



¿Qué es Diseño?

Mtra. Laura Serratos Zavala

Fundamentos teóricos del Diseño I

CyAD UAM-Azcapotzalco 2024

(Trabajo sopottado en premisas de Francisco García Olvera)

El presente material representa una suerte de homenaje y reconocimiento al trabajo realizado por el esteta y filósofo **Francisco García Olvera**, apreciado profesor investigador por largo tiempo en nuestra Institución.

Sus valiosas aportaciones en relación a múltiples aspectos concernientes a los **Fundamentos del Diseño** han sido reconocidas a través de los libros ***Reflexiones Sobre el Diseño*** de 1996 y ***El producto del diseño y la obra de arte*** de 2000, editadas por el Depto. de Investigación y Conocimiento de la División de CyAD.

De manera particular, este y otros diaporamas se han realizado con el fin de que sean utilizados como apoyo didáctico en la impartición de las **UEA Fundamentos Teóricos del Diseño I y II**.

Asimismo, se dedica a nuestros estudiantes de primer y segundo trimestres del Tronco General con el fin de facilitar su comprensión sobre aspectos fundamentales, en esta ocasión la imprescindible respuesta a la pregunta **¿Qué es Diseño?** así como la adecuada definición del término, además de la revisión de algunos de los múltiples significados que asume este concepto de acuerdo con el autor.

Una de las aspiraciones particulares de este trabajo, es que sea utilizado por otros profesores como un auxiliar en la exposición de las temáticas, o bien, como medio de consulta para cualquier estudiante interesado en las mismas.

El presente diaporama está conformado por **43 diapositivas** en donde se exponen las valiosas contribuciones realizadas por **Francisco García Olvera** en torno a importantes aspectos que soportan los **Fundamentos del Diseño**, como son el adecuado aprendizaje y valoración del **concepto de Diseño** a partir de la revisión de múltiples acepciones examinadas por el autor.

Asimismo, se revisa la noción de **Diseño** como término, verbo, sustantivo y como disciplina; su naturaleza y características. El Diseño como una actividad humana y la manera en que son “signados” los objetos; el proceso de diseño, así como el concepto de Diseñador, además de algunas derivaciones de esta profesión, entre más.

* **Información legal:** Todas las imágenes y fotografías se presentan sin intención de lucro y con fines de investigación artística o docente, bajo lo previsto en la legislación vigente por conducto de los tratados internacionales en materia de derechos de autor.

Objetivos de aprendizaje

- Precisar el significado y el uso adecuado del concepto de **Diseño**.
- Valorar el Diseño como una disciplina, su naturaleza y características.
- Examinar la manera en que son “signados los objetos” a partir de una actividad humana transitiva, productiva y creativa de lo útil.
- Revisar diferentes derivaciones y modalidades que contempla el Diseño como una profesión.

Ejercicio 1. Trabajo en equipo.

- Investigar, debatir y argumentar diferentes significados y aplicaciones del concepto de Diseño.

