

La esencia del diseño industrial: La profesionalización de la creatividad

Santiago Mena Palacios^(*)

Resumen: Este artículo tiene la motivación y la pretensión de reflexionar la esencia de la disciplina del Diseño, construyendo una definición que procure limitar la incertidumbre del quehacer del diseñador industrial o de productos u objetos. La idea es ubicar esta práctica profesional en el campo de las producciones. Dicha incertidumbre ha generado muchas veces, un concepto equivocado del diseño, arraigado por años. En consecuencia, la inserción laboral del diseñador en la matriz productiva de un país es complicada porque, incluso históricamente, el estado no se ha dado cuenta del potencial de esta profesión al no tener una definición ni precisa ni clara sobre la disciplina.

Palabras clave: Diseño - disciplina - profesión - esencia - productos

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 164]

^(*) Diseñador profesional con mención en Diseño de Productos por la Pontificia Universidad Católica del Ecuador en Quito. Máster en Diseño de Productos con mención en innovación y desarrollo de proyectos por la PUCE sede Ambato, doctorando en diseño por la Universidad de Palermo en Argentina. Fundador y Diseñador en Orígenes Product Design. Docente de la carrera de diseño de productos en PUCE Quito.

Introducción

En la asignatura de ‘Epistemología’ se nos solicitó problematizar el campo del diseño en función de la lectura y el esquema de “las 4 gorras de la creatividad” de Rich Gold (2007). Aquí este autor manifiesta las profesiones o “gorras” que ha utilizado para la creación de nuevas cosas, aportes y/o producciones: arte, ciencia, diseño e ingeniería. Todas ellas con sus rasgos que las perciben como distintivas e identificables.

Si bien el arte, la ciencia e ingeniería tienen sus campos más definidos (aunque también tiene sus problemas), el diseño, por ser una carrera relativamente nueva, por otra parte, presenta numerosas cuestiones que se mantienen como inquietudes e interrogantes, sobre todo entre aquellos que lo ejercemos como profesión.

Este artículo tiene la motivación y la pretensión de reflexionar sobre su esencia y construir una definición que procure explicar la incertidumbre del quehacer del diseño, acentuada por la opinión pública, especialmente el del diseño industrial/de productos/de objetos. Esto con el afán de poder ubicar esta práctica profesional en el campo de las producciones. Dicha incertidumbre ha generado que se propicie un concepto equivocado del diseño, que por muchos años se ha arraigado en la cultura general. En consecuencia, la inserción laboral del diseño en la matriz productiva de un país es complicada porque, incluso históricamente, el estado no se ha dado cuenta del potencial de esta profesión al no tener una definición ni precisa ni clara sobre la disciplina.

Entonces, ¿cómo integrar en la industria algo que no se sabe ni se entiende? Para ello podemos distinguir que, probablemente, el problema se origina desde la concepción misma del diseño. Es decir, es un problema de epistemología del diseño. Y es que cada diseñador, académico, y persona en general realmente, va a formular una definición propia que ni siquiera será permanente.

En Ecuador, el estado no ha sabido ubicar al diseño industrial. No sabe si vincularlo a la cultura o a la productividad. Y es que, partiendo de la propia academia existen aún, o tratan de que existan, diferenciaciones en los títulos que se otorgan a los estudiantes en función de las cargas curriculares que se imparten, promoviendo mayores 'jerarquías'. Es así como, el diseño industrial se ha hecho creer que tiene más relevancia que el diseño de productos y el de objetos por su contenido ingenieril.

En este sentido podemos observar que, tradicionalmente, el diseño se ha posicionado como una profesión que evidencia un alto desarrollo de la estética. Lo que invisibiliza otros aspectos fundamentales. Y a su vez, ha propiciado que surjan propuestas de diseño de autor que han dado la idea equivocada sobre este quehacer.

No es extraño entonces que hoy por hoy, al término 'diseño' se lo asimile como sinónimo de buen gusto, lujo y, en el mejor de los casos, "estética". Razón por la cual, existe un uso indiscriminado del término 'diseño' adherido a diversos campos. Por ejemplo, el 'diseño de sonrisa' vinculado a la odontología estética, el 'diseño floral' vinculado a la composición de arreglos florales de 'buen gusto', el 'food design' vinculado a la gastronomía, por mencionar algunos casos evidentes. En el marco del posmodernismo, todo vale. Por consiguiente, todo es diseño. Y sí, pero no.

