

ARTÍCULO

ALGUNAS REFLEXIONES EN TORNO A LA ETERNA PREGUNTA POR RESPONDER... ¿QUÉ ES EL DISEÑO?

Leobardo Armando Ceja Bravo • losojosdemedussa@hotmail.com

Resumen

Para podernos referir al diseño gráfico, es necesario explicar brevemente la existencia y proliferación de actividades relacionadas con el propio diseño. Considerar que los propósitos que contenía la actividad del diseño en pleno auge de la era industrial, no corresponderán del todo a la realidad que vivimos hoy día.

Contemplar el diseño como una acción, que en su quehacer, nos obliga a desarrollar procesos de la más diversa índole, pudiendo ser, a un nivel reflexivo o pragmático pero sin duda alguna, nos encontramos obligados a pensar sobre todas las implicaciones que nuestro *continuo* hacer tendrán.

Y lo que nos interesa es en todo caso, extender la idea de que el diseño es una actividad altamente reflexiva además de práctica.

Abstract

So we can refer to graphic design, it is necessary to briefly explain the existence and proliferation of activities related to the design itself. Consider that the purposes containing the design activity at the height of the industrial age, not at all correspond to the reality we live in today.

Consider the design as an action, that the design task requires us to develop processes of various kinds, can be a reflexive or pragmatic level but certainly, we are forced to think about all the implications that our continued to have.

And what interests us is in any case, spread the idea that design is a highly reflective as well as practice.

Palabras clave

Diseño, praxis, reflexión.

*“La mirada del diseñador,
tanto la del divino como la del humano,
es, sin duda alguna, la del segundo ojo del alma.”*

Vilén Flusser

Esta pregunta nos obliga a poder establecer esas líneas que delimitan una actividad de otra. Por ello es necesario entender que el diseño puede ser interpretado como toda acción creada que cumple su finalidad.

A partir de ella, tendríamos que decir que para podernos referir al diseño gráfico, es necesario explicar brevemente la existencia y proliferación de actividades relacionadas con el propio diseño. Por ello, al citar al diseño enfocado ya a alguna especialidad tendríamos que pensar en diseño arquitectónico, diseño urbanístico, diseño industrial, diseño gráfico, etc.

***Pensadores como Vilén Flusser (1999: 26),
sostienen que:***

“La palabra diseño ha adquirido su posición en el discurso habitual, gracias a que empezamos a ser conscientes de que ser un ser humano es un diseño en contra de la naturaleza.”

Y tiene razón, por ello es común que aparezcan tan dispares aplicaciones del mismo término diseño en el uso cotidiano. El diseño de interiores como una derivación del diseño arquitectónico o el diseño de modas, mismo que logra designar la proliferación de distintas indumentarias o el diseño de imagen, tan utilizado en grupos o sectores sociales muy bien focalizados.

Por otra parte, es importante considerar que:

“La palabra diseño ha adquirido la posición central que hoy tiene el discurso común porque (y probablemente tengamos razón al hacerlo) estamos empezando a perder la fe en el arte y en la técnica como fuentes de valores. Porque estamos empezando a atisbar el diseño que se esconde detrás de todo ello.”

(Flusser, 1999: 27)

Así mismo, los propósitos que contenía la actividad del diseño en pleno auge de la era industrial, no correspondería del todo a la realidad que vivimos hoy día.

En aquellos días - y bajo la filosofía de la Bauhaus - el diseño estaba asociado al desarrollo de artefactos que propiciaban la comodidad de amplios grupos sociales. Hacer del diseño el medio por el cual las personas lograran tener una vida más amigable.

En la actualidad el sentido del diseño ha sido distinto del que se pensaba hace unas décadas. Porque:

“...las ideas posmodernas sobre el diseño se han generalizado con propósitos comerciales, convirtiendo productos eficaces, económicos y accesibles en manifestaciones inútiles, caras y elitistas.”

(Heskett 2005: 58)

Resulta de gran importancia y las repercusiones *“...el diseño, entendido como la actividad que configura los objetos de uso cotidiano.”* **(Zimmermann, 1998: 164)**

Podría parecer que no hemos caído en cuenta sobre la relevancia que posee el diseño, como actividad configuradora de los distintos entornos dentro de los cuales el ser humano se ha desarrollado a través de la historia.

