

---

**Resumen:** El objetivo de este artículo es realizar un recorrido histórico sobre la evolución del término diseño. Este conjunto de transformaciones lingüísticas y semánticas permiten dar cuenta de la extensión de la idea del diseño a todos los planos de la vida social y cultural del hombre

**Palabras clave:** diseñar - diseño - diseñado - diseñador - diseñadamente

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 57]

---

<sup>(1)</sup> Doctora (FADU-UBA). Arquitecta (Universidad de Morón). Profesora Superior Universitaria (UM). Magister en Gestión de Proyectos educativos (CAECE). Docente de la UBA, P, ITBA y UM. Autora de Enseñanza de la Arquitectura. Una aproximación histórica; Reflexiones sobre la teoría y la Crítica; Arquitectura y Técnica; Cambios curriculares de la carrera de arquitectura de la Universidad de Buenos Aires en el periodo 1897-1977, entre otros Títulos.

## En el principio fue el verbo: Diseñar

La palabra diseñar empezó a establecerse a partir del siglo XIV en Italia, cuna del Renacimiento, siendo que en aquel entonces significaba una actividad práctica (designare) como: "hacer, dar forma", tanto como una intelectual (de-signare): "marcar, señalar, idear, elegir, designar, nombrar". Paulatinamente el término empezó a incluir los sentidos de trazar, dibujar, pintar, bordar, etc.

Esta doble significación del término fue parte de una estrategia que empezó a gestarse en *Quattrocento* en un momento histórico en el que se pretendía empezar a darle al proyectista una consideración social que no poseía en el Medioevo, época donde el rol del artista y el artesano se condensaba en la figura del maestro del taller catedralicio.

Recordemos, entonces, que lo que hoy llamaríamos manifestaciones artísticas, como pintura, escultura, arquitectura y otras artes menores como la orfebrería, no eran consideradas como tales durante la Edad Media, sino que constituían una variedad más dentro de

un conjunto múltiple de tareas manuales y técnicas. Sin embargo, con la aparición de las primeras universidades se puso de manifiesto la existencia de una serie de actividades que fueron llamadas “liberales”, que se diferenciaban de otras denominadas “mecánicas”. Es así como en el currículum educativo de escuelas conventuales y universidades los estudios se dividían en dos grupos: el *trivium* (retórica, dialéctica y gramática) y el *quadrivium* (aritmética, geometría, astronomía y música). Todo oficio o disciplina que no estuviese contemplado en la anterior clasificación era considerado una mera técnica, que no gozaba de un mérito especial. Según Anthony Blunt (2003) la mayor diferencia entre las artes liberales y las mecánicas residía en que las primeras eran practicadas por hombres libres y las segundas, esencialmente por esclavos.

A partir del Renacimiento, el enfoque humanista que definió ciertas artes manuales como “sublimes”, impulsó tanto a los tratadistas como a los artistas para intentar diferenciar las artes mayores de las menores, de manera tal, que, por ejemplo, respecto al oficio del arquitecto, la autonomía de la ideación respecto a la construcción determinó un transformación, otorgándole al arquitecto una dignidad intelectual que, antes éste no poseía. Es por ello que Adolfo Corona Martínez (1990) señala que *“Inventaron una competencia profesional a partir de los medios de representación haciendo que los problemas formales tomasen la mayor importancia”*.

Para León Battista Alberdi el dibujo no era sólo un medio para representar la realidad, sino que además se transformaba en un recurso necesario para proyectar. De modo que el acto de diseñar permitiría configurar algo que no existía, trazar un plan o comunicar una intención, ya que, a diferencia del trabajo artesanal donde el que imagina y el que concreta es un mismo individuo, a partir del Renacimiento el artista, fundamentalmente el arquitecto, debía comunicar sus intenciones a otra persona diferente, un obrero o un artesano. Es entonces que Alberti introduce la noción de “diseño interno” para caracterizar el proceso mental que se da en el interior del diseñador, mientras que el “diseño externo” corresponde a la actividad material de dibujar. Aunque estos dos fenómenos se dan simultáneamente sólo uno es observable por un testigo objetivo: el acto de dibujar. Para Federico Zuccaro el proceso intelectual no era otra cosa que un acto puro, una evidencia de la chispa de divinidad en el artista, ya que el “disegno” se constituiría en un verdadero “segno di Dio” (Tatarkiewicz, 1991), que permitiría alcanzar lo sublime y, por lo tanto, que alejaría, necesariamente, al artista del simple artesano, al amo del esclavo.

Decía entonces Alberdi: *“El diseño no depende intrínsecamente del material. (...) Y será posible proyectar en mente y espíritu las formas en su totalidad, dejando de lado todo el material: tal objetivo lo conseguiremos mediante el dibujo...”*<sup>2</sup>

Asimismo, separar lo inmaterial de lo material no hace más que reflejar la dualidad imperante en aquella época entre espíritu y materia, en el decir de Gilbert Simondon (2008, p.20): el clásico hilemorfismo de Aristóteles entre forma (inmaterial) y materia. Desde una mirada filosófica Simondon sostiene al intentar rescatar el valor cultural de los objetos técnicos que habían sido relegados a la mera “utilidad”, que *“La unidad del objeto técnico, su individualidad, su especificidad, son caracteres de consistencia y de convergencia de su génesis. La génesis del objeto técnico forma parte de su ser”*. (Simondon, 2009, p. 42)

Desde el punto de vista de la filosofía analítica, Miguel Ángel Quintanilla (2017, p. 47) otorga una definición de esta producción a la que llama “realización técnica” afirmando que la misma consiste en “*un sistema de acciones intencionalmente orientado a la transformación de objetos concretos para conseguir de forma eficiente un resultado valioso*”, destacando entonces el sistema de acciones, la intencionalidad y el producto final.

Por otra parte, estudiando la ruptura iniciada en el Renacimiento, como consigna Mariana Sverlij (2014), León Battista Alberti también define dos instancias diferenciadas de creación en su libro *De re aedificatoria*, publicado hacia 1450, la actividad artística y la artesanal, lo espiritual y lo material, que “*involucran todo proceso constructivo, de las que se ocupará por separado en los libros primero y segundo: lineamenta y materia. La segunda, dice, es fruto de la naturaleza, en tanto la primera deriva de la inteligencia*”. La noción de “lineamenta”, trazar líneas, implica entonces diseñar, tal como lo interpretara en 1550 Cósimo Bartoli, el traductor de Alberti al lenguaje florentino.

