Lupton, E., & Abbot, M. (1994). "el abc de la bauhaus y la teoría del diseño". Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
Yantorno, A. (2011, 08 06). Profesor...¿Qué es el diseño? [Web log message]. Retrieved from <http://foroalfa.org/articulos/profesor-que-es-el-diseno>

Zimmerman,, Y. (2011, 10 25). El diseño como concepto universal (parte 2). Foroalfa. Retrieved from <http://foroalfa.org/articulos/el-diseno-como-concepto-universal-parte-2>