

ACERCAMIENTO a los
términos **diseño**
y **diseñar**.

Gustavo Villa Carmona
Especialista en Semi-
tica y Hermenutica
Magister en Est tica
Docente Departamentode
Dise o Visual

El diseño como actividad humana cuenta unos antecedentes que, claramente, sobrepasan la génesis que se les ha otorgado en la época del pleno auge de la segunda industrialización y el funcionalismo del siglo XIX. Su historia se remonta a un estadio bastante temprano en el proceso evolutivo humano, cuando éste, al perder los «pertrechos físicos» que como forma zoológica lo acompañaron (garras, hocico, mayor fuerza, agilidad para escapar de los predadores, entre otros), hizo acopio de las ventajas que presentaba contar con cerebro cada vez más ágil, capaz de concebir respuestas apropiadas ante las dificultades que un medio hostil les ofrecía; fue así como, desde una época fundida en la primera Edad de Piedra, los individuos empezaron a comprender las fuerzas naturales, sus leyes, sus resistencias y trataron de implementar mecanismos que hiciesen menos ardua su existencia, transformando un entorno determinado por los ritmos naturales en un registro bondadoso, concebido a escala de pensamiento que con el tiempo derivaría en el razonamiento *sapiens sapiens*.

Sin embargo, la historia del diseño en su estudio moderno es más compleja que en la suma de decenios en los cuales, como actividad física y racional humana, se encontraba integrada a la cotidianidad, es decir, cuando dicha ocupación distaba del trabajo especializado que posteriormente establecería los tres sistemas de producción más difundidos (arte, artesanía y producción industrial iterativa), no sólo en la materialización de objetos, sino también de los valores sociales intangibles de ellos derivados.

La historia reciente en cada latitud, en nuestro contexto sobrepasa el medio con la gran ventaja variaciones que en el tan difundida se han que cuando tratamos preciso a términos en la mayoría de los que las convenciones significados, siendo ocasionalmente, se al adoptar los sinónimos, máxime con regularidad para productos cotidianos del «diseño» que industriales, formas propuestas de atuendos del diseño ha empezado, diferentes tiempos; en inmediato ésta no siglo, aún así, contando que significa conocer las devenir de una disciplina tenido, no es de extrañar de otorgar un contenido como diseño y diseñar, casos no hallemos más popularizadas de sus también notable que establezcan confusiones vocablos como cuando ambos se utilizan referir indistintamente, resultantes del ejercicio varía entre objetos de comunicación visual, o moda, entre otros.

Al consultar los textos de un en reflexionar en torno de la basta definiciones suficientemente como para la acción de diseñar; número notable de autores interesados actividad del diseño, encontramos amplias tanto para el término diseño, hallamos coincidencias que nos sitúan

Kepes Grupo de estudio en Diseño VISUAL

frente a dos de las consideraciones que más han permeado en nuestros sistemas sociales, en las maneras de concebir y producir lo proyectado, ellas son las acepciones latina e inglesa.

Respecto de la consideración latina, podemos establecer que diseño se encuentra relacionado con el término *Signum*, lo que equivale a signo, o al objeto incapaz de trascender su corporeidad. Pero el término latino contiene también significaciones como trazo y dibujo, es decir, las maneras con que se grafican previamente los objetos antes de su objetivación; desde esta perspectiva podemos decir que, el diseño es el procedimiento que «proporciona una descripción detallada del artefacto que se ha de fabricar»¹.

El dibujo entonces, se encuentra en la base del acto de diseñar, todo lo que es planteado y descrito a través suyo podrá ser considerado un proyecto, como tal puede o no ser materializado; la aceptación de este tipo de argumentaciones únicamente es posible al tratar de establecer el origen epistémico de la actividad proyectual, bajo los mismos lineamientos históricos tenidos en cuenta para el estudio instrumental y formal del arte occidental. Las reflexiones que equiparan al diseño con el dibujo no son nuevas, pueden encontrarse en los sistemas de producción artística del Renacimiento², tiempo en el que dichos procesos eran considerados como la integración de un componente sensual (el color) y otro racional e inteligente, con lo que se hacía referencia al dibujo, porque éste no sólo aparecía antes que los objetos, sino que merced a él era posible traducir en algo tangible las ideas, en tanto se produjese un plano, un documento garante del sistema propuesto que acercase los conceptos internos o ideas del individuo, con los conceptos o diseños externos (dibujos); en otras palabras, la certeza de que lo pensado se tradujera con fidelidad en el resultado objetual.

Otros argumentos han sido esgrimidos al momento de encontrar puntos de encuentro en torno del significado y los componentes del Diseño.

El dibujo hasta mediados del siglo XIX, fue muy cercano a las producciones plásticas, pero a medida que la actividad del diseño, como nueva profesión, asumió maneras de concebir y fabricar productos distintas a las motivaciones de la «creación-inspiración», optando más por un tratamiento heurístico para sus proyecciones, logró que los soportes que tradicionalmente el arte había trabajado (bidimensional-pintura, tridimensional-escultura, espacial-urbano-arquitectura) pronto dejaran de ser identificados por la instrumentalidad virtuosa del lápiz, dando paso a la postulación y satisfacción de nuevas necesidades (comunicación gráfico-visual, diseño industrial, diseño urbano, entre otros), abriendo un camino amplio para que los usuarios se integraran con los objetos, a través de un sistema de relaciones otorgado por el diseño, en unión con otras disciplinas encargadas de comprender las variaciones en el comportamiento tanto de los individuos, como de las colectividades.