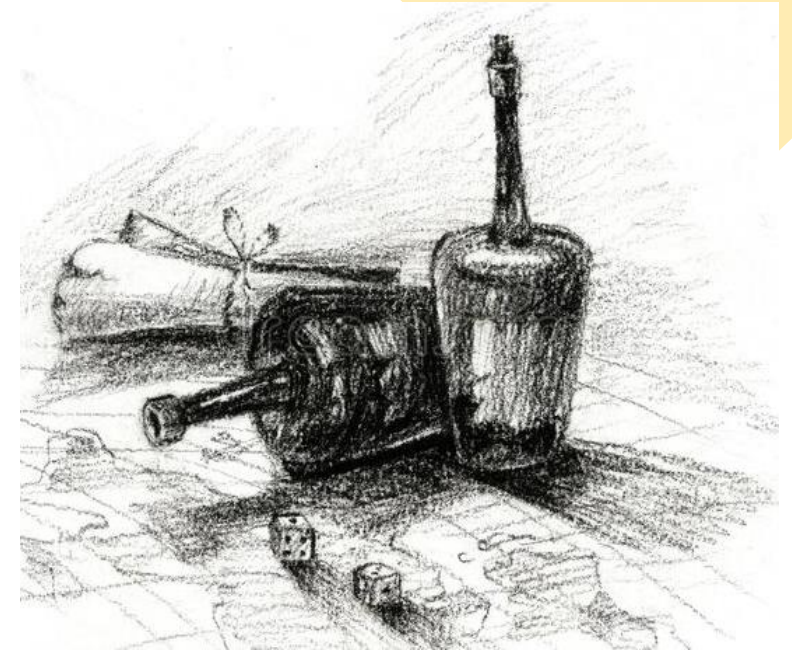
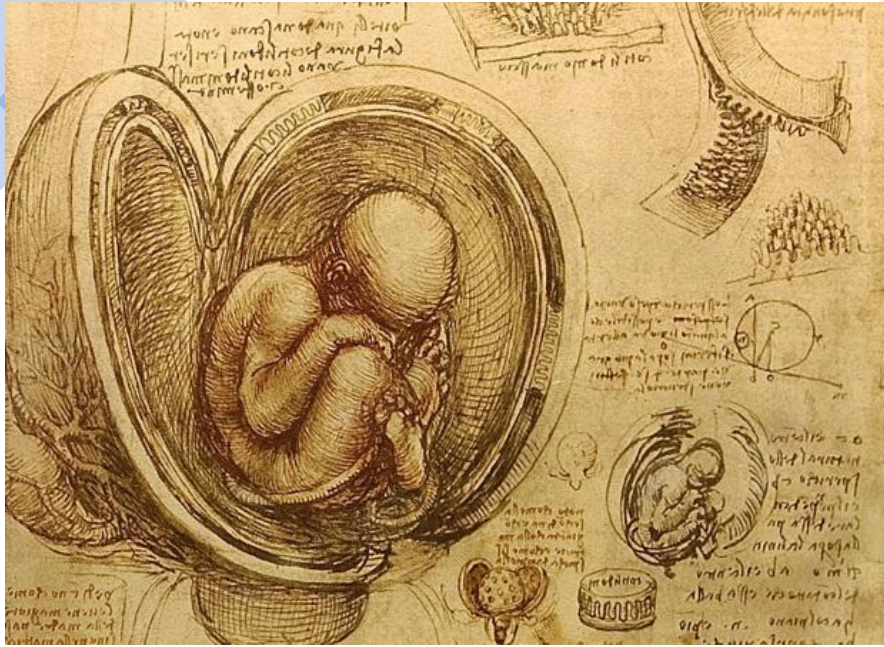
Ejercicio 2. Trabajo individual.

- Realizar un ensayo o una infografía relacionada con los conceptos vistos.

- Indicadores parciales:
 - Ejercicios de análisis e investigación.
 - Examen o exámenes teóricos .
 - Aplicación del tema y/o conceptos abarcados.
- Se considerarán el contenido y el cuidado en la realización de los ejercicios: limpieza, ortografía, selección de fuentes, imágenes, etc., así como su entrega en tiempo y forma.
- Se promoverán el análisis, la reflexión y la participación de los alumnos a lo largo del curso, así como en los ejercicios realizados.

De acuerdo con **García Olvera**, la palabra **Diseño** proviene del italiano *designare* que, a su vez, proviene del latín *designare*, formado por el prefijo **de** y el sufijo *signum* (signo, señal o símbolo).





Para el autor, el término italiano *disegno*, aparece desde el siglo XVI para referir la delineación, el trazo, la proyección o el bosquejo de cosas, imágenes, mensajes, edificaciones, etc. Por su parte, los franceses utilizan el vocablo *design*, aunque todos provienen del latín *designare*, verbo compuesto por *signum* en la cual “**las cosas son tomadas como signos**”.

Con la misma raíz, en castellano **designar** lleva como sentido “representar algo por medio de **palabras** o **signos lingüísticos**”, a diferencia de la lengua italiana donde *disegnare* adquiere el sentido de “representar algo por medio de **signos visuales**”.



Derivado de *signum*,
signare expresa el hecho
de hacer algo signo,
convertir una cosa en
signo, marcarla,
caracterizarla,
diferenciarla para que
remita a algo. (García Olvera, 1996)