En *Il libro dell'Arte*, Cennino di Andrea Cennini, un poco anterior temporalmente al tratado de Alberti, utiliza la expresión “disegnare”, en principio, como sinónimo de dibujar. Aunque este libro resume una serie de recomendaciones para iniciarse en la pintura y el dibujo, Cennini no recurre a imágenes porque el mencionado texto se publica en el momento de surgimiento de imprenta y, podemos suponer, los medios técnicos de reproducción gráfica son aún limitados. Para Tatarkiewicz (1991, p. 40) este escrito fue el que introdujo el nuevo término: “disegno” en el sentido del acto de creación: “*En el lenguaje de Cennini, disegno ya se usa en las dos acepciones que hoy tiene en italiano moderno, es decir, en el sentido de dibujo, de forma, de esbozo de un objeto que no tiene su fuente en el propio objeto, sino el sujeto, en el artista y como tal en su proyecto, su intención, su idea, su concepción. Y no se entiende por disegno aquello que el artista reproduce, sino que lo crea...*”

Por otra parte, Alfonso Muñoz Cosme (2008, p. 17) señala que los términos “proyecto” y “proyectar” se comenzaron a usar en España a comienzos del siglo XVIII, coincidiendo con la llegada de los borbones al trono español. La expresión “proyectar” provenía del francés “projecter”, que a su vez derivaba del latín “proiectare”, que significa arrojar hacia delante. Del mismo modo el término “proyecto” derivaba del francés “projet” y esta expresión del latín “proiectus”.

Más tardíamente, a comienzos del siglo XIX, el vocablo “progetto” se hizo frecuente en Italia como sinónimo de “diseño interno” aunque la palabra “project” ya se utilizaba en Inglaterra en el siglo XV; pero sólo se empieza utilizar con sentido más restringido refiriéndose al proyecto arquitectónico a partir del siglo XVII. Recordemos que, desde un punto de vista científico el concepto se difunde a fines del siglo anterior, ya que tanto Galileo como Newton habían investigado el movimiento de los proyectiles recurriendo a los factores tiempo y espacio para definir la trayectoria de un cuerpo impulsado hacia delante. De esa extrapolación surge que algunos definan “proyectar” como el intento por conocer algo con anticipación: prever algo que sucederá más adelante. Mientras que otros consideran a “proyectar” como el conjunto de acciones que se llevan a cabo en el presente para lograr que las cosas sucedan en el futuro. Este segundo enfoque es más ajustado que el primero que sólo se limita a anticipar hechos. El proyecto hace que los hechos sucedan.

La singularidad del acto de diseñar hace que sea de difícil comprensión para los extraños a la disciplina:

Mientras que los “nativos” proyectuales<sup>4</sup> sostienen como Corona Martínez (1990) que *“El diseñador inventa el objeto en el acto mismo de representarlo; esto es, dibuja un objeto inexistente, cada vez con mayor precisión. Esta precisión es un aumento en el detalle, dentro del sistema de reglas de la representación misma. Así el diseño es la descripción progresiva de un objeto que no existe al comenzar la descripción”*, el extraño al campo afirma que existen dos instancias en el proceso de diseño: *“En el transcurso del diseño de objetos y procesos, se pueden distinguir dos momentos; el primero es la invención (gestación de la idea o modelo mental) y el segundo momento es la representación del modelo mediante medios simbólicos apropiados (diagramas, dibujos, maquetas, entre otros)”* (Marpedan, 2017, p. 111) Lo que no pueden comprender los ajenos al campo disciplinar es que, como diría otro extraño, Donald Schon (1998), el diseño es una habilidad integral y una reflexión en la acción.... Es imposible, para un diseñador concebir dos actos sucesivos: el de imaginar y el de representar, ambos se resumen en un solo proceso, el de diseñar.

Interesante es la definición que propone Enrique Dussel (1984, pp 191-192), ya que independiza el acto de diseño de la mera producción tecnológica:

*“El diseñar o el acto del diseño no es práctico (lo es la política, por ejemplo), ni es puramente tecnológico (lo es la ingeniería mecánica o de la construcción), ni tampoco puramente artístico (lo es el pintor). No es tampoco la suma yuxtapuesta de tecnología y arte con un componente científico. El acto de diseñar es un acto, como el verde es un color...”*

## Llega el sustantivo: Diseño

Los Tratados publicados después de Alberti complementaron los escritos con ilustraciones cada vez más ricas y elaboradas. A medida que se perfeccionaba la copia de gráficos, reproducidos por medio de la imprenta, los libros “teóricos” de empezaron a tener menos texto y más dibujos, más “diseños”. Es este el significado que le da Cósimo Bartoli cuando emprende la traducción de los libros de Alberti “con la ayuda del diseño”... El objetivo era el presentar las “reglas del arte” de la forma más “fácil” posible, con una muy breve justificación. (Summerson, 1996) La avidez por esta modalidad de difundir las enseñanzas artísticas hace que en la segunda mitad de siglo XVI se editen, casi con una década de diferencia, tres tratados fundacionales.

Un ejemplo de ello es el Tratado de Sebastiano Serlio denominado *Regole generali di architettura*<sup>5</sup> publicado en 1551. Muchos de los grabados de este texto representan edificios de la antigua Roma, relevados por el propio autor, aunque los datos no son siempre fiables en el sentido que le daríamos hoy en día, sino reinterpretaciones de las proporciones que el autor estimaba deberían ser las correctas.

Once años más tarde, en 1562, en el libro *Regola delle cinque ordini*<sup>6</sup>, Giacomo (Jacopo) Barozzi da Vignola pretende presentar las reglas concisas, rápidas y fácilmente aplicables de los cinco sistemas de columnas, pero más que reglas, lo que expone son cánones, decoraciones categóricamente estandarizadas. Vignola basó sus instrucciones de diseño en cuatro premisas: la idea de Pitágoras de que las proporciones de los pequeños números

enteros significaban armonía; las reglas de simetría y otras instrucciones proporcionadas por Vitruvio; el ejemplo marcado por edificios de la antigüedad y el “buen gusto” general, expresión que podía ser interpretada de muy diferente manera.

Publicado en italiano en 1570, *I quattro libri dell'architettura*<sup>7</sup>, de Andrea Palladio contiene, como los anteriores tratados, poca teoría pero muchas imágenes de edificios, esta vez, dibujos de obras diseñadas por el propio Palladio. Este texto alcanzó un éxito instantáneo: circuló por toda Europa en el idioma original y en una edición en latín de 1580, lo cual garantizaba la lectura por parte de los sectores más cultos de la sociedad sin distinción de nacionalidades. En 1625 se tradujo al castellano, en 1650 al francés y en 1698 al alemán. Los ingleses hicieron múltiples traducciones en el siglo XVIII, pero aceptaron como canónica la edición realizada por Isaac Ware en 1738. Sin embargo, lo que más influyó a los lectores ingleses fue la sección dedicada a los propios diseños de Palladio, que determinaron la aparición del estilo “palladiano” en Inglaterra, e incluso en Estados Unidos. En estos textos ya no aparece la expresión “lineamenta” utilizada antes por Alberti, puesto que Palladio utiliza el término “disegno” para referirse a los dibujos que anticipan una obra.

Recordemos también que en este contexto y con el apoyo de Cósimo Médici y a instancias de Giorgio Vasari se había creado en 1563 la *Accademia del Disegno* de Florencia.

