

Una teoría para el diseño

Por Alejandro Valencia

¿Es posible una teoría para el Diseño separada del Arte y del Proyecto?: El diseño como una ciencia.

Es urgente dar una definición de *diseño*, crear el concepto de esta actividad y sus fines —sin ambigüedades ni imposiciones— para esclarecer la responsabilidad laboral, legal y profesional de los diseñadores. Hay que diferenciar al diseño de las demás profesiones y mostrar su esencia. Ha habido muchos intentos por definirlo, la mayoría influenciados por el Arte, como la *creación original*, pero para la mayoría de las personas ajenas al campo, el diseñador es considerado solamente como un dibujante de cierto grado. Entre los autores hay muchas diferencias en su definición de *diseño*, siendo muchas de ellas incompatibles. Entonces, ¿se puede pensar en el *diseño* como una ciencia? Desde mi óptica sí. Y es necesario delimitar al *diseño* del *Arte* y del *Proyecto*.

Primero hay que marcar claramente los límites con el Arte, y segundo, con el Proyecto. Aunque parecen lo mismo y están vinculados, son ajenos, porque esos términos se emplean habitualmente como sinónimos en el uso corriente.

Los que pensamos que el diseño es una rama de conocimientos —una ciencia—, lo diferenciaremos de la actividad artística, que es una expresión humana, cuya finalidad primordial es la manifestación de ideas del individuo, de la expresión del ser, de su manifestación por diversas vías o canales de comunicación. El diseño, en cambio, no persigue esos fines, son de otro tipo: de función, de uso, de acción práctica, busca servir, facilitar, desarrollar, habilitar. La función *expresiva* está limitada a lo comunicativo («soy un objeto y cumplo tales funciones») y para ello debe tomar en cuenta al grupo cultural al que pertenece, su valor simbólico, etcétera.

No se pretende que el objeto *se exprese* o se manifieste como un individuo; o que el diseñador o la empresa se expresen a través de los productos, o busquen la comunicación de su sentir, de su pensamiento y filiaciones, por encima o en paralelo a las funciones del objeto. Incluso los diseñadores gráficos —quienes construyen los mensajes portados por algún objeto, medio o sustrato, mediante las teorías de la información, el color, etc.—, tampoco *expresan* el sentir del diseñador.

Así, el *Arte* es una expresión humana de cualquier envergadura, clase o filiación, con afinidad o empatía, pero es una cuestión tan extensa que no deseamos abordarla ahora. Lo que interesa aquí es distanciar al *diseño* del *Arte*, con el argumento de que sus fines son diferentes y no compatibles, ya que uno sobrepuesto al otro, no sólo se complican u obstaculizan, sino que uno desvirtúa o vicia la ejecución pertinente del otro. Entonces, el *diseño* no es *Arte* y el *Arte* no es *diseño*. El *Arte* es expresión humana y el *diseño* es un

conjunto de conocimientos encaminados a ofrecer una solución práctica y funcional a cierta problemática; en suma, es una definición consciente y justificada de una solución material.

El *Proyecto*, por otra parte, es una acción prospectiva, pero ésta no es exclusiva del *diseño*; se hacen proyectos en infinidad de áreas y actividades. Diferenciamos al *Proyecto* del *diseño* al delimitar al segundo como un conjunto de conocimientos; y al primero, como una acción prospectiva de carácter genérico, es decir, proyectar es promover, planificar, coadyuvar, organizar, planificar acciones o eventos, etc. De ese modo, si el diseño es visto como ciencia, se harán proyectos de investigación, de desarrollo y aplicación.

Lo que debe quedar claro, es que la acción de *diseñar* es una actividad vinculada a un conjunto de conocimientos relacionados con la acción del profesional solo por costumbre, pero como área de conocimiento —como ciencia— es un conjunto de acciones o actividades específicas que no siempre se ajustan a lo que tradicionalmente se denomina *proyectar*. En síntesis, para cualquier acción prospectiva, lo correcto será decir: *se proyecta*; y para nada decir *se diseña*.