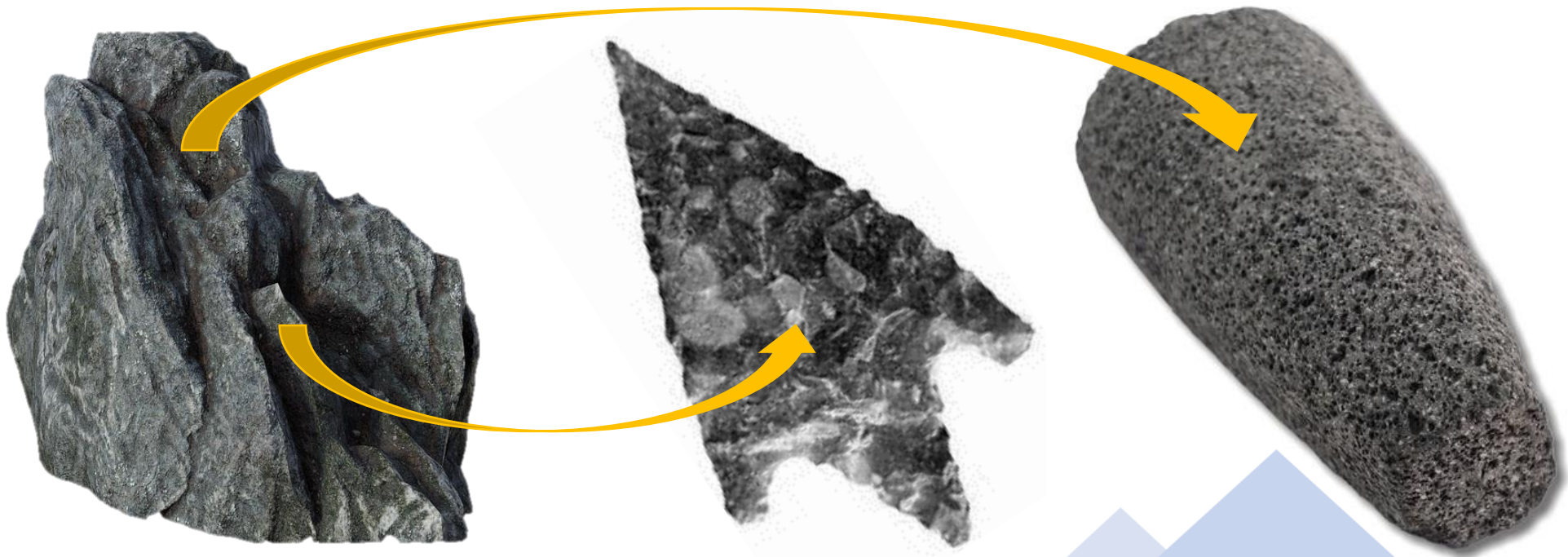


Así, la palabra **Diseño** mantiene una relación etimológica con “**significar**” y por ello, constituye el elemento primordial de la **acción de diseñar**, por lo que puede ser tomado como “**la acción humana que convierte las cosas en signos**”. (García Olvera, 1996)



Pero...¿cómo se significan las cosas?
Se da **significación** a las cosas mediante la **transformación**
grave o **ligera** de las mismas.

La piedra primitiva al ser tallada fue “**designada**”, para
“**significar**” flecha o mano de molcajete. (García Olvera, 1996)



Asimismo, para **García Olvera**, **Diseño** se toma como el acto de **proyectar** la **forma** (apariencia, aspecto), la **función** y la **producción** de **objetos útiles** a partir de **signos gráficos** (Diseño de la Comunicación Gráfica), **objetos** (Diseño Industrial) y **espacios** (Arquitectura) que pueden ser **bidimensionales** (carteles, logos, animaciones, portadas, etc.) o **tridimensionales** (edificios, maquinarias o muebles, entre más).



También puede asumirse como el conjunto de **características formales** y/o **funcionales** que constituyen algo. P. ej., se habla de “El Diseño de la naturaleza” o de “Un Diseño aerodinámico”.





Como **verbo** o **sustantivo**, **Diseño** también se utiliza tanto como “la acción de diseñar” o como “el producto de esa acción”, entonces se habla de: hacer un diseño, o de que algo tiene un excelente diseño...

También se aplica al **proceso de planificación** de **actividades, métodos** u **objetivos** representados mediante un **proyecto a ejecutar**.

P. ej.: Un diseño experimental o un diseño curricular.



Por consiguiente, un **diseñador** se asume como alguien que **practica el oficio de diseñar**, que cuenta con la sensibilidad, las herramientas y los conocimientos para “**Hacer algo para que otro pueda hacer algo**”: usar, comunicar, habitar...

Para ello, se vale de la técnica, la tecnología, los materiales y recursos, etc. (García Olvera, 1996)





El **Diseño** es una **disciplina** que, a partir de un **método** asertivo, objetivo y **racional**, dispone de la **forma**, le da una **intencionalidad** y la **significa** para que cumpla una **función**.

Disciplina. Ciencia, Arte o Técnica que trata acerca de un tema específico.