Regresando a Gold (2007), el autor manifiesta que no hay buena manera de definir ninguna de las profesiones. Menciona que los que hacen ciencias tratan de entender las leyes básicas de la naturaleza y expresarlas como ecuaciones matemáticas, los que hacen arte tratan de expresarse a sí mismo y a sus ideas por medio de la representación, los que hacen ingeniería solucionan problemas con invenciones. En referencia al diseño menciona la 'precisión', el 'usuario' y la comunicación y satisfacción de necesidades.

Pero entonces, ¿qué es el diseño? Para intentar responderlo, se ha graficado un esquema propio para visualizar la relación de estas 4 profesiones en el amplio ámbito de las produc-

ciones humanas. Se lo ha denominado como “la burbuja de la realidad”. A diferencia del esquema de Gold de 4 cuadrantes, este se presenta de forma circular con el arte, la ciencia y la ingeniería cerrando su contorno interior.

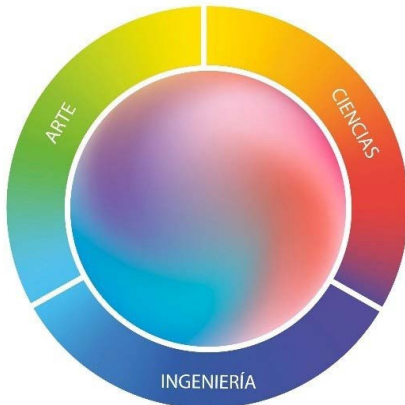


Figura 1. La burbuja de la realidad con fronteras definidas entre arte, ciencias e ingeniería.

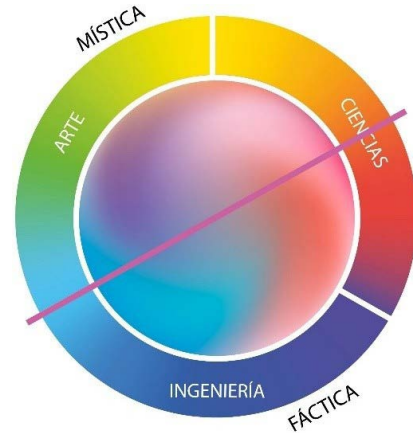


Figura 2. División de mística y fáctica de la burbuja de la realidad.

A su vez, se presenta una línea divisoria, que oportunamente divide a la ciencia en dos partes. Esta línea es para marcar una diferencia entre una búsqueda de fines místicos y fácticos. Todas las producciones son o generan conocimiento porque son expresiones de la existencia terrenal. Ellas pueden ser para volver a la existencia agradable, disfrutable, vivible, y también para reflexionar sobre ella misma, en otras palabras, tratar de descifrar ¿qué somos? ¿por qué estamos? ¿por qué aquí y ahora?

Neri Oxman (2016), en su interpretación de las cuatro modalidades de la creatividad humana mediante una analogía con el ciclo de Krebs, manifiesta algo muy importante e interesante, y es que: “Cada una de las modalidades (o “compuestos”) produce “circulación” al transformarse en otra” (pg. 4). Es decir, “los componentes de uno se transforman en insumos para la generación de los productos de otro” (Ynoub, 2022, pg. 23). Es por esta razón que el esquema de ‘la burbuja de la realidad’ muestra las líneas fronterizas de las profesiones de forma diluida y difusa, para representar esta noción de intercambio. (Figura 3). Podemos entender entonces que las profesiones pueden ser medios para alcanzar los fines de otra. En este sentido los fines o “ideal regulativo” como lo presenta Ynoub (2022) “Lo concebimos como el criterio rector que orienta –y valora– la práctica poiética, en cada uno de los campos” (pg. 23). Lo que quieren lograr, alcanzar o proponer se da en base a este criterio rector o forma de pensamiento. Así vemos que para el arte se tiene presente el pensamiento

significativo, para las ciencias el pensamiento cognoscitivo -en el sentido más estricto de la palabra-, y para la ingeniería el pensamiento constructivo, utilitario y funcional. Muy bien, ¿y dónde queda el diseño? Para poder ubicarlo, hay que saber que es. Si observamos con detenimiento la propuesta de Gold y Oxman, pese a la diferencia, hay un término que se mantiene y es el de creatividad. Las profesiones tienen un núcleo en la creatividad.