Es por ello que en la segunda mitad del siglo XVI se iría afianzando la idea de que el fundamento común de todas las artes era el “disegno”, soslayando los pareceres de los diferentes artistas, cuestión que Vasari expondría expresamente en la “Introducción” de *Le vite de' più eccellenti pittori, scultori e architettori*, publicado en 1550<sup>8</sup>: “El “disegno”, padre de nuestras tres artes, arquitectura, escultura y pintura, procediendo del intelecto, extrae de la pluralidad de aspectos de las cosas un juicio universal, semejante a una forma o idea de todo lo existente en la naturaleza, la cual es perfecta en sus medidas.” El carácter intelectual del artista lo aleja del artesano, y lo sitúa como hombre libre y no como esclavo.

Poco después, en 1607 Federico Zuccaro en su libro *L'Idée de' scultori, pittori e architetti*<sup>9</sup> proporciona una serie de definiciones donde señala, en primer lugar, que por diseño interior entiende “*aquel concepto formado en nuestra mente para poder conocer toda clase de cosas y obrar sobre la cosa misma.* ( ) *Primero nos formamos en la mente un concepto sobre cuanto podemos pensar hasta entonces* ( ) *Después, conforme a dicho concepto interior, lo vamos conformando con la pluma, dibujando sobre papel, y luego, con pinceles y colores, lo vamos coloreando sobre la tela o el muro*”. Posteriormente agrega que el diseño “*no es materia, ni cuerpo, ni accidente de substancia alguna, sino forma, idea, orden, regla, término, término y objeto del intelecto*”, diferenciando entre las operaciones internas (mentales) y las externas (dibujar, esculpir, modelar, etc.) Asimismo, también Zuccaro distingue entre tres clases de diseño externo, lo que llamaríamos hoy simplemente “dibujo”: la representación natural de algo producido por la naturaleza, el dibujo artificial “*con el que procedemos a formar varias invenciones*” y por último, el dibujo fantástico que produce “*caprichos, invenciones, fantasías y delirios del hombre*”. (Tatarkiewicz, 1991, p. 262)(Tatarkiewicz, 1991, p. 280)

También en Francia, por aquellos años se comienza a utilizar el término “designe” o designio para hablar de un plan o proyecto con un propósito determinado. En esta expresión se unen las actuales nociones de plan, proyecto y diseño, e incluso lo que hoy denominaríamos “designio”: Pensamiento o intención consciente de hacer una cosa.

Es por ello que en 1604 cuando Robert Cawdrey construye en el idioma inglés, el primer diccionario de la tabla alfabética de palabras, toma las tres acepciones del término, todas tomadas del francés<sup>10</sup>:

- Deseigne (sinónimo) citar o designar
- Deseignment: cosa que se debe hacer
- Designe: marcar o fijar un propósito

Recordemos que, como sostiene Vilem Flusser (1999, p. 23) que en inglés la palabra “design” funciona tanto como verbo como sustantivo.

Eduardo Côte-Real (2010) encuentra que, en las escrituras marginales de Iñigo Jones en su copia del Tratado de Andrea Palladio, la palabra diseño ya no significaba “marcar” o “fijar un propósito” sino dibujar. Jones parece usar “desine” y “designe”, respectivamente, uno como un verbo y el segundo como sustantivo. Es claro entonces, según Corte Real, que el término “disegno” es adoptado por Jones a partir de los numerosos viajes que aquel realizó a Italia.

En Francia, en su *Le dictionnaire de l'Académie française* de 1690, Antoine Furetière define el término “dessin” como: *“Proyecto, compañía, intención. También es el pensamiento que uno tiene en la imaginación respecto del orden, la distribución y la construcción de una pintura, un poema, un libro, un edificio. También se dice en la pintura de imágenes o pinturas que están sin colores”*.<sup>11</sup>

Por otra parte, en el *Universal Etymological English Dictionary* de Nathan Bailey, impreso por primera vez en 1721, las expresiones francesas “deseigne”, “deseignment”, “dessine” y “designe” desaparecen del lenguaje inglés unificadas bajo un mismo concepto “design”.

Durante el siglo XVII y XVIII el foco de los debates artísticos pasó de Italia a Francia donde en 1648 se fundó la Academia Real de Pintura y Escultura, siendo ésta la institución estatal responsable de regular y enseñar las artes en Francia hasta que la Revolución Francesa determinará la disolución, calificándola de aristocrática y conservadora, para luego restablecerla bajo la denominación de “Instituto” en 1793. En 1817 se volvió a instaurar la Escuela de Bellas Artes, incluyendo esta vez pintura, escultura, grabado y arquitectura, que sería tomada como modelo para instituciones educativas similares de otras partes del mundo. A partir de este momento se discontinuó el uso del término “diseño” para reemplazarlo por “composición”.

Con respecto al sentido que se le da al concepto “Composición” Colquhoun (1991, pp. 55-56) afirma que:

*“Tal vez el uso más familiar de la palabra composición se da en el contexto de la música, donde en el siglo XIX, la palabra debe de haber tenido connotaciones progresivas más que retrógradas. ( ) Composición vino a significar un procedimiento creativo en el que creaba «de la nada» y organizaba su material de acuerdo con las leyes generadas dentro de la propia obra. Al mismo tiempo el ejemplo de la música hizo posible reconsiderar las relaciones entre forma y contenido características de la teoría clásica. La forma ya no se consideraba como un medio para expresar una determinada idea, sino como algo indisoluble de la idea y coex-*

*tensivo con ella*". Es por esto último que se consolida la idea del diseño como algo integral, imposible de descomponer analíticamente.

Luego en referencia a la enseñanza academicista agrega Colquhoun (1991, p. 58) que durante la vigencia del Eclecticismo:

*"...la palabra composición no parece haber sido de uso general en la École de BeauxArts hasta mediados del siglo XIX. Antes de esto, era más común la palabra disposición. Su uso parece estar relacionado con un puñado de fenómenos de los cuales uno de los más importantes es el eclecticismo. La composición se convierte en un medio a través del cual se pueden establecer reglas de diseño comunes a todos los estilos. ( ) Composición, en el uso académico, parece presuponer un cuerpo de reglas que son aestilísticas..."*

En Argentina, donde la Escuela de Arquitectura de Buenos Aires se creó en 1901, tomando como modelo la Academia de Bellas Artes de París, hasta finales de la década del 40, la palabra diseño era prácticamente desconocida. Los cursos donde se aprendía a proyectar y componer, se llamaban "Composición Arquitectónica" o simplemente de "Arquitectura". En 1949, se evidencia una ruptura cuando Tomás Maldonado publica en el boletín del *Centro de Estudiantes de Arquitectura* de la Universidad de Buenos Aires un breve texto titulado "El diseño y la vida social". En este artículo se manifiesta el inicio de una nueva disciplina y la emancipación conceptual respecto a la vigente supremacía arquitectónica. El diseño vendría a satisfacer aquellas expectativas surgidas a partir de los movimientos de *Arts and Craft* y el *Deutsche Werkbund*. El diseño así planteado sería entonces el resultado de una síntesis entre las artes visuales y las necesidades de la sociedad, advirtiendo que *"esta función social del diseño está vinculada, por cierto, al resto de las manifestaciones artísticas, pero no depende totalmente de ellas; no es, como la idea corriente lo supone, una manifestación aplicada, menor, en última instancia infraartística, de determinados principios estilísticos de un arte jerárquicamente superior. Este malentendido, este persistente equivoco, que gusta establecer jerarquías en la creación de las formas -formas «artísticas», influyentes, en lo alto; formas «mecánicas», influidas, en lo bajo- este fetichismo de «lo artístico», debe ser superado por todo aquel que aspire a aprehender el sentido último de la nueva visión."*<sup>13</sup> (Maldonado, 1949, p. 7)

Recordemos que el proyecto del Bauhaus, en consonancia con el Círculo de Viena, propone un trabajo colectivo y la integración de diversos saberes para "servir a la vida".