Método. Forma de abordar un proceso que puede ser efectivo o errático y además personal. Ej. Un rompecabezas. (García Olvera, 1996)

El **Diseño** como acción humana

Acción, del griego *pragma*, en plural *pragmata*, que significa: “lo que ha sido hecho”, un acto, un hecho. (García Olvera, 1996)

Esta acción puede ser “**inmanente**”, cuando **termina** dentro del individuo: pensar, soñar, digerir, etc., o “**transeúnte**” o “**transitiva**” cuando termina fuera de él. Ej.: hablar, crear, escribir.





Para el autor, la acción **transeúnte** puede ser “**productiva**” o “**improductiva**”. **Productiva** cuando **da acceso a que algo sea**, por lo que es la **acción transformante del mundo**.

Cuando **se transforma la naturaleza** se denomina “***poiesis***” palabra griega que significa producción o fabricación; “**acto de producir o fabricar algo**”.

Cuando **lo que se transforma es el hombre**, se llama ***praxis***, palabra griega que significa “**trato con los hombres**”. (García Olvera, 1996)

En opinión de **García Olvera** la **acción productiva** puede ser “**de lo útil**”, cuando lo producido **sirve para algo**, se puede usar, es un medio para...; o “**de lo inútil**” cuando lo producido, en sentido estricto, **no sirve para nada**...

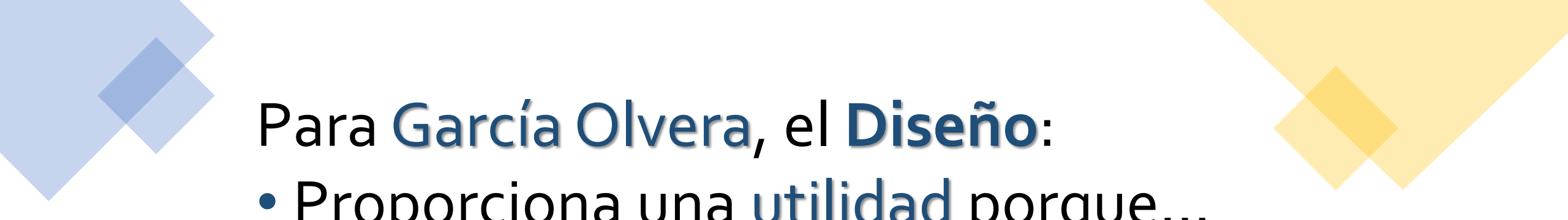


Por lo anterior, puede decirse que el **Diseño** es una acción transeúnte, productiva, creativa de lo útil. (García Olvera, 1996)

Acción que es *poiesis* e indirectamente *praxis*.

Diseño es la racionalización de la significación.