Porque tendríamos que tener presentes que:

“...la capacidad humana de diseñar se ha mantenido constante, pero sus medios y métodos se han

modificado, paralelamente a los cambios tecnológicos, organizativos y culturales.”

(Heskett, 2005: 13)

La multiplicidad de objetos generados a partir de la propia actividad del diseño, ha dado como resultado lo que hoy conocemos de los múltiples entornos en los cuales habitamos. Es tan importante la configuración de los entornos cotidianos que hemos generado, que se vuelve tan cotidiano nuestra relación con los diseños. De ahí que puedan pasar desapercibidos una infinidad de objetos. Porque:

“En la perspectiva del diseño, hablar de la cotidianidad significa incorporar las funciones al análisis de las cosas y cómo éstas operan en la realidad sociocultural; en cuanto tales, determinan la manera de ser de las cosas, es decir, las herramientas, los enseres y los utensilios.”

(Calvera, 2007: 107)

Las exigencias que posee el quehacer del diseño, nos obligan a desarrollar procesos de la más diversa índole, pudiendo ser, a un nivel reflexivo o pragmático, pero sin duda alguna, nos encontramos obligados a pensar sobre todas las implicaciones que nuestro continuo hacer tendrán. Es por eso que: *“La praxis cotidiana del diseñador evidencia que un diseño se nutre tanto del hacer como del pensar.”* **(Zimmermann, 1998: 52)**

Las repercusiones que el propio diseño tiene una vez que está en el ámbito social, son muy importantes, ya que, en todo caso, tendríamos que ser conscientes de que toda acción tiene implicaciones a distintos ámbitos. Y que el efecto que posee el objeto de diseño puede llegar a ser de una trascendencia tal, que por medio de él es posible configurar, espacios, ambientes, sentidos, acciones, conductas, etc.

Las ideas preestablecidas sobre el hacer práctico del diseño, han establecido como una generalidad errónea, pero no por ello deja de extenderse la idea que el diseño es únicamente una actividad práctica.

En realidad, lo que a nosotros nos interesa es en todo caso, extender la idea de que el diseño es una actividad altamente reflexiva. Ya que es mediante este proceso de maduración de las ideas que es posible traducir o transformar las necesidades en nuevas propuestas. Por ello, es de gran importancia entender y desterrar la idea errónea de que:

“El diseño es una profesión que padece de ausencia de reflexión sobre sí misma. Constituye un hacer carente de teoría, una praxis con conocimiento: se hace, pero no se sabe a ciencia cierta qué se hace.”

(Zimmermann, 1998: 56)

Sería siempre importante que consideremos cuál es el verdadero sentido que el diseño posee dentro del ámbito social, ya que de ahí se desprenderá cual es la insidencia que la propia actividad tiene. Así como cuáles son sus efectos, repercusiones y fortalecimiento de estructuras, criterios y sentidos sociales.

Así mismo, tendríamos que tener presentes sobre la forma de evaluación tan dispar, lo existente al momento de valorar y evaluar tanto al propio diseño como al objeto producido. Aunque claro está, que el objeto de diseño se puede valorar en cuanto su utilidad. En la medida que cumpla con su función podremos considerar la eficacia o razón de ser del mismo. Hoy día:

“No hay criterios claros sobre cómo evaluar un diseño o un diseñador mismo, probablemente porque no se acaba de entender lo que realmente es el diseño. La profesión anda escasa de mentes dispuestas a reflexionar sobre su ser y su hacer, de modo que no ha generado teoría. De ahí que se apliquen a los objetos diseñados los mismos criterios que se aplican a las obras de arte. Ahora, los objetos diseñados por los diseñadores no se encuentran ya sólo en los supermercados, las librerías, las tiendas de muebles y electrodomésticos, sino también en los museos, en esos venerados templos del Arte. El diseño ha logrado su consagración.”

(Zimmermann, 1998: 102)

El diseño como proceso de significación, repercute constantemente en el entendimiento del mismo. Autores como **Zimmermann (1998: 57)**, afirman que:

“Diseñar este sistema técnico-semántico-visual significa elaborar, manipular y combinar signos diversos para producir, mediante la representación y de la forma más precisa posible, el deseado efecto de good will del receptor hacia el emisor de la imagen corporativa.”