Con base en esto, se ha establecido que el diseño también hace referencia a la actividad humana capaz de conciliar, en los primeros lustros del siglo XX, los dos sistemas productores de sentido más destacados, antagónicos y claramente definidos (arte-producción iterativa); el diseño, entonces, sería el puente que suprime la brecha abierta entre arte y tecnología, pero nunca quedaría identificado por los rasgos particulares de uno de estos, sino por la mixtura, por lo que pudiera adquirir de ellos al encontrarse en su intersección, donde no era ni lo uno ni lo otro, sino una alternativa totalmente nueva; respecto a esto, valga recordar las discusiones suscitadas en torno de la aplicabilidad del arte a las producciones industriales para embellecerlas, o la funcionalidad, originalidad y equilibrio del objeto industrial dadas al seno del movimiento funcionalista, donde imperaron ideas tales como «la forma sigue a la función» o «lo bello es útil»³.

Ahora bien, al abordar el significado inglés del término, hallamos argumentos como los expresados por J. Donoso (1980), donde el dibujo es reconocido por componente preponderante, pero no como la totalidad de la acción del diseño, estableciendo que la descripción pormenorizada de lo que se ha de construir, es la consecuencia directa de un episodio que sobrepasa al trazo, destacando la actividad que objetiva diseños, en la que las ideas o «conceptos internos», coinciden con sus objetivaciones o «conceptos externos».

El término en lengua inglesa indica dos posibilidades: la primera, diseño como sustantivo, relacionado con las palabras intención, propósito o meta; pero, cuando éste denota consideraciones reflexivas más profundas puede vincularse con términos como ardid, trampa y malicia (Cfr. Flusser, Vilém, filosofía del diseño. ED. Síntesis. Madrid. España. 1999); la segunda posibilidad, le presenta como verbo, bajo esta consideración el diseño deja de ser sólo el conjunto de trazos que objetivan una intención, tornándose en una actividad compleja en donde destaca la capacidad de los individuos de tramar, de fingir, de proyectar algo, siempre que se proceda estratégicamente; con base en lo anterior el autor, define al diseño como el resultado de una serie de interacciones y ejercicios mentales que se dan al interior de las culturas.

La acepción diseño difiere de diseñar, porque el primero es una descripción o «tensión hacia futuro» y las descripciones, en un mundo que aboga cada vez más por el advenimiento de la «subjetividad» y la «creatividad», pueden ser proporcionadas por cualquier persona con ciertas destrezas instrumentales, pero sus conclusiones tal vez escapen al sistema educativo profesionalizante que capacita, no sólo en el virtuosismo técnico (compartido con muchas disciplinas), sino en una for-

ma sistemática de pensamiento que otorga al profesional las herramientas pertinentes para participar mediante proyectos integrales en la resolución de problemas, en propuestas interdisciplinarias o en procesos consultivos e investigativos. El diseñar como actividad, es la evidencia de la inteligencia humana que integra los dos registros propuestos por Enrique Dussel (filosofía de la producción. ED. Nueva América. Bogotá. 1984), de un lado lo teórico-comparativo, o la verdad teórica antecedente de cualquier proyección, merced a la cual los individuos descubren los rasgos particulares que distinguen su verdad (teórica, social, cultural), con el aspecto práctico-operativo, es decir la realidad que se efectuará en el futuro por mediación de las acciones pensantes del profesional en diseño.

En vista de las múltiples alternativas que en la actualidad presenta el diseño en todas sus áreas, podría parecer poco relevante tratar de establecer alguna diferencia entre los conceptos diseño y diseñar, sin embargo, consideramos que este tipo de productos inciden radicalmente en la sociedad, porque se generan mediante un acto cognitivo y cultural complejo, por tanto, acercarse a sus fundamentos básicos no deja de ser una tarea interesante y necesaria. En conclusión, desde nuestro punto de vista, los diseños son consecuencia lógica del pensamiento aplicado; no se llegará a un diseño profesional, si no se admite que la actividad es un complejo ejercicio mental, y los productos son una deriva inalterable de dicho ejercicio, porque al igual que en otros saberes, las respuestas del pensamiento coherente y aplicado concluyen indistintamente en obras, y estas se tornan en la evidencia de la capacidad profesional de quien las erige, de tal suerte que un diseñador no procura formas, sistemas de comunicación u objetos, sino que estos devienen de sus planteamientos intelectuales en torno de su escenario de realidad social temporal y profesional.

¹ CROSS, Niguel. *Métodos de diseño*. Pág. 11-12. ED. Limusa S.A. México D.F. 2002.

² PANOFSKYL, Erwin. *Idea. Contribución a la historia de la teoría del arte*. Pág. 60-78. ED. Cátedra. Madrid. España. 1994.

³ HUISMAN, D. PATRIX. G. *La estética industrial*. Pág. 11. Editorial Oikus-tau. Barcelona. España. 1981.