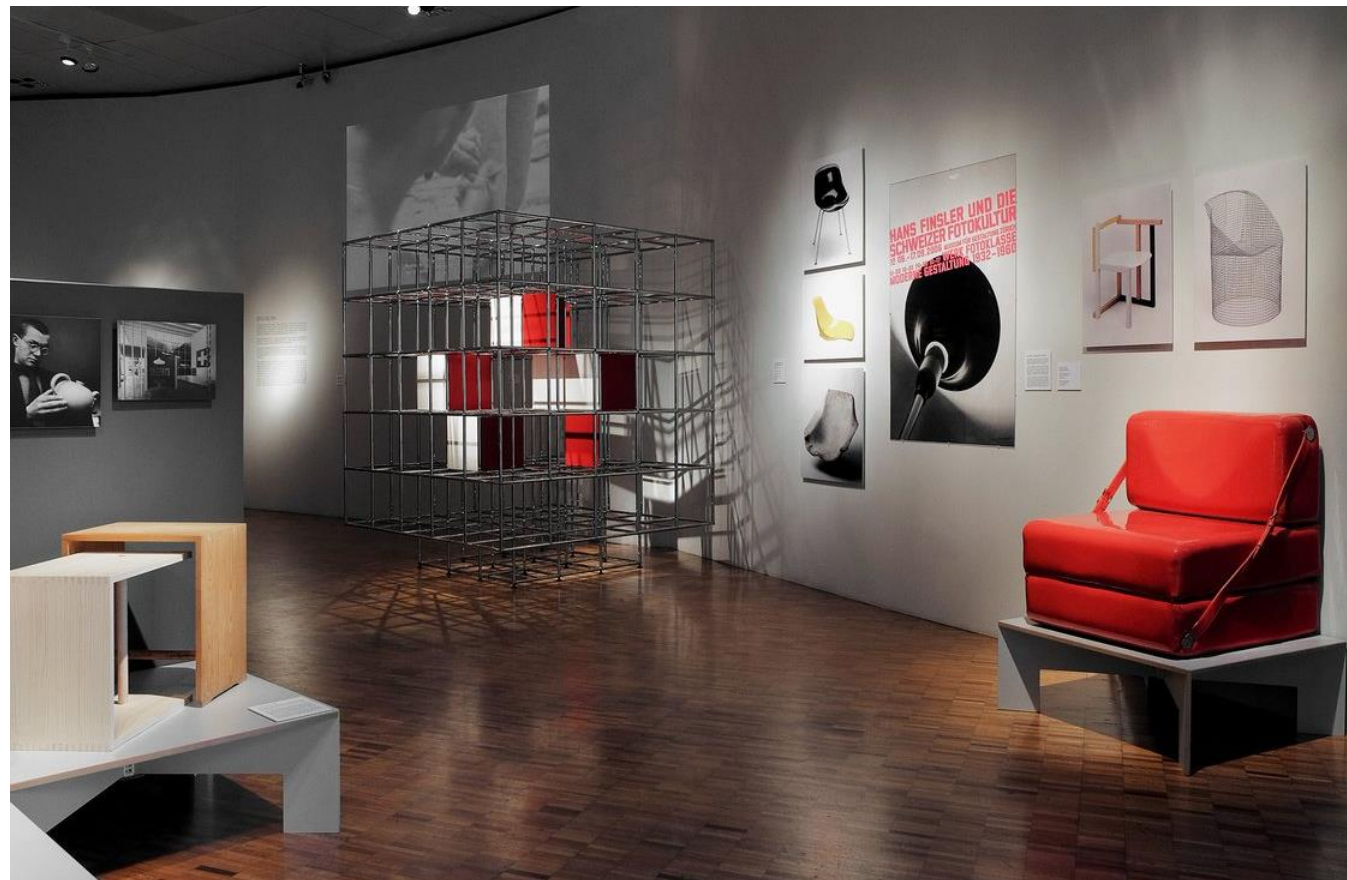


Para **García Olvera**, el **Diseño**:

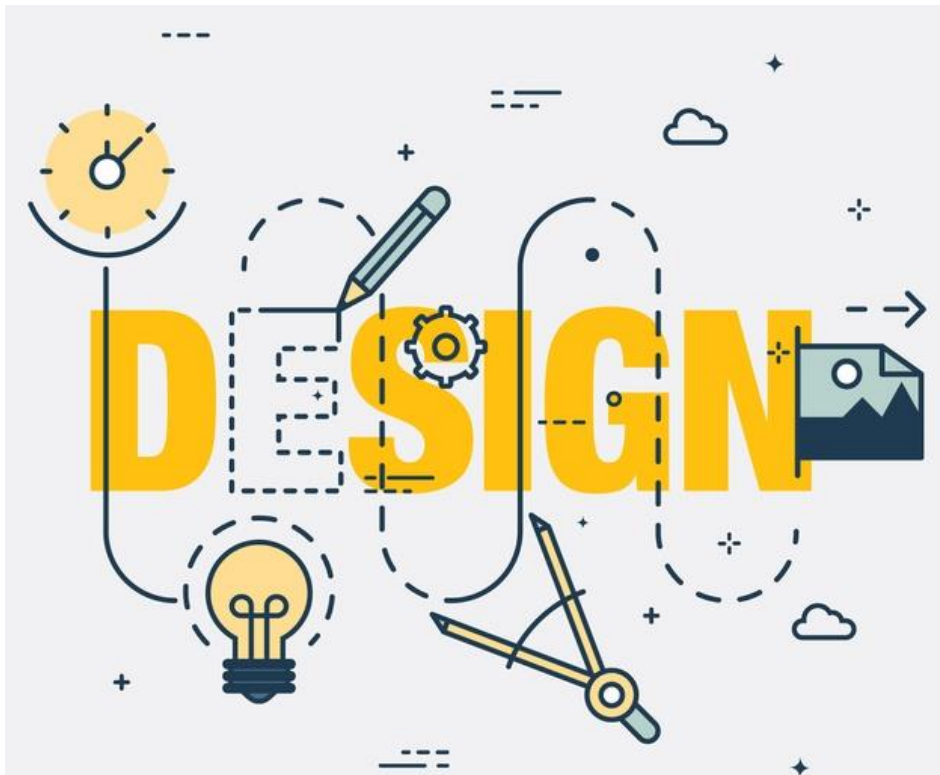
- Proporciona una **utilidad** porque...
 - Requiere de un **proceso lógico** porque...
 - Es **racional** porque...
 - Es **asertivo** porque...
 - Es **intencional** porque...
 - Es **interpretativo** porque...
 - Surge de una **necesidad** porque...
- 