Muy útil resultaría, lograr entablar un constante diálogo con el propio quehacer del diseño. Tal vez de esta forma es que podríamos constantemente reflexionar sobre el verdadero sentido que tiene la actividad. Tal vez de ésta forma, lograríamos alejar al diseño del lado de superficialidad en la que podría caer.

Gracias a una gran cantidad de influencias generadas dentro de la sociedad, y a la popularización del término diseño, ha insidido fuertemente en la concepción sobre lo que el propio diseño es y puede ser, así como lo que debería ser.

Es posible constatar que:

“En los últimos años, la palabra “Diseño” ha adquirido un connotación de sortilegio. Se ha explotado su prestigio para vender de todo, desde automóviles hasta cigarrillos. Por falsa que sea la propaganda, el hecho de que recurre al atractivo mágico de la palabra diseño constituye una prueba del cambio producido en el significado que en general se atribuye a dicha palabra.”

(Gillan, 1991: VII)

Aún así, tendríamos que retomar el sentido del cual la palabra diseño es portadora, ya que sólo así, podremos aproximarnos con mayor certeza a lo que es nuestro objeto de estudio. Por ello, nos resultaría importante recordar que:

“Diseñar es un acto humano fundamental: diseñamos toda vez que hacemos algo por una razón definida. Ello significa que casi todas

nuestras actividades tienen algo de diseño: lavar platos, llevar una contabilidad o pintar un cuadro.”

(Gillan, 1991: 1)

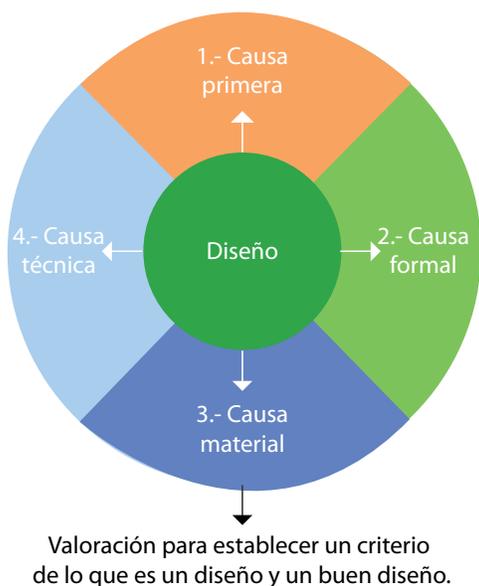
De esta forma, bien podríamos definir al diseño como: “...toda acción creadora que cumple su finalidad.” **(Gillan, 1991: 1)**

Por tanto: “Todo lo que usamos —ropas, casas, ciudades, carreteras, herramientas, maquinarias, etc.— se inventó para llenar alguna necesidad.” **(Gillan, 1991: 2)**

Una vez que hemos logrado establecer una definición sobre el término diseño, creemos que lo pertinente es ahora, describir en forma concisa cuales son los elementos que conforman al proceso de diseño.

De esta forma, el proceso del diseño está integrado por la combinación de cuatro causas, mismas que en su conjunción nos pueden determinar el sentido del diseño, así como su razón de ser en el entorno material. (Fig. 1)

Causas que configuran el Proceso de diseño



Esquema 1. Causas que conforman el proceso de diseño.

Las causas que conforman el proceso de diseño:

1. Causa primera: Es entendida como un motivo, es una necesidad humana, es el motor que da origen a la intención de diseñar.

2. Causa formal: “Es probable que tomemos lápiz y papel y garrapateemos para ayudarnos a pensar. Vemos su forma preliminar, tenemos una idea acerca de los materiales que hemos de emplear, imaginamos maneras de ensamblarlos.” **(Gillan, 1991: 5)**

3. Causa material: “...un dibujo no es una silla; simplemente representa una idea que se realizará en madera, en metal u otro material cualquiera. No es factible imaginar una forma real si no es en algún material, ya que no puede existir aparte de éste. [...] [De los materiales] Hay que comprender su naturaleza y trabajar con ella, no contra ella. [...] Cuanto más se sabe acerca del material, mejores y más imaginativas son las ideas. Esa es la verdadera imaginación.” **(Gillan, 1991: 6)**