Paralelamente, en 1951 se concretaron dos proyectos de significativa importancia para Tomás Maldonado: la aparición de la Revista *nv/Nueva visión*, y la creación del primer estudio de diseño industrial y comunicación visual, llamado Axis, integrado también por el arquitecto Carlos Alberto Méndez Mosquera y el artista plástico Alfredo Hlito, quienes convocarían luego un equipo más amplio, proveniente de la arquitectura, entre los que se sumaron Juan Manuel Borthagaray, César Janello, Francisco Bulrich, Jorge Goldemberg, Jorge Grisetti y Horacio Baliero, entre otros, a los que también se agregaron artistas plásticos provenientes del Arte Concreto-Invención. Dos factores son claves en aquella publicación fundacional: En primer lugar la caracterización de la misma como una *"revista de cultura visual"* señalando las multiplicidad de áreas que el concepto abarcaba para sus editores: *"arte, arquitectura, diseño industrial, tipografía"*. Y en segundo lugar un espacio

común de expresión para diseñadores –el estudio Axis-, arquitectos –el grupo oam- y artistas plásticos- Arte Concreto-. (de Ponti, 2012) Decía asimismo Maldonado (1949, p. 7): “El diseño funcional parte del principio de que todas las formas creadas por el hombre tienen igual dignidad. El hecho de que unas formas estén destinadas a cumplir una función más específicamente artística que otras, no invalida la verdad de este principio”. De tal manera que hacia comienzos de la década del cincuenta, es claramente observable, como la noción de arte aplicado –es decir el “adorno” u “ornamento” que se añadía a un objeto, generalmente utilitario, para darle valor o interés estético y que se puede descomponer analíticamente en sus elementos constituyentes-, se va paulatinamente trasladando a una propuesta sintetizadora y holística como es el diseño, generando una verdadera revolución conceptual. En ese entonces, el profesor a cargo de la materia *Composición Decorativa* de la carrera de Arquitectura de la Universidad de Buenos Aires era Mauricio Repossini (1959, p. 49), quien afirma que *“El sentido de «composición» aplicado a todas las ramas del arte, constituye de por sí un proceso de «integración», que va desde el estudio de las formas, su estructuración, el material, etc., hasta su producción. Constituye ese proceso una labor total, en que cada una de las partes juega y desempeña un rol particular. Este proceso de integración es lo que conocemos bajo la denominación de «diseño».”*

En este mismo camino también será enfático el Comité de Artes Visuales de la Universidad de Harvard que sentenciaba en 1956 *“La distinción entre las bellas artes, las artes aplicadas y las artes funcionales debe ser abolida a favor de su denominador común, el diseño contemporáneo”*. (Citado por Coll-Barreu, 2006)

El diseño como sustantivo se presenta como un término polisémico, ya que resulta tanto el producto del verbo diseñar, es decir aquello diseñado, como la naciente disciplina que engloba un conjunto de prácticas y saberes heterogéneos pero con un núcleo proyectual común. Ledesma (2003, p. 15) rescata el núcleo inicial del diseño como verbo y lo define como “lugar de acción: hacer ver, hacer saber, hacer hacer”.

## Diseño en la Modernidad: La adjetivación: lo diseñado

A partir de la segunda mitad del siglo XIX se había iniciado un período crítico respecto a la calidad de los productos realizados industrialmente. Estos cuestionamientos determinan la aparición de un movimiento para la reforma de las artes aplicadas, cuya intención fue mejorar los atributos de los objetos utilitarios de uso común, fundamentalmente los productos industrializados. (Benévolo, 1978, pp. 195-226)

En este sendero encontramos entonces la tarea emprendida por Henry Cole, John Ruskin, William Morris, A. H. Mackmurdo quienes revalorizan la tarea del artesano. Nikolaus-Pevsner (1977, p. 21) señala entonces que el socialista Morris *“Si bien quería un arte «por el pueblo y para el pueblo», se vio obligado a admitir que el arte barato es imposible porque «todo arte cuesta tiempo, molestia y reflexión».”* Es por ello, que el Movimiento para las Artes y Oficios (Arts and Crafts) *“trajo un renacimiento de la artesanía artística, no del arte industrial”*.

De acuerdo con Anna Calvera (1997), William Morris era consciente que

*“la apreciación estética de los objetos de uso cotidiano no funciona de la misma forma que en las artes plásticas, y pensar así lo alejaba irremisiblemente de Ruskin y su noción de arte. Para Morris, la finalidad estética de un papel pintado, de un estampado, de un pavimento o de un cielo raso, o de cualquier objeto decorativo, incluso del interiorismo de una cámara, es la búsqueda de un placer estético reposado y tranquilo, tal como es la atmósfera que la gente desea encontrar cuando llega a su casa.”*

Desde una mirada distinta, la propuesta del DeutscherWerkbund, considera oportuno, más que volver al trabajo manual, agregarle “diseño” al producto manufacturado. Afirma entonces Kenneth Frampton (1983, p. 113) que Peter Behrens *“tuvo que aceptar la industrialización como el destino manifiesto de la nación alemana, o tal como él lo concebía, como el resultado conjunto de Zeitgeist<sup>15</sup> y Volksgeist<sup>16</sup>, al que su deber como artista le imponía darle forma”*. Para Pevsner (1977, p. 223) *“Es todavía más admirable que Behrens ( ) dedicara a mejorar el diseño de productos industriales hechos a máquina, que hasta ese entonces nunca habían sido considerados obras de arte”*.

Ambos enfoques, contrapuestos entre sí, sin embargo, asumen que todo puede ser objeto de diseño, y, por lo tanto, que todo objeto cotidiano merece ser diseñado.

Para Calvera la noción de diseño como arte, es decir, como producto diseñado con valor cultural, es esencialmente europea, ya que desde sus inicios los pioneros del diseño en Europa fueron artesanos (Arts and Crafts) o arquitectos (Deutscher Werkbund, Bauhaus), mientras que fueron otras las razones que dieron origen al diseño en los Estados Unidos. (Silvestre Navarro-Camarasa Balaguer, 2017) En este país fueron profesionales que trabajaban en el mundo de la publicidad, que buscaron aumentar el atractivo de las industria mecánica y electrónica para aumentar sus ventas durante la recesión económica que comenzó alrededor de 1929. Recordemos el título del libro de Raymond Loewy que resume esta idea: *“Lo feo no vende”*...