El Diseño:

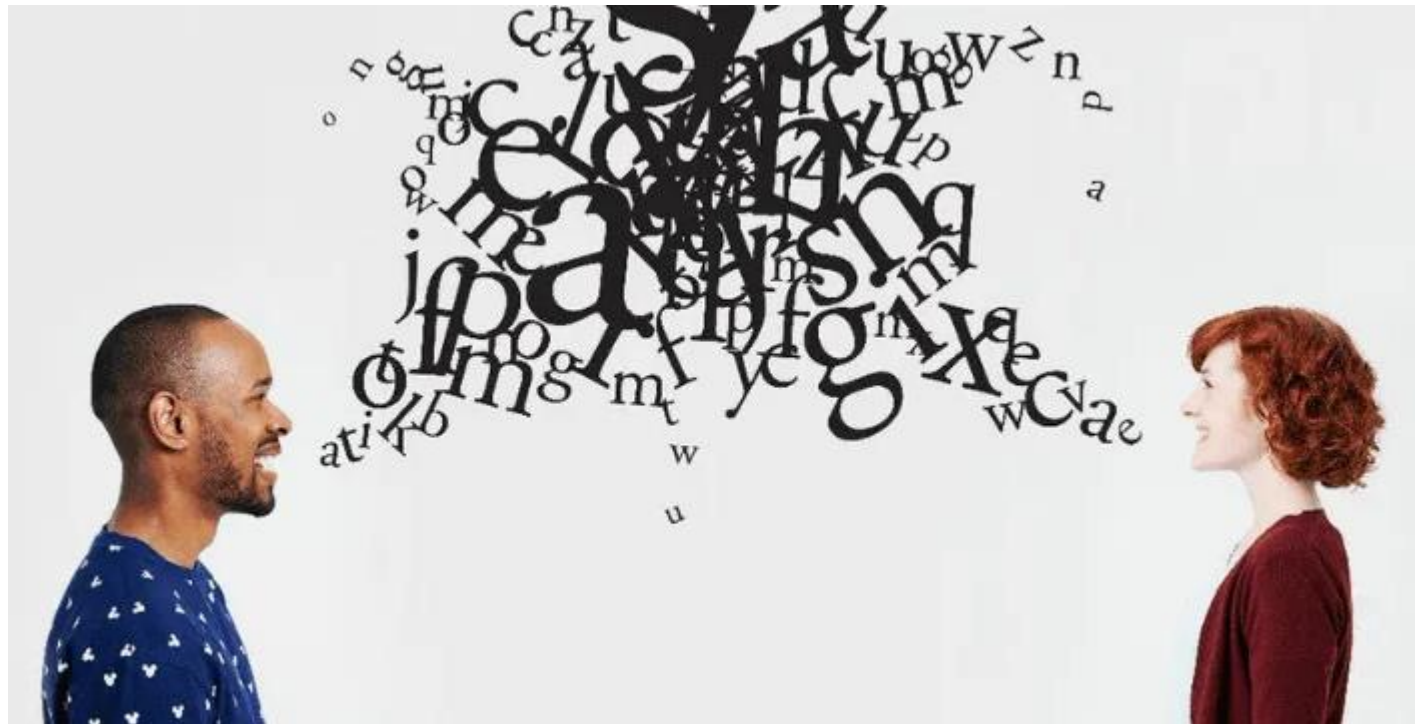
- Proporciona una **utilidad**. Produce **cosas útiles**



- Requiere de un **proceso lógico**.
- Puede **analizar** un **problema** desde varios puntos de vista y resolverlo de una forma **metódica** y **estratégica**.