4. Causa técnica: “Al igual que los materiales, también las herramientas y las maquinarias son firmes individualistas, hecho fácil de verificar si se intenta serruchar una tabla con un cincel. Lo que se desea hacer y el material elegido sugerirán herramientas y técnicas apropiadas.” **(Gillan, 1991: 6)**

El diseño como actividad proyectual nos proporciona un sin fin de posibilidades, por lo que es importante perfilar hacia qué aspecto del diseño nos queremos enfocar a partir de la relación que la propia actividad tiene en su relación constante con objetos de diseño, con el usuario y con la carga informativa que esto conlleva.

De esta forma, concebimos al diseño como una actividad creadora, cuya finalidad es la de contribuir al fortalecimiento social a través de la comunicación y sentidos que puede establecer mediante la generación de información asequible a un grupo determinado. Por ello, el diseño gráfico, debe ser visualizado como una actividad con profundas repercusiones sociales. Ya que a través

de la generación de información cuyo objetivo es lograr entablar una relación comunicativa con alguien, a partir de la necesidad de expresarla mediante soportes gráficos, tanto bidimensionales como tridimensionales.

Por lo tanto, bien podemos decir que el diseño gráfico se encarga de darle forma a la información que alguien - institución, empresa, negocio, bien o servicio - necesitan, para transmitirla a alguien más. A los otros.

Pero consideramos que más importante aún que configurar la actividad de diseño gráfico en estos terrenos, creemos que resultará más provechoso enfocar este quehacer dentro del ámbito social, cultural.

Bajo este enfoque lo que intentamos hacer es trasladar el sentido que tiene el diseño gráfico en el fortalecimiento económico y pensarlo más en cómo es que incide en las estructuras mentales de los usuarios. Más importante nos parece que lo-gremos visualizar al diseño gráfico en el terreno social. Preguntarnos por ejemplo en ¿Cómo puede incidir el diseño gráfico dentro de las políticas públicas? ¿Cómo incide el diseño gráfico en la sensibilización social? ¿Es posible que el diseño gráfico logre un reacomodo consciente de las acciones sociales generadas en ámbitos sociales concretos?

Sin duda alguna, el diseño gráfico es una actividad que busca incidir en grupos sociales, mucho

más compleja que únicamente su valoración y repercusión en lo económico.

El diseño gráfico implica en su constante hacer, posturas y por tanto, acciones de tipo políticas. Esto es así por la repercusión que posee a todos niveles, en todos los sectores.

Pensar en diseño gráfico es ser conscientes de que es una actividad que implica necesariamente:

“El estudio serio de lo artificial, de todo lo opuesto a la naturaleza que ha sido erigido por el hombre a través de un arte o habilidad creadora, obliga a conocerle como una manifestación intelectual proyectada entre un número indeterminado de posibles soluciones prácticas, y no desde el artefacto mismo producido a partir de premisas que nunca son constantes.”

(Gutiérrez, 2008: 12)

El diseño gráfico, como actividad proyectual, entraña en su esencia la posibilidad de servir como enlace entre el usuario y el objeto. El cual será encarnado en un objeto que posee atributos que se alejan del aspecto bidimensional. Aún así el aspecto gráfico del cual es portador todo producto, será razón suficiente para estar impregnado por la fuerza envolvente de su aspecto gráfico. Mismo que será representado en forma de un impreso, llámese este etiqueta, envoltura, contenedor primario o secundario, etc.

Fuentes de Consulta

CALVERA, A., (2007), *De lo bello de las cosas. Materiales para una estética del diseño*. Ed. Gustavo Gili, España.

FLUSSER, V. (1999), *Filosofía del diseño, la forma de las cosas*, Ed. Síntesis, España.

GILLAN, SCOTT, R.(1991), *Fundamentos del Diseño*, Ed. Limusa. México.

GUTIÉRRES MARTÍNEZ, L. (2008), *Voces del diseño desde la visión de Aristóteles*, Ed. Encuadre y Universidad Iberoamericana. México.

HESKET, J. (2005), *El diseño en la vida cotidiana*, Ed, Gustavo Gili, España.

ZIMMERMANN, Y. (1998), *Del diseño*, Ed. Gustavo Gili, España.