Señala, asimismo, Marzio Pantalone (2006, pp. 465-466) adoptando tácitamente las perspectivas de Herbert Simon y de Donald Norman que *“Nuestras ropas, estos sonidos que pronuncio y denotan señales, una tecla para dar luz, un auto, un semáforo, la comida, cada espacio que ahora nos rodea, paredes, techos, ventanas, ladrillos, cal, cables, los cubiertos que esperan en la cena, el horno que cocina, el vino que beberé; todo atestigua nuestra manipulación, nuestra intervención en el mundo, nuestro implacable diseño...”*

En este sentido, toma importancia la noción de objeto artificial. Recordemos que Herbert Simon (1996) denomina “Ciencias de lo Artificial” al cuerpo de conocimiento sobre fenómenos y objetos artificiales que fueron diseñados y construidos por los seres humanos con la intención de resolver problemas. Cabe aclarar que para Simon el término “artificial” es empleado en un sentido extenso para hacer referencia a todo lo “hecho por el hombre”, incluyendo tanto lo material como lo inmaterial, en oposición a lo “producido por la naturaleza”. Del mismo modo, enfatizando la intencionalidad de los productos y procesos elaborados por el hombre, Simon da cuenta que las ciencias de lo artificial vendrían a ocuparse de aquello que las cosas “deberían” ser y no como las cosas son efectivamente. Estos objetos diseñados pueblan nuestra vida cotidiana como enunciaba Pantalone y están cargados de valor simbólico.

En referencia a la evolución de estos objetos que afectan nuestra vida social dice entonces Baudrillard (2003, p. 4) que *“La tecnología nos cuenta una historia rigurosa de los objetos, en la que los antagonismos funcionales se resuelven, dialécticamente, en estructuras más amplias. Cada transición de un sistema a otro mejor integrado, cada conmutación en el interior de un sistema ya estructurado, cada síntesis de unificaciones hace que surja un sentido, una «pertinencia» objetiva independiente de los individuos que la llevarán a cabo...”*

Desde un enfoque más científicista, artefactual, los objetos diseñados son considerados objetos técnicos, meros artefactos, objetos creados con un determinado propósito o para suplir cierta necesidad.

Sin embargo, Simon don distingue entre artefacto y objeto técnico. Para este filósofo:

*“Lo que define al objeto técnico es su coherencia interna, conformada por un conjunto de fenómenos físicos y químicos que determinan su dinámica y son susceptibles de ser estudiados por las ciencias empíricas. Por otro lado, lo que define al artefacto según muchas teorías contemporáneas es su coherencia externa, es decir, la manera en que se relaciona con las capacidades cognitivas, las prácticas sociales y los juegos simbólicos propios del ser humano, por lo que las ciencias cognitivas y sociales son relevante en el estudio de los objetos técnicos”* (Sandrone - Berti, 2005)

No obstante, según Anna Calvera el diseño surge con el objetivo de diferenciar las distintas mercancías, otorgándoles a unas un valor adicional, el aspecto estético. Esto hace que el diseño, como cualidad, va a implicar una diferencia esencial entre objetos técnicos y objetos de diseño, puesto que *“... no todo lo que se diseñaba podía ser considerado diseño”* (Calvera, 2010, p. 74). En los objetos de diseño, a diferencia de otros productos artificiales u objetos técnicos que bien pueden satisfacer requerimientos funcionales y ser considerados útiles, existe lo que Calvera (2007, p. 18) denomina una *“voluntad de diseño y de calidad desde el comienzo,”* ya que han sido diseñados expresamente para formar parte del mundo de diseño. Lo diseñado no es sólo aquel producto artificial, como una herramienta que satisface una necesidad utilitaria y que responde a una intención manifiesta de quien la produce. Lo diseñado es un objeto estético.

Y siendo el objeto diseñado un objeto artificial con una intencionalidad funcional y a la vez estética, encontramos este doble significado que Rambla (2010, p. 18) define, puesto que un objeto diseñado no actúa siempre de una manera unívoca, pudiendo ser valorado como instrumento y a la vez como obra de arte, manifestando su naturaleza polimórfica. Katya Mandoki (2006) para construir una teoría Estética de lo cotidiano refuta los fetiches que establece la Estética tanto como los mitos que pretenden consagrarla. De este modo sostiene que no existe ontológicamente la Belleza, ya que la misma es la sustantivación de un adjetivo –lo bello-, cuestionando, asimismo el mito que establece *“la exclusividad artística de lo estético, pues este mito ha cortado toda consideración estética fuera del ámbito artístico.”* (Mandoki, 2006, p. 44) También desde la Estética, Arthur Danto (2005) da cuenta de cómo las vanguardias artísticas hacia 1915 fueron socavando la noción de belleza en el arte. Es así, como casi al mismo tiempo, el Deutscher Werkbund y la Bauhaus empiezan a proponer una estética de los objetos cotidianos.

Por otra parte, como estudia detenidamente Benjamin (1989) la pérdida de la originalidad por la existencia de múltiples reproducciones de una obra de arte provoca que ésta se vuel-

va un objeto cuyo valor no puede ser dimensionado, atrofiándose el aura que la obra de arte poseía en función de su singularidad; sin embargo, podemos afirmar que en el objeto diseñado su valor estético no depende de ser una pieza única.

Entonces, si la cuestión estética forma parte consustancial del diseño y del producto de la actividad de diseñar -el objeto diseñado-, habría que detenerse a considerar, cómo se constituye este objeto de diseño. Nuria Rodríguez Ortega (2010, p. 22) lo definió *“como una unidad compleja y multidimensional es decir, una unidad poliédrica conformada por diferentes dimensiones mutuamente interdependientes, sin que ninguna de ellas debiera ser considerada de forma aislada, salvo por razones didácticas o metodológicas”*.

