

Fundamentación Epistemológica para la Licenciatura en Diseño Industrial

El planteamiento epistemológico de la Licenciatura en Diseño Industrial surge de los siguientes ámbitos de reflexión:

- Las propuestas a través de las cuales se han articulado una o varias concepciones del diseño en el ámbito académico y que se materializan en programas universitarios de diseño y su ejecución a través de prácticas concretas de enseñanza en nuestro país.
- La práctica contemporánea de la actividad del diseño en el ejercicio profesional de México.
- La práctica contemporánea de la actividad del diseño que se observa en los ejercicios de la vanguardia mundial del diseño.
- La necesidad de una investigación de la que se derive una visión estratégica del diseño tanto en el ámbito docente como en el profesional.

Por lo que toca al primer punto –los modos en los que se ha conceptualizado el diseño en las propuestas académicas- es necesario reconocer la naturaleza del diseño como un dominio de la acción humana que se distingue de otros por su especificidad. Este es un tema que se ha debatido y manifestado de diferentes maneras en sus planes de estudio.

Las diversas formas de conceptualizar el diseño encuentran su origen en tres contextos diferenciados desde los que se han planteado, históricamente, los programas de enseñanza del diseño:

- La artesanía y su derivación tecnológica e industrial.
- La arquitectura.
- Las artes plásticas.

Paradójicamente, esta complejidad conceptual se ha simplificado en una propuesta que divide al diseño en dos vertientes diferenciadas: el diseño gráfico y el diseño industrial.

A partir de esta división han sido estructurados:

- La mayoría de los programas universitarios de estudios de diseño en México y a nivel internacional.
- Los organismos rectores de la profesión de alcance internacional como el Consejo Internacional de Diseño Industrial (ICSID por sus siglas en inglés) y el Consejo Internacional de Diseño Gráfico (ICOGRADA por sus siglas en inglés)
- Los organismos nacionales de acreditación como ENCUADRE - Asociación de Escuelas de Diseño Gráfico.

Además, cuando se revisa la oferta de empleo para diseño se puede constatar que se hace explícita esta distinción entre diseñadores gráficos e industriales.

Sin embargo, en la realidad de la práctica profesional, donde el diseño soluciona una serie de problemáticas sociales, culturales, industriales y de mercado, se revela una mayor complejidad y una demarcación menos nítida de la división gráfico/industrial.¹

Los complejos antecedentes históricos antes indicados y los avances tecnológicos desdibujan cada vez más los linderos no solo entre lo gráfico e industrial, sino también los existentes con otras disciplinas profesionales como pueden ser la comunicación, la arquitectura y la ingeniería. Esto hace necesaria una revisión que permita trascender las limitantes que impone el seguir entendiendo al diseño en términos de gráfico e industrial, para hacer propuestas educativas con una concepción transdisciplinaria del diseño en lugar de la actual lógica de la separación.

A fin de abrir y a la vez acotar esta propuesta, resulta útil analizar algunas definiciones históricas de la acción del diseño reunidas por John A. Walker:²

- Stephen Bayley, 1930, define al diseño como “lo que ocurre cuando el arte se encuentra con la industria, cuando alguien toma decisiones sobre cómo tiene que aparecer un producto fabricado en serie”.

En esta definición, diseño es sinónimo de arte industrial y no se define claramente quién hace esta acción. En aquel entonces no había “diseñadores” ni escuelas que los formaran, se estaba gestando el movimiento de la *Bauhaus*.

- F. Mercer, 1947, define al diseñador como “un técnico especialista en la apariencia, que es contratado por el empresario con un sólo objetivo: aumentar el atractivo del producto. Es pagado por el empresario de acuerdo al éxito del objetivo. El diseñador es prioritariamente un técnico y no un educador del gusto público.”

En esta definición se aprecia el concepto del diseño de la posguerra: el diseñador al servicio del capitalismo. Como empleado, su razón de ser es el beneficio privado de la empresa.

Faltan en esta definición algunos aspectos que surgieron en los años sesenta: la función del diseño, los objetivos sociales y el rol activo del usuario.

- Victor Papanek, 1972, dice: “Todos los hombres son diseñadores. Todo lo que hacemos, todo el tiempo es diseño porque éste es básico a toda actividad humana. Diseño es el esfuerzo conciente de imponer un orden significativo... El trabajo del diseñador es transformar el entorno humano, los objetos y al hombre mismo.”

Esta definición enfatiza los efectos del diseño sobre el hombre. El diseño no es un simple cambio del entorno sino un cambio en el hombre mismo. Para Papanek el diseño es una

¹ Cf. Cuadro “Géneros del Diseño”, p. 7.

² John A. Walker, *Design History and the History of Design*, London: Pluto Press, 1989.

actividad que soluciona problemas y marca la diferencia entre las variables que lo integran: el uso, la necesidad, el método, la estética y la asociación.