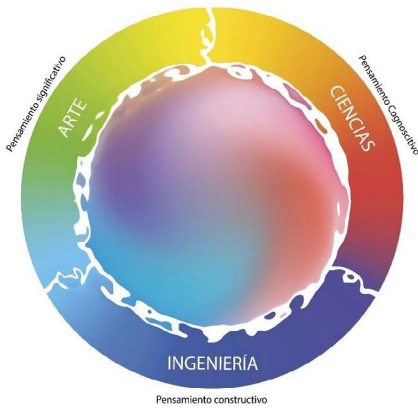


Figura 3. Fronteras diluidas en la burbuja de la realidad

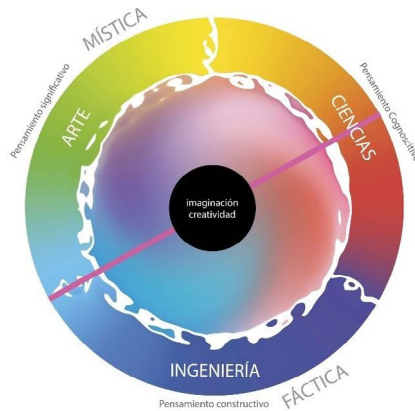


Figura 4. La creatividad como núcleo de la burbuja de la realidad

En este punto es importante traer a colación la noción de “habitar poético” que según Ynoub (2022) es un acto productor de capacidad creativa. Los seres humanos desde su origen están llamados a poblar el mundo. En la Biblia en Génesis 1:28 se expresa “Luego Dios los bendijo con las siguientes palabras: «Sean fructíferos y multiplíquense. Llenen la tierra y gobiernen sobre ella”.

De esta forma, independientemente de la creencia del lector, los seres humanos tenemos y tomamos parte en la creación del mundo, de la existencia, de la vida. Somos herederos y cocreadores. Juan Pablo II (1981) en la Encíclica *Laborem Exercens* manifiesta que:

En la palabra de la divina Revelación está inscrita muy profundamente esta verdad fundamental, que *el hombre*, creado a imagen de Dios, *mediante su trabajo participa en la obra del Creador*, y según la medida de sus propias posibilidades, en cierto sentido, continúa desarrollándola y la completa, avanzando cada vez más en el descubrimiento de los recursos y de los valores encerrados en todo lo creado. (pg. 38)

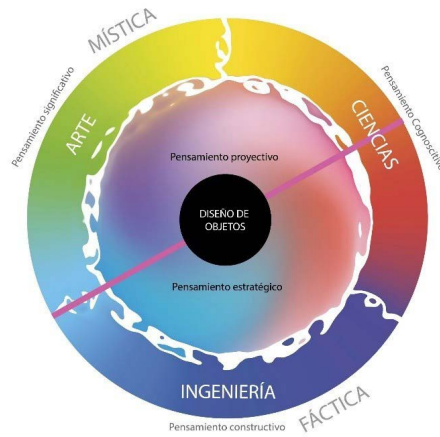


Figura 5. Composición de la burbuja de la realidad

Por lo tanto, el diseño es la capacidad propia del ser humano de pensar y transformar cosas para satisfacer necesidades y solucionar problemas. Es la capacidad de proyectar, anticipar y prever. Es una capacidad ligada al espíritu de supervivencia, a la creatividad y a la imaginación.

Aunque todas las personas poseen esta capacidad creativa, el diseño también se manifiesta como habilidad, que en cierta medida puede presentarse como don y talento, pero con un potencial perfectible a través de la voluntad y la práctica que se revela en el ejercicio del diseñador.

Tal como afirma Ezio Manzini (2015): “todo el mundo tiene la capacidad para diseñar, pero no todos son diseñadores competentes y pocos se convierten en diseñadores profesionales” (pg.47).

Si bien hemos entendido y aceptado al diseño como una capacidad intrínseca, inherente y tácita del ser humano, ¿el diseño es una profesión? La respuesta es afirmativa debido a que también como habilidad puede ser desarrollada. Siguiendo esta línea, el diseño como profesión es el estado consciente del proceso (metodología) y todas las implicaciones que conlleva, el cual se aprende/enseña a través de la formación académica.