En mi opinión es incorrecto —o cuando menos confuso—, usar el término *diseño* como sinónimo de *Proyecto*. No son sinónimos. Esta separación o confusión es difícil de resolver.

A modo de ejemplo, en las siguientes definiciones tomadas de *Wikipedia*, se muestra lo ambiguo de estos límites. Es muy complicado esclarecer el concepto *diseño*, desde este enfoque:

El término **proyecto** proviene del latín *proiectu* y podría definirse a un proyecto como el conjunto de las actividades que desarrolla una persona o una entidad para alcanzar un determinado objetivo. Un proyecto es una planificación que consiste en un conjunto de actividades que se encuentran interrelacionadas y coordinadas.

La **planificación**, la planeación, o el planeamiento, es el proceso metódico *diseñado* para obtener un objetivo determinado. En el sentido más universal, implica tener uno o varios objetivos a realizar junto con las acciones requeridas para concluirse exitosamente. Otras definiciones, más precisas, incluyen «La planificación es un proceso de toma de decisiones para alcanzar un futuro deseado, teniendo en cuenta la situación actual y los factores internos y externos que pueden influir en el logro de los objetivos». Va de lo más simple a lo complejo, dependiendo el medio a aplicarse.

El diseño se define como el proceso previo de configuración mental, «prefiguración», en la búsqueda de una solución en cualquier campo. Utilizado habitualmente en el contexto de la industria, ingeniería, arquitectura, comunicación y otras disciplinas creativas.

Etimológicamente deriva del término italiano *disegno* dibujo, *designio*, *signare*, signado «lo por venir», el porvenir visión representada gráficamente del futuro, lo hecho es la obra, lo por hacer es el proyecto, el acto de diseñar como prefiguración es el proceso previo en la búsqueda de una solución o conjunto de las mismas. Plasmar el pensamiento de la solución o las alternativas mediante esbozos, dibujos, bocetos o esquemas trazados en cualquiera de los soportes, durante o posteriores a un proceso

de observación de alternativas o investigación...

Ver al *Proyecto* como una acción prospectiva de carácter genérico y al *Diseño* como una rama de conocimientos, como una ciencia, es nuestra intención. Para lo cual, también tendremos que saber, qué grupo de conocimientos contiene el diseño, pero más importante aún, que el *diseño* participa de una actividad prospectiva, que está limitada a esa área de conocimientos y que no es un sinónimo de *Proyecto*, un término que mas bien definiría una acción prospectiva genérica, aplicable a cualquier área.

El *diseño* debe entenderse entonces como una rama de un conjunto de conocimientos organizados, es decir, una ciencia; pero entendiendo ésta no como la construcción de verdades absolutas, sino como un sistema de conocimientos comunicables, que sigue ciertos protocolos (una organización estándar). La teoría será el referente común, el inicio de cualquier postulado que se proponga, sin olvidar que esa teoría también es perfectible. Dependerá de nosotros la dinámica que este proceso pueda alcanzar.

Lo más difícil será ver al *diseño* como *conocimiento*, antes que una acción *creadora*. Más aun, porque este conjunto de conocimientos servirá para la ejecución o aplicación de soluciones materiales y prácticas que forman el universo cotidiano, de objetos y espacios.

¿Será el *diseño* ese conjunto de conocimientos que nos ayudará a estructurar y desarrollar el universo material en el que desarrollamos nuestras vidas? Hay dos trabajos que apuntalan esta idea; el primero, *Las ciencias de lo artificial*, de Herbert A. Simon, y el segundo, la adopción del concepto *interfase*, en la obra *Del objeto a la interfase*, de Gui Bonsiepe.

Publicado el 26/11/2013



FOROALFA

ISSN 1851-5606

<https://foroalfa.org/articulos/una-teoria-para-el-diseno>