Donald Norman (1998, p. 45) caracteriza esta complejidad:

*“El diseño no es tarea fácil. El fabricante quiere algo que se pueda producir económicamente. La tienda quiere algo que resulte atractivo para los clientes. El comprador tiene varias exigencias. En la tienda, el comprador se centra en el precio y el aspecto, y quizá en el valor de prestigio. En casa, esa misma persona prestará más atención a la funcionalidad y la capacidad de uso. Al servicio de reparaciones le preocupa la mantenibilidad: ¿hasta qué punto es fácil desmontar, diagnosticar y reparar el dispositivo? Las necesidades de quienes intervienen suelen ser diferentes y conflictivas. Sin embargo, el diseñador quizá pueda satisfacer a todos.”*

## El sujeto: el Diseñador

Como hemos mencionado, la idea de “disegno” llevaba implícita la idea de creación e invención que fue una característica en las primeras sociedades pre-industriales. En ese sentido Pierre Thuiller (1983, p.3) destaca la función de los primeros “ingeniosos” preocupados por encontrar soluciones a los crecientes problemas técnicos en los albores del Renacimiento: *“Considerados como personajes secundarios, habían sido víctimas durante largo tiempo de los prejuicios que pesaban sobre las «artes mecánicas» (es decir sobre los prácticos y trabajadores manuales). En un medio cada vez más industrializado y comercializado, sin embargo, tomaron conciencia de su importancia. Y, de hecho, iban a ocupar un lugar destacado no sólo en el sistema de producción sino también en la cultura del nuevo mundo”*. En este contexto no podemos obviar la referencia a la crisis general del siglo XVI que implicó entre otras cuestiones una serie de cambios en la conciencia europea como la secularización, el fin del feudalismo, la revalorización de las artes mecánicas, la aparición del capitalismo comercial, tanto como la “Querrela entre los antiguos y los modernos” que pone en duda la importancia de la tradición y juzga positivamente la novedad, la innovación.

Asimismo cuando la rutina del oficio del artesano se presente ineficaz para resolver más, y cada vez más, complejos problemas, la planificación y el diseño jugarán papeles centrales. De modo que el diseño en la Edad Moderna, según Anna Calvera, (2010, p. 69) empieza a tener una función clave en el proceso productivo, puesto que *“... diseñar designa una fase del proceso de la cadena de producción que consiste en decidir lo que se va a hacer”*, antes de hacerlo. A medida que los requerimientos se complejizan, los antiguos oficios se fueron descomponiendo en tareas elementales llevadas a cabo por diferentes personas según su destreza y conocimiento. Es por ello que las nociones de diseño y división técnica del trabajo se encuentran interrelacionadas en una red histórica y conceptual.

El advenimiento de la revolución industrial determinó que empezaran a llamarse diseñadores (designer) a aquellos que se especializaran en hacer diseños (design). Es decir se comenzó a calificar con este apelativo a los profesionales competentes desde el punto de vista técnico y estético que desempeñaban la tarea concebir los bienes producidos industrialmente.

En 1929 Walter Gropius da cuenta de la ineficacia de simplemente “agregar” cualidades estéticas a los productos industriales: *“Fue así que los industriales comenzaron a adquirir los llamados «diseños artísticos». Estos eran un sustituto inefectivo, puesto que el artista estaba muy alejado del mundo que lo rodeaba y porque su educación en oficios y manufacturas era ineficiente para poder conciliar su concepción de la forma con el proceso práctico de la producción. Al mismo tiempo, los comerciantes y los técnicos, carecían de la visión necesaria para lograr esa aspecto formal...”* Es por ello que Gropius propone recurrir a diseñadores, individuos dotados de *“una enseñanza manual y práctica completa en talleres estrechamente vinculados con la industria, conjuntamente conjuntamente con una enseñanza teórica profunda de las leyes de diseño”*. (Gropius, 1946, p. 326)

Esta experiencia no podía ser ignorada y cuando la HfG Ulm fue fundada en 1953, el primer rector Max Bill, dirigió su mirada hacia el Bauhaus de Dessau, donde él mismo había estudiado.

Dagmar Rinker (2008, p. 5) señala que:

*“En los primeros años de la HfG Ulm se evitó utilizar el término «diseñador» en el texto alemán de las publicaciones oficiales de la HfG Ulm. De modo análogo al nombre de la institución, «Hochschule für Gestaltung», se escogió el concepto de «Gestalter», que sin embargo fue traducido como «designer» en los textos ingleses impresos paralelamente. «Gestaltung» tiene su origen en la teoría de la Gestalt, que tuvo sus comienzos ya en el siglo XIX. El término hace referencia a una dimensión activa en el sentido de un proceso de trabajo; la palabra «diseño», por otro lado, es un sustantivo que se refiere a un dibujo o a un plano...”*

Sin embargo, la siguiente generación de directivos de la que formaba parte Otl Aicher, Hans Gugelot y Tomás Maldonado pretende separarse y superar las premisas iniciales del Bauhaus: Es por ello que Maldonado dice:

*“El factor estético constituye meramente un factor entre otros muchos con los que el diseñador puede operar, pero no es ni el principal ni el predominante. Junto a él también está el factor productivo, el constructivo, el económico y quizás también el factor simbólico. El diseño industrial no es un arte y el diseñador no es necesariamente un artista”*. (Citado por Rinker, 2008, p. 6)

No muy lejos de estas aseveraciones se encuentra Donald Norman (1999) quien define las cualidades del diseñador, dando cuenta de la necesidad de una formación profesional. En este sentido, cuando a Bruce Archer se le formula la pregunta *“Cuál es el objetivo de la escuela de HfG Ulm?”,* contesta enfáticamente: *“¡El objetivo no es producir diseño sino diseñadores!!!”* (Citado por Riker, 2008, p. 5)

Ana María Reyes Fabela y René Pedroza Flores (2017) no pecan de modestia y definen al profesional de diseño como el actor indispensable y estratégico en la cuarta revolución industrial.

Por otra parte, Krippendorff (2006, p. 195-196) sostiene que *“los diseñadores están interesados esencialmente con artefactos, productos y prácticas que aún no existen y que no podrían ocurrir naturalmente”*. Es por ello que el diseño tiene un carácter disruptivo puesto que los diseñadores están interesados en *“romper estabilidades presentes, desafiar lo comúnmente aceptado y superar barreras aparentemente infranqueables”*. El diseño (o más exactamente, las personas que diseñan) *“produce aquello que no se daría naturalmente (...); propone artefactos realizables para otras personas (...) debe apoyar a mejorar la vida de comunidades idealmente numerosas (...) y debe dar sentido a la mayoría, idealmente a todas las personas, que están involucradas con ellos.”* El diseño por lo tanto está involucrado a un nivel íntimo en el sentido que las personas implicadas con los artefactos les atribuyen a estos. A su vez las diseñadoras y diseñadores *“consideran futuros posibles (...) evalúan su conveniencia (...) y crean y recorren caminos realistas desde el presente hacia aquellos futuros deseables, y se los proponen a aquellos que puede llevar un diseño a buen término.”*

## Llega el adverbio: Diseñadamente

Como todos sabemos un adverbio es una palabra que modifica a un verbo, a un adjetivo, a otros adverbios e incluso a oraciones enteras. Los adverbios generalmente expresan la manera, el lugar, el tiempo, la frecuencia, el grado, el nivel de certeza, respondiendo preguntas del tipo: *¿Cuándo?*, *¿Cómo?*, *¿Dónde?*, etc. La función que desempeñan se denomina función adverbial y puede realizarse mediante palabras simples (adverbios) o mediante grupos de dos o más palabras (locuciones adverbiales), siendo entonces un complemento circunstancial del verbo o modificador del adjetivo.

No es objeto de este texto entrar en definiciones gramaticales, sin embargo, las mismas pueden ser oportunas para señalar que el diseño en la actualidad se está transformando en adverbio: de tiempo, de lugar, de modo, de grado... Los hechos suceden, entonces, *“diseñadamente”*.