Gui Bonsiepe en el Diseño de la periferia afirma que: “El saber esencial del diseño es informal, el saber no sistematizado (...) Diseñar se aprende en la práctica, en la industria, mientras que en las escuelas de diseño se aprende la propedéutica del diseño adquiriendo la base para aprender a diseñar” (pg. 37).

John Maeda (2006) expresa en el “cuadrilátero de las Bermudas” que: Arte, Diseño, Ciencia, Ingeniería. Todas son actividades maravillosas que los seres humanos privilegiados con un techo sobre la cabeza y el estómago lleno podemos realizar con pasión y esperanza” (s/p). El privilegio está únicamente en el acceso a una formación académica profesionalizante, pero, como ya se ha aclarado, todos los seres humanos tenemos la capacidad de diseñar.

“El diseño industrial nace a partir de la revolución industrial y de la división del trabajo, en el momento en que se demanda de la introducción de consideraciones estéticas en la concepción del producto industrial” (Franky, 2015, pg. 68). Y aunque esto sea cierto por el origen del término y la profesión, esta noción es anticuada. Hoy en día existen diversas manifestaciones de industria.

También es importante reflexionar la jerarquía que ha tenido el ‘diseño industrial’ alegando su importancia porque respondía a fines e intereses económicos y de poder, y, por lo tanto, hegemónicos. En concordancia a las ideas de Steven Shapin y Simon Schaffer (1985) en “El leviatán y la bomba de vacío” que expresan la reivindicación de lo plebeyo, elevando la validez de las producciones de conocimiento consideradas bajas. Es así como, diversas manifestaciones de diseño, como el vernacular, popular, artesanal, entre otros, han encontrado validez y relevancia en la actualidad. Con esta premisa se puede decir entonces que se reconocen diversas formas de diseño o de diseñar, que no necesariamente derivan de una formación académica profesionalizante.

Muchos colegas defienden que antes del origen del diseño industrial no había diseño. En oposición a esta premisa se piensa que, nuevamente, todos los seres humanos tenemos la capacidad, sin embargo, la habilidad es la que distingue que un producto sea de mejor diseño que otro. El ser humano desde el inicio de los tiempos tuvo que satisfacer necesidades y resolver problemas.

Para complementar esta idea vamos a mencionar a Aristóteles, quien establece que:

si nos fijamos en las características, propiedades o determinaciones que una cosa u objeto tiene en el presente, estamos pensando en el ser en acto; ésta es la más importante forma de ser, y, a veces, la define como la realidad del ser. Por el contrario, si nos fijamos en el futuro, en aquello que aún no es, pero a lo que apunta un ser en virtud de lo que ya es, estamos pensando en el ser en potencia. El ser en potencia no es una pura nada, un futuro meramente imaginado, es una forma de ser inscrita en el sujeto o cosa del cual decimos que está en potencia precisamente en función de lo que es en acto; así, una semilla en acto es semilla y en potencia árbol, un niño en acto es niño y en potencia hombre; y la semilla en potencia es árbol y no hombre porque en acto es semilla y no niño. (s/p)

De esta manera podemos concluir que el ser humano en acto es ser humano y en potencia diseñador. Y a su vez somos agentes de transformación y de cambio en el sentido que tenemos la capacidad de percibir la potencia de un ser en acto. Por ejemplo, un tronco caído en acto es una parte de un árbol, pero en potencia es asiento, y luego silla. Este y muchos ejemplos se pueden pensar antes del diseño industrial.

En lo que respecta a la poiesis, como acto productor, podemos concebirla como el modelado de un estado de cosas (o experiencia) posible, proyectada a partir de un estado de cosas (o experiencias) dadas. En otros términos, se puede expresar también como recreación o resignificación (y por lo tanto tam-

bién de proyectación), en tanto toda creación es también redefinición de algo previo. (Ynoub, 2022, pg. 17)

En este sentido otra concepción básica y elemental del diseño viene desde su propia etimología. Los diseñadores asignan formas y designan funciones, lo que a su vez deriva en nombres.

Por otra parte, la disgregación del diseño industrial/de productos/de objetos (y tantas otras ramas) se entiende como la adjetivación de la profesión en función de intenciones e intereses, con su base en la proyectiva y la estrategia. “También en este caso la creación está al servicio de la solución de problemas prácticos, pero motivada por la pretensión de inducir u orientar conductas” (Ynoub, 2022, pg. 17).