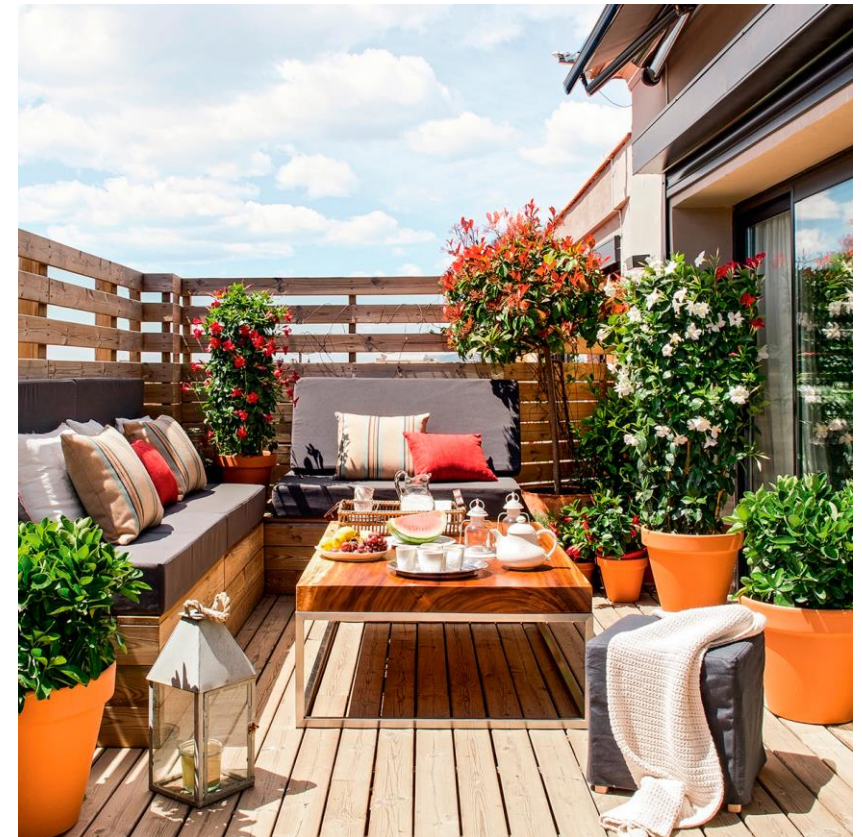
- Es **racional** porque utiliza **juicios**.
- Tiene que ser **asertivo**, no debe equivocarse.
- Tiene una **intención precisa**.





- Es **interpretativo**.
- Se da a partir de las **necesidades sociales** (personas, clientes, usuarios), donde el diseñador funge como un intérprete, como un transceptor que los conecta.
- Puede ser planteado por otra persona (promotor) y va dirigido a un receptor (cliente, usuario o consumidor).

- Da **significación a la forma**, tratando de encontrar el gusto particular de cada persona o grupo de personas.
- La belleza y la estética llevan una **intención**.





En la **Arquitectura**, el **Diseño Industrial** y el **Diseño Gráfico** la **intencionalidad** de la **significación** es un punto en común, lo que los diferencia son los materiales y los medios. Arq.-habitar, DI-crear objetos y DCG-comunicar algo. (García Olvera, 1996)

No obstante, en todo **proceso de diseño** deben considerarse y analizarse importantes aspectos relacionados con la **forma** y la **función** de los objetos a diseñar como:

- La **realidad social** a la que pertenece el potencial **usuario**.
- Las particulares **necesidades** de uso de un objeto por parte de los usuarios.
- Identificación de **necesidades** a satisfacer. (García Olvera, 1996)

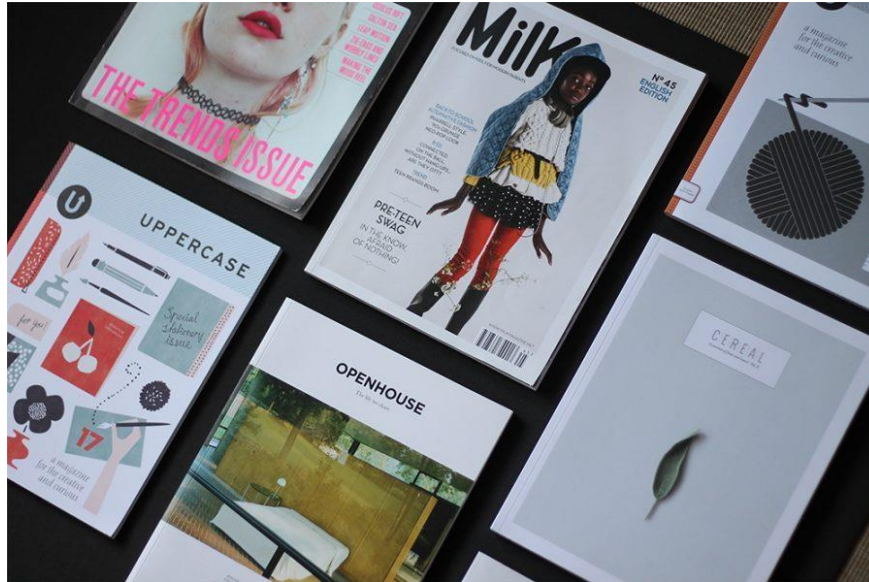


El **Diseño arquitectónico** es una **disciplina** que tiene por objeto proyectar ideas para la construcción de **espacios físicos habitables y funcionales** para la vida humana: viviendas, espacios de trabajo, comercio, convivencia y esparcimiento, entre más.