Es este el modo en que describe el proceso de diseño, Enrique Dussel (1984, p. 220) cuando da cuenta del diálogo reflexivo que establece el diseñador con la situación indeterminada que debe definir: *“se va estrechando el horizonte de decisiones hasta llegar al punto: el artefacto producido diseñadamente”*.

En el mundo contemporáneo lo artificial es lo cotidiano, lo *“natural”*. El diseño se transforma entonces en un factor decisivo. Los fenómenos que nos rodean han sido diseñados, son entonces objetos de diseño, productos del acto de diseñar llevado a cabo por un diseñador. Lo diseñado nos afecta diariamente. El diseño *“contamina”* nuestro tiempo y nuestro espacio. Vivimos en un entorno que evaluamos de acuerdo a su calidad, en un entorno que se nos presenta de una cierta manera: *“diseñadamente”*. Desde que nos levantamos hasta que nos acostamos, desde nuestro nacimiento hasta nuestra muerte, la vida se sucede *“diseñadamente”*. Sólo alcanza con hacer un conjunto de introspecciones y ver cómo el diseño nos rodea... Aún los fenómenos *“naturales”* se convierten en actos de diseño. Podríamos, entonces preguntarnos si existe algo que no esté afectado por el diseño... Pensemos, por

ejemplo, en un hormiguero y lo describiremos en términos de galerías, salas y chimeneas, o en una galaxia y su forma nos recuerda a una espiral: Aún lo genuinamente natural se nos propone “diseñadamente”...

Aldo Rossi ya nos había dicho que la arquitectura transformaba el espacio en lugar y el tiempo en acontecimiento, construyendo el escenario de la vida. El diseño no es el fondo donde suceden los sucesos sino que constituye el conjunto de hechos que configuran nuestra existencia...

## Notas:

1. Donald Schon (1998, p. 146) coincidiría con esta definición señalando que *“La conversación reflexiva que un diseñador establece con los materiales de una determinada situación puede generar nuevos descubrimientos, significados e invenciones”*, dando cuenta de este proceso intelectual que supone el diseñar que implica operar con incertidumbre. Sin embargo, Miguel Angel Quintanilla (2017, p. 57) reconoce que el acto de diseñar *“un artefacto o de una técnica no es una simple operación de «aplicación» de conocimientos a situaciones o problemas prácticos definidos de antemano”*. Es importante en este sentido destacar que los problemas de diseño son problemas indeterminados que requieren primero de su definición. Por otra parte, como sostiene Kees Dorst (2003), no hay un patrón cerrado de razonamiento para conectar necesidades, requisitos e intenciones con una forma de un artefacto y un modo de uso.
2. <https://archive.org/details/dereaedificatori00albe>. Ver asimismo (Alberdi, 2007, 61) Cabe aclarar que el texto original se habla de “lineamenti” y la traducción de Javier Fresnillo Nuñez se utiliza el término “trazado”.
3. Para algunos en el año 1437, para otros a fines de ese mismo siglo. Ver (Cennini, 1988). <https://archive.org/details/illibrodelarte00cenn>
4. Traspolando los conceptos de “nativos” e “inmigrantes” digitales para hacer referencia a los que nacieron en la disciplina y los ajenos (o que llegaron posteriormente) a ella.
5. <https://archive.org/details/regolegeneralidi00serl>
6. <https://archive.org/details/ordinidarchitett00vign>
7. <https://archive.org/details/iquattrolibridel01pall>
8. [http://www.memofonte.it/home/files/pdf/vasari\\_vite\\_giuntina\\_tomo1.pdf](http://www.memofonte.it/home/files/pdf/vasari_vite_giuntina_tomo1.pdf) - <https://archive.org/details/vitedepiueccelle01vasa>
9. <https://archive.org/details/lideadepittorisc00zucc>
10. [http://www.oaktreecrest.com/txharri2/tools/ROBERT%20CAWDREY'S%20A%20TABLE%20ALPHABETICAL%20\(1604\)%20.htm](http://www.oaktreecrest.com/txharri2/tools/ROBERT%20CAWDREY'S%20A%20TABLE%20ALPHABETICAL%20(1604)%20.htm)
11. <https://archive.org/stream/DictionnaireUniversel/furetierre#page/n625>
12. Las principales críticas provienen del revolucionario Jacques-Louis David, quien era enemigo de la *Académie Royale de Peinture et Sculpture*. Aunque la arquitectura nunca estuvo en el conflicto, el ataque involucró a todas las Academias.
13. Recordemos que Laszlo Moholy Nagy introduce la noción de “Nueva Visión” y escribe en 1932 el texto del mismo nombre para difundir entre artistas y profanos el concepto básico de la educación del Bauhaus: la fusión de la teoría y la práctica en el diseño

14. Coll-Barreu concluye al respecto: “*La obra de arte total se convirtió en el primer estilo políticamente correcto. Precisamente para permitir la introducción de la belleza en todos los objetos cotidianos, los cánones debieron hacerse asequibles, y en muchas ocasiones eran dictados por las leyes del mercado. A costa de esta relajación el arte alcanzó probablemente uno de los momentos de mayor popularización de la historia, que culminaría una década después con la crítica que el movimiento al que se llamará, en una nueva paradoja, Pop Art, realizaría al proceso de extensión de la categoría de lo artístico.*” (Coll-Barreu, 2006 , p. 27)
15. Espíritu del tiempo o de la época. Tesis sostenida por Hegel y Marx en el sentido que cada momento histórico tiene un espíritu que lo caracteriza.
16. Espíritu del pueblo. La idea del *Volksgeist* fue planteada originalmente en el campo literario por Johann Gottfried von Herder y luego adoptada por el movimiento nacionalista romántico. En este sendero se revalorizan aspectos folklóricos y elementos artísticos de la cultura popular.
17. Margolin(2005) sostiene que los primeros estudios sobre la historia del Diseño en los Estados Unidos se iniciaron recién en 1977.