El esquema trabajado en este artículo expresa su intención explicativa como una forma abstracta, etérea y fluida, como una burbuja flotante en el espacio, con sus colores fluctuando en diversas direcciones.

Se llama burbuja de la realidad porque los campos contenidos en ella y las producciones que generan son formas de aportar a nuestra existencia, de vivirla y habitarla en un profundo devenir, consciente o inconsciente de la búsqueda de la verdad y/o la razón de ser en este mundo. El ser humano quiere aportar al habitar desde su producción *poiética* (capacidad-habilidad) o explicar la realidad/naturaleza/existencia desde su don/talento.



Figura 5. Burbuja de la realidad

Para cerrar el artículo en función de la motivación inicial que inspiró escribirlo, si el arte, la ciencia y la ingeniería son gorras, el diseño es la cabeza sobre la que se ubica cualquiera de ellas. El ser humano es entonces un ser diseñado, de diseño y que diseña.

Mucho se ha dicho sobre el diseño, pero sin la pretensión de ser una verdad universal, sino una puerta para un diálogo que continúe el proceso de construcción de la profesión. En todo caso, estas ideas son solamente el inicio de una intención de investigar más

profundamente y continuar en la búsqueda de lo medular del campo del diseño y la producción de objetos.

Haciendo eco a lo que diría Sócrates, dando origen al criterio de mayéutica, “solo sé que nada sé”. Estas palabras son solamente una voz en un amplio océano de voces del conocimiento del campo de la profesión del diseño, y espero que resuenen de la misma forma que lo hacen conmigo por ahora.

Solo soy un granito de arena en la playa, no soy la playa, pero ayudo a que la playa exista.

Referencias Bibliográficas

- Aristóteles. (s/f). *Aristóteles – Resumen mínimo de su pensamiento – Historia de la filosofía*. Torre de Babel. Recuperado el 21/12/2023 en <https://e-torredabel.com/aristoteles-resumen-minimo-de-su-pensamiento-historia-de-la-filosofia/#:~:text=Arist%C3%B3teles%20establece%20dos%20formas%20de,como%20la%20realidad%20del%20ser>.
- Bonsiepe, G. (1985). *El diseño de la periferia*. GG Diseño
- Franky, J. (2015). *El acto de diseñar...entre otras quijotadas*. Centro de publicaciones PUCE
- Gold, R. (2007). *The plenitude. Creativity, innovation, and making stuff*. The MIT Press
- Pablo II. (1981). *Carta encíclica LABOREM EXERCENS*. La Santa Sede
- Maeda, J. (2006) El cuadrilátero de las Bermudas. Nota aparecida en blog personal. <https://maeda.pm/2017/11/14/the-bermuda-quadrilateral-2006/>
- Manzini, E. (2015). *Cuando todos diseñan*. Experimenta Libros
- Oxman, N. (2016). *Age of Entanglement*. Journal of Design and Science. <https://doi.org/10.21428/7e0583ad>
- Shapin, S. & Schaffer, S. (2005). *El leviatán y la bomba de vacío*. Universidad de Quilmes
- Ynoub, R. (2022). Introducción. *Cuaderno 139* (pp 11-27). Centro de Estudios en Diseño y Comunicación

Abstract: This article has the motivation and intention of reflecting on the essence of the discipline of Design, building a definition that seeks to limit the uncertainty of the work of the industrial designer or of products or objects. The idea is to place this professional practice in the field of productions. This uncertainty has often generated a wrong concept of design, rooted for years. Consequently, the designer’s job insertion into the productive matrix of a country is complicated because, even historically, the state has not realized the potential of this profession by not having a precise or clear definition of the discipline.

Keywords: Design - discipline - profession - essence - products

Resumo: Este artigo tem a motivação e a intenção de refletir sobre a essência da disciplina de Design, construindo uma definição que busque limitar a incerteza do trabalho do designer industrial ou de produtos ou objetos. A ideia é situar essa prática profissional no campo das produções. Esta incerteza gerou muitas vezes um conceito errado de design, enraizado há anos. Consequentemente, a inserção do trabalho do designer na matriz produtiva de um país é complicada porque, mesmo historicamente, o Estado não percebeu o potencial desta profissão por não ter uma definição precisa ou clara da disciplina.

Palavras-chave: Design - disciplina - profissão - essência - produtos

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por su autor]
