

Análisis de los discursos de
**Victor Papanek y
Bruno Munari**
sobre la definición de
la disciplina del diseño

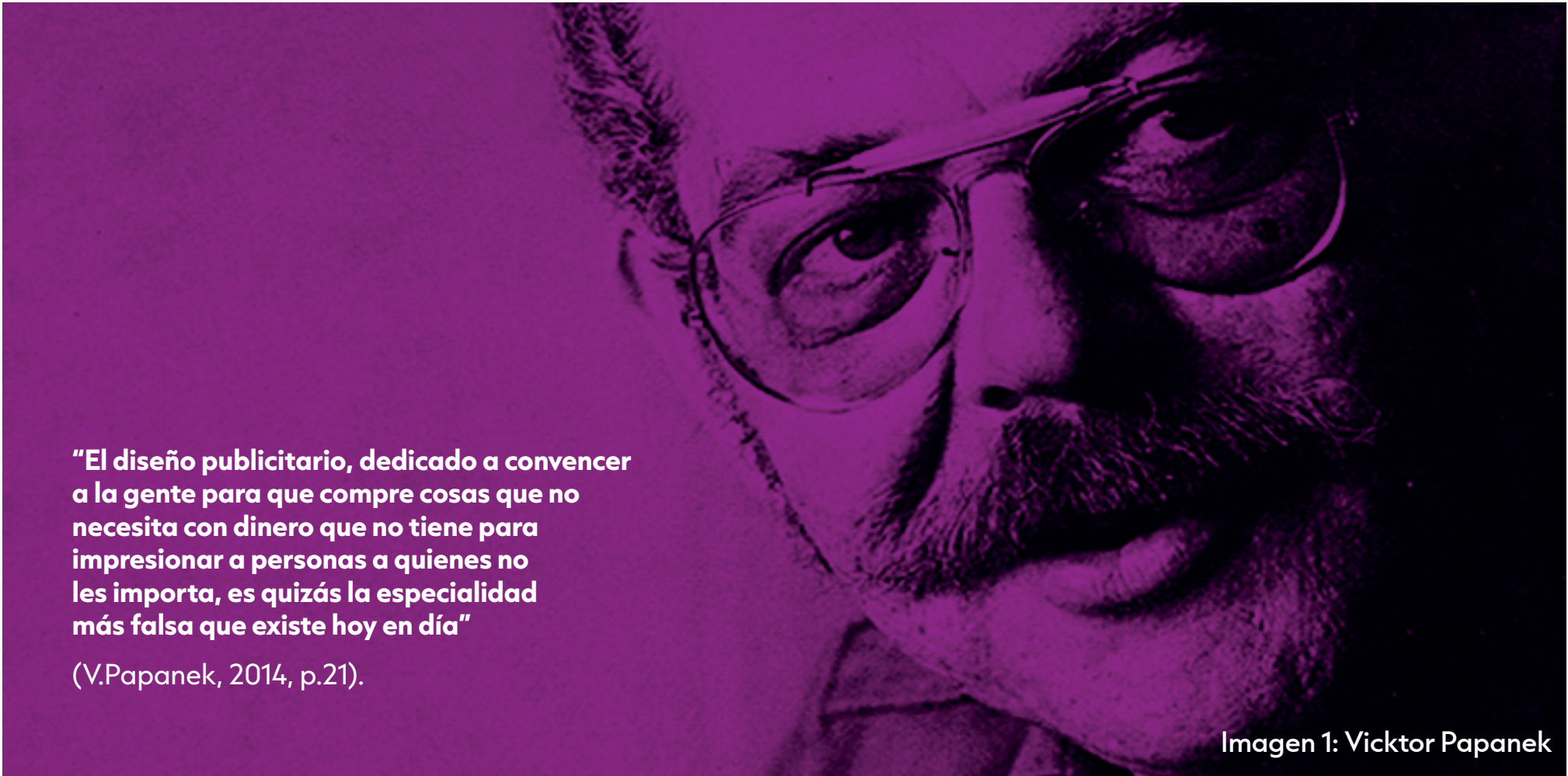
Trabajo de titulación previo a la obtención
del título de Diseñador Gráfico.

Cristopher Sebastian Encalada Ordóñez
Juan Andrés Pintado Pesántez

AUTORES

Toa Tripaldi Proaño
DIRECTORA

Cuenca-Ecuador
2022



“El diseño publicitario, dedicado a convencer a la gente para que compre cosas que no necesita con dinero que no tiene para impresionar a personas a quienes no les importa, es quizás la especialidad más falsa que existe hoy en día”

(V.Papanek, 2014, p.21).

Imagen 1: Vicktor Papanek



“Para el diseño la imaginación es el medio para visualizar, para hacer posible lo que piensa nuestra imaginación y creatividad”

(B.Munari, 1997, p.22)

Imagen 2: Bruno Munari

Dedicatoria

A nuestras familias cuya educación y amor han sido de gran apoyo emocional para convertirnos en grandes personas y profesionales. A las grandiosas personas que han pasado y a las que se encuentran aún presentes en nuestra vida.

Agradecimiento

A nuestras familias, amigos, personas especiales que estuvieron acompañándonos en esta etapa y a nuestros tutores de tesis Roberto Landivar, Juan Lazo. En especial a nuestra directora Toa Tripaldi por ser parte de este proyecto, aportándonos todo su conocimiento y a su vez animándonos para ser mejores.