Este breve recorrido histórico sobre las definiciones del diseño hace patente una de las conclusiones de John Walker: "Si el diseño ha cambiado su significado históricamente, es posible que individuos o grupos propongan nuevas definiciones y nuevos objetos de estudio sobre los que se enfoque y actúe el diseño".

Pero si esto es cierto, también es necesario subrayar esta otra gran conclusión a la que llega el mismo autor: "A partir de la revolución industrial, todo diseño contemporáneo, es en sí mismo industrial, porque siempre se trata de la producción masiva, ya sea de un producto, de una información, de un conocimiento o de un servicio".

De acuerdo a la crítica que hace Walker, se necesita revisar constantemente la coherencia entre los conceptos y su relación con la realidad y las necesidades sociales. Si respondemos a esta invitación podemos cambiar la pregunta "¿qué es diseño?" por esta otra más pragmática: "¿diseño, para qué?".

La respuesta a esta pregunta depende del enfoque desde el que se aborde:

- Si respondemos desde la visión del diseño gráfico: para comunicar.
- Si la respuesta se da desde la perspectiva del diseño industrial: para usar.
- Si se responde desde un diseño sin calificativos: para facilitar la acción entre objeto y usuario.

Más allá del calificativo utilizado, la creación de un producto de diseño siempre depende de la adquisición y la integración de una serie de conocimientos y habilidades que provienen de diferentes disciplinas. Una revisión a la práctica profesional del diseño de vanguardia a nivel mundial revela la naturaleza transdisciplinaria del diseño.

El diseñador alemán Gui Bonsieppe propone en su obra, *Las Siete Columnas del Diseño*,³ las siguientes definiciones que acotan el dominio del diseño sin adjetivos:

- El diseño es un dominio que se puede manifestar en cualquier área del conocimiento humano o de la acción humana.
- El diseño está orientado hacia el futuro.
- El diseño se relaciona con la innovación. El acto de diseño introduce algo nuevo en el mundo.
- El diseño está conectado con el cuerpo y el espacio, sobre todo con el espacio de la retina.
- El diseño está orientado a la acción eficiente.
- El diseño está lingüísticamente arraigado en el campo de los juicios.

³ Gui Bonsieppe, *Las siete columnas del diseño*, México:UAM Azcapotzalco, 1993.

- El diseño enfoca la interacción entre usuario y artefacto. **El dominio del diseño es el dominio de la interfase.**

Desde esta plataforma conceptual del diseño, la enseñanza del diseño en el seno de la Licenciatura en Diseño Industrial se propone como una actividad académica en donde confluyen el mundo de la exploración, la reflexión, el análisis, la discusión y la comprensión de los diversos procesos involucrados en el diseño. Éstos solamente pueden abordarse con los recursos, prácticas y tiempos de las actividades académicas y de investigación. Tales actividades conjugan los elementos teóricos y conceptuales del diseño con el mundo del ejercicio profesional, que se caracteriza por requerir de resultados contundentes, innovadores y eficientes, que responden a la complejidad de la realidad. La práctica estratégica del diseño ofrece soluciones a estas exigencias.

Géneros del diseño

Líneas tradicionales del diseño e interdisciplina	Áreas de especialización transdisciplinarias	Dominios	Productos
Gráfico	<ul style="list-style-type: none"> Técnicas de representación Técnicas de impresión Tipografía Caligrafía 	<ul style="list-style-type: none"> Publicidad Corporativo Mercadotecnia 	<ul style="list-style-type: none"> Campañas Impresos Etiquetas Estampados Imagen corporativa
Multimedia	<ul style="list-style-type: none"> D. de marca D. de la información Modulación Ambientes Interiorismo 	<ul style="list-style-type: none"> Editorial Educación 	<ul style="list-style-type: none"> Libros/Revistas Material didáctico Ilustraciones Cortinillas TV Créditos cinematográficos
Gráfico/Industrial/ Arquitectónico	<ul style="list-style-type: none"> Museografía Escenografía Iluminación D. de paisaje D. urbano 	<ul style="list-style-type: none"> Arte y Cultura Moda Tendencias 	<ul style="list-style-type: none"> Sitios web Publicaciones electrónicas Envases Embalajes Puntos de venta Exhibidores
Textil	<ul style="list-style-type: none"> D. de producto Tejido Estampado Joyería 	<ul style="list-style-type: none"> Sociedad Sustentabilidad 	<ul style="list-style-type: none"> Exposiciones Escenografías D. de interiores Vestuario
Industrial	<ul style="list-style-type: none"> Mobiliario D. de objetos D. de transporte 	<ul style="list-style-type: none"> Urbanismo Ecología 	<ul style="list-style-type: none"> Accesorios Calzado Muebles
Industrial/Ingeniería	<ul style="list-style-type: none"> Robótica Equipo especializado 	<ul style="list-style-type: none"> Ciencia y tecnología 	<ul style="list-style-type: none"> Enseres domésticos Ambulancias Robots excavadores Equipo médico-odontológico Equipo de laboratorio ...