Debe considerar tanto **aspectos funcionales** como **formales y simbólicos**.



El **Diseño gráfico** o **Diseño en Comunicación gráfica** o **visual**, es una disciplina que tiene como fin proyectar **mensajes** a través de **signos gráficos** o **imágenes** que expresen con claridad un determinado objetivo. Abarca: diseño publicitario, editorial, de identidad corporativa, multimedia y web, tipográfico, empaque, envase, cartelería y señalética, entre varios más.





El **Diseño Industrial** proyecta **objetos utilitarios** para su fabricación industrial: desde herramientas simples hasta muebles, autos, maquinarias, aviones, caminos ferroviarios, empaques, etc., etc.



Existen también otras ramas del diseño, como el diseño sustentable, el artesanal, de interiores, textil, de moda, de imagen, el experimental, el curricular, entre muchos otros.



Como se ha revisado, en las publicaciones del trabajo de **Francisco García Olvera** se presenta un análisis profundo y reflexivo sobre el concepto de **Diseño** y sus derivaciones en donde se destaca:

1. **Sus orígenes y significado etimológico:** El término “Diseño” proviene del latín *designare*, que significa convertir algo en un signo; el autor señala la facultad del Diseño para significar y transformar las cosas en signos.
2. **La acción humana del Diseño:** El Diseño se describe como una acción humana que convierte objetos en signos con una intención precisa, implicando una acción transformadora tanto del mundo (*poiesis*) como del ser humano (*praxis*). Por lo tanto, el diseñador, crea cosas útiles a partir de una visión funcional, estética y simbólica.

3. **Sus dimensiones:** El Diseño abarca tanto el proceso de creación como su resultado. Se refiere a la proyección de objetos útiles, espacios habitables y mensajes gráficos con énfasis en la función, la forma y el propósito. En disciplinas como el diseño gráfico, industrial y arquitectónico, aunque las herramientas y materiales varíen, la intención detrás de la creación es siempre clara.
4. **El Diseño como disciplina y proceso:** Además de ser un arte o una técnica, el Diseño es un proceso racional y objetivo que busca dar solución a necesidades humanas. Es una disciplina que responde a la funcionalidad y a la estética, considerando la realidad social de los usuarios y la intencionalidad detrás de cada mensaje o producto.

5. **Sus ámbitos:** Existen diversas ramas del Diseño que van desde el diseño gráfico, industrial y arquitectónico hasta el diseño sustentable, textil, de moda y otros, todos con el objetivo común de mejorar la interacción humana con los objetos, el espacio o los mensajes visuales.
6. **El Diseño como herramienta de comunicación:** Además de su función práctica, el diseño tiene una simbólica, buscando siempre comunicar algo específico, ya sea un mensaje visual, un objeto funcional o un espacio habitable, lo cual destaca su poder como una herramienta de comunicación y transformación.

En resumen, para **García Olvera**, el Diseño es una disciplina integral enfocada en la creación de objetos, espacios y mensajes significativos, a través de un proceso racional y creativo que responde tanto a necesidades prácticas como estéticas.

Ejercicio 1. Trabajo en equipo.

- Investigar, debatir y cuestionar diferentes significados y aplicaciones del concepto de Diseño.
- Argumentar por qué con base en los conceptos vistos.

Ejercicio 2. Trabajo individual.

- Realizar un ensayo o una infografía relacionada con los conceptos vistos.
- Exponer en clase.

- Indicadores parciales:
 - Ejercicios de análisis e investigación.
 - Examen o exámenes teóricos .
 - Aplicación del tema y/o conceptos abarcados.
- Se considerarán el contenido y el cuidado en la realización de los ejercicios: limpieza, ortografía, selección de fuentes, imágenes, etc., así como su entrega en tiempo y forma.
- Se promoverán el análisis, la reflexión y la participación de los alumnos a lo largo del curso y en los ejercicios realizados.

- García Olvera, F. (1996). ***Reflexiones sobre el Diseño.*** México. Depto. de Investigación y Conocimiento. Colección CYAD. UAM-Azcapotzalco.
- García Olvera, F. (2000). ***El producto del diseño y la obra de arte.*** México: Depto. de Investigación y Conocimiento. CYAD. UAM-Azcapotzalco.



Gracias