## Bibliografía

- Alberdi, L. B. (2007) *De Re Aedificatoria*, Madrid: Akal
- Baudrillard, J. (2003) *El sistema de los objetos*, México: Siglo XXI
- Benévolo, L. (1978) *Historia de la Arquitectura Moderna*, Barcelona: Gustavo Gili
- Benjamin, W. (1989) *Discursos Interrumpidos I*, Buenos Aires: Taurus
- Blunt, A., (2003) *La teoría de las artes en Italia 1450-1600*, Madrid: Cátedra
- Calvera, A. (1997) “La modernidad de William Morris” *venvTemas de disseny, N° 14*, Barcelona: ELISAVA, Escola Superior de Disseny.
- Calvera, A. (2010) Cuestiones de fondo: La hipótesis de los tres orígenes del diseño. Diseño e historia. Tiempo Lugar y Discurso. En, *Designio*, Mexico pp. 63-85
- Calvera, A. (2007) *De lo bello de las cosas. Materiales para una estética del diseño* Barcelona: Editorial Gustavo Gili
- Danto, A. (2005) *El abuso de la belleza*, Barcelona: Paidós.
- Cennini, C. (1988) *El libro del Arte*, Madrid: Akal
- Coll-Barreu, J. (2006) “La vida concreta de todos. Modernidad e impacto moral en la arquitectura norteamericana de posguerra: Dos casas” en A.A.V.V. (2006) *La arquitectura norteamericana, motor y espejo de la arquitectura española en el arranque de la modernidad (1940-1965)*, Actas del Congreso Internacional que se celebró en Pamplona el 16 y 17 de marzo de 2006, Pamplona: Escuela Técnica Superior de Arquitectura. Universidad de Navarra
- Côrte-Real, E. (2010) The Word “Design”: Early Modern English Dictionaries and Literature on Design, 1604 - 1837, *Working Papers on Design, 4*, ed. Grace Lees-Maffei
- Colquhoun, A. (1991). “Composición vs proyecto” en *Modernidad y tradición clásica. Ensayos de arquitectura 1980-1987*, Madrid: Serie Arte & Arquitectura. Júcar Universidad
- De Ponti, J. (2012) *Entre la universidad, la empresa y el estado: Trayectorias personales, saberes y prácticas en la génesis del diseño industrial y de la comunicación visual en la Argentina.*

- Décadas 1950 y 1960, Tesis de posgrado. Universidad Nacional de La Plata, Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación.
- Dorst, K. (2003) "The Problem of Design Problem" in *Expertise in Design, Proceedings of the Design Thinking Research Symposium 6*, 17-19, November 2003, University of Technology, Sydney, Australia: Creativity and Cognition Studios Press.
- Dussel, E. (1984) *Filosofía de la producción*, Bogotá: Nueva América
- Flusser, V. (1999) *Filosofía del diseño*, Madrid: Síntesis,
- Frampton, K. (1983) *Historia crítica de la Arquitectura*, México: Gustavo Gili
- Gropius, W. (1946) "La teoría y organización del Bauhaus" en *Revista de Arquitectura* N° 307, julio 1946; N° 308, agosto de 1946 y N° 309, septiembre de 1946
- Krippendorff, K. (2006). *The Semantic Turn; A New Foundation for Design*. Boca Raton, London, New York: Taylor&Francis, CRC Press.
- Ledesma, M. (2003) *El diseñográfico, una voz pública*, Buenos Aires: Argonauta.
- Maldonado, T. (1949) "El diseño y la vida social" en *Boletín del Centro de Estudiantes de Arquitectura* N° 2, octubre-noviembre de 1949
- Mandoki, Katya (2006) *Estética cotidiana y juegos de cultura: Prosaica I*, México: Siglo XXI
- Margolin, V. (2005) *Las políticas de lo artificial. Ensayos y estudios sobre diseño* México: Editorial Designio
- Norman, D. (1998) *La psicología de los objetos cotidianos*. Madrid: Nerea
- Norman, D. (1999) *Qué es un diseñador*, Barcelona: Paidós.
- Pantalone, M. (2006) "El concepto de diseño en Ciencias de lo Artificial". En Ahumada, José –Pantalone, Marzio – Rodríguez, Víctor Editores (2006) *Epistemología e Historia de la Ciencia*. Selección de Trabajos de las XVI Jornadas Volumen 12, 2006, Córdoba: Centro de Investigaciones de la Facultad de Filosofía y Humanidades Universidad Nacional de Córdoba
- Quintanilla, M. Á. (2017) *Tecnología: un enfoque filosófico y otros ensayos de filosofía de la tecnología*, México: FCE
- Rambla, W. (2010) "A propósito de estética y diseño" en *HUM 736: Papeles de cultura contemporánea*, N° 11, 2010, Universidad Granada
- Reposini, M. (1959) "Introducción al diseño", en *Revista Nuestra Arquitectura* N° 350, enero de 1959, Pág. 49-50
- Reyes Fabela, A. M. -Pedroza Flores, René (2017) *La Profesión del Diseño Expresiones y experiencias*, México: Centro de Investigación Multidisciplinaria en Educación de la Universidad Autónoma del Estado de México (CIME-UAEM)
- Rinker, D. (2008). "El diseño de productos no es arte". En: Bonsiepe, G. y Fernández, S. (Eds.). *Historia del diseño en América Latina y el Caribe: industrialización y comunicación visual para la autonomía*. Sao Paulo: Blücher.
- Rodríguez Ortega, N. (2010) "Reflexiones en torno a lo específico del diseño como hecho estético" En *HUM 736: Papeles de cultura contemporánea*, N° 11, 2010, Universidad Granada
- Sandrone, D. – Berti, Agustín Berti (2015) "La distinción entre objetos técnicos y artefactos en el pensamiento de Simondon" En. *XXVI Jornadas de Epistemología e Historia de la Ciencia*. FFyH, UNC, La Falda, Córdoba: Centro de Investigaciones de la Facultad de Filosofía y Humanidades Universidad Nacional de Córdoba
- Schon, D. (1998) *La formación de Profesionales reflexivos*, Madrid: Paidós

- Simondon, G. (2008) *El modo de existencia de los objetos técnicos*. Buenos Aires: Prometeo Libros
- Simon, H. (1996) *The Sciences of the Artificial*, Boston: Massachusetts Institute of Technology
- Sverlij, M. (2014) "La ruina, el diseño y los materiales en De re ædificatoria de Leon Battista Alberti" En: *Revista Anales del Instituto de Investigaciones Estéticas* vol. XXXVI, núm. 105, 2014, pp. 39-62, México Distrito Federal: Universidad Nacional Autónoma de México Instituto de Investigaciones Estéticas
- Summerson, J., (1996) *El lenguaje clásico de la arquitectura*, Barcelona: Gustavo Gili
- Silvestre Navarro, F.- Camarasa Balaguer, Pablo (2017) "Publicidad y mercado. Estrategias del diseño en la sociedad de la comunicación." En *i+Diseño*. Revista científico-académica internacional de Innovación, Investigación y Desarrollo en Diseño 12, pp.99-112.
- Thuillier, P. (1983) *La trastienda del sabio*, Barcelona: Editorial Hachette
- Tatarkiewicz, W. (1991) *Historia de la estética. III. La estética moderna 1400-1700*, Madrid: Akal
- 

**Abstract:** The objective of this article is to carry out a historical journey on the evolution of the term design. This set of linguistic and semantic transformations allow us to account for the extension of the idea of design to all the planes of the social and cultural life of man.

**Keywords:** to design - design - designed - designer - designly

**Resumo:** O objetivo deste artigo é realizar uma jornada histórica sobre a evolução do termo design. Esse conjunto de transformações linguísticas e semânticas nos permitem explicar a extensão da idéia de desenho a todos os planos da vida social e cultural do homem.

**Palavras chave:** desenhar - desenho - desenhado - desenhador - desenhadamente

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]

---