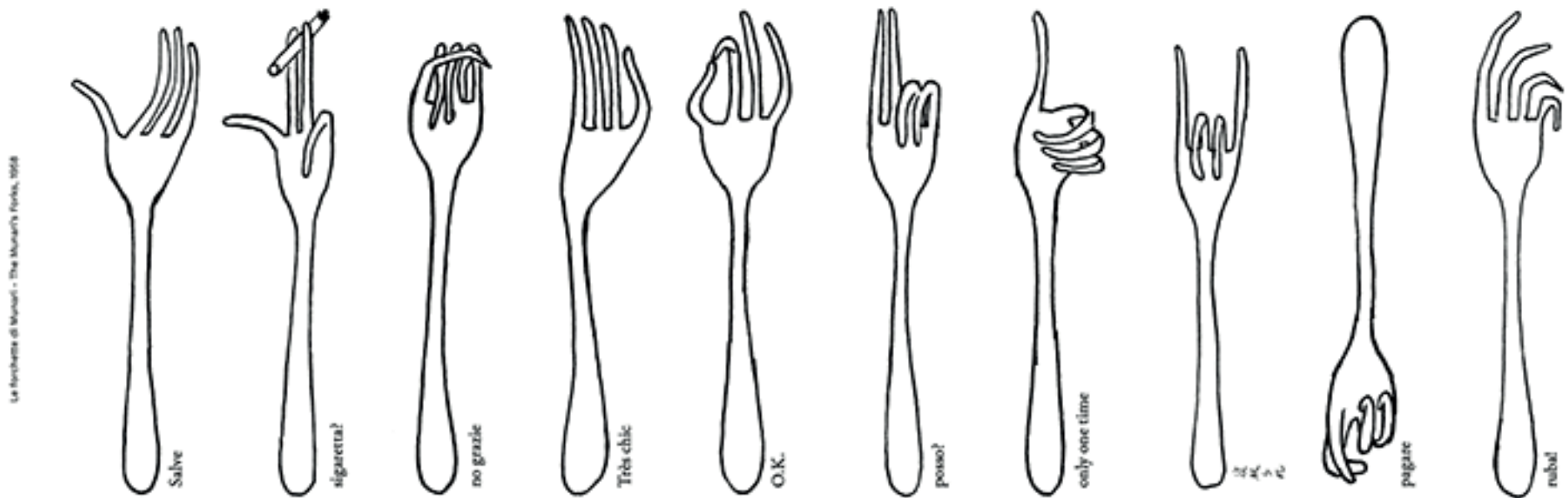


Imagen 3: Obra de Bruno Munari

Autores

Cristopher Sebastian Encalada Ordoñez

Juan Andrés Pintado Pesántez

Directora

Dis. Toa Donatella Tripaldi Proaño

Diseño, diagramación e imágenes

Las imágenes e ilustraciones fueron realizadas por el autor, a excepción de aquellas que cuentan con su respectiva cita.

Cuenca-Ecuador
2022

Índice

Problemática	08
Objetivos	09
Resumen	10
Introducción	12

Capítulo 1

Contextualización

Disciplina	16
Epistemología del diseño	20
Historia de la disciplina del diseño	24
Análisis del discurso	31
Homólogos	33
Entrevistas	34
Conclusiones	38



Capítulo 2

Planificación

Universo	42
Muestra	46
Variables	53
Procesamiento	54

Índice

Capítulo 3

Matriz y Análisis de discursos

Discursos Victor Papanek
Discursos Bruno Munari

58
98



Capítulo 4

Resultados

Cartografía	132
Discusión	140
Conclusiones	146
Anexos	148
Bibliografía	150
Índice de imágenes	152

Problemática

La presente investigación forma parte del Grupo de Epistemología del Diseño de la Universidad del Azuay, aportando a la línea de investigación de la docente Toa Tripaldi, cuyo fin según Tripaldi T. (2020) es el análisis de la historia teórica del diseño.

Dicha tesis doctoral antecede dos investigaciones previas de las estudiantes: Yariela Correa y Paula Zabala, las cuales analizaron los discursos de diferentes teóricos importantes del diseño. Según Correa (2019) con el fin de evidenciar las transformaciones que ha tenido la definición de la disciplina del diseño.

Siguiendo con esta línea de investigaciones se llevará a cabo la tercera investigación, centrado en los exponentes Victor Papanek y Bruno Munari. Según Tripaldi A. (2020) la epistemología del diseño se centra en el estudio del pensamiento, práctica y la intelectualidad de dicha disciplina, las cuales tiene varios parámetros de estudio como: límites disciplinares, sus dinámicas internas, formas de asociar y compactar conocimientos, a su vez teorías que como resultado generan marcos teóricos.

Objetivos

Objetivo general:

Aportar a la construcción y divulgación de la historia teórica del diseño, y su evolución sobre la concepción del diseño como disciplina, enfocándose en el análisis de los discursos de Victor Papanek y Bruno Munari.

Objetivos específicos:

- Identificar y clasificar los discursos enfocados sobre la disciplina del diseño de Victor Papanek y Bruno Munari.
- Analizar dichos discursos y sus aportes hacia la disciplina del diseño.

Resumen

El diseño es una disciplina que a lo largo del tiempo ha sufrido transformaciones, adaptándose a diferentes contextos y situaciones; y el trabajo interdisciplinar ha sido un factor fundamental para la configuración del diseño. Existen teóricos del diseño que mediante sus discursos aportan al desarrollo y construcción de la disciplina, dentro de ellos se encuentran Victor Papanek y Bruno Munari. El presente estudio busca, a través del análisis de los discursos de dichos teóricos, descubrir los cambios que el diseño ha tenido en su definición disciplinar.

Palabras clave: Teoría de diseño, epistemología de diseño, consolidación disciplinar, análisis del discurso.

Summary

Design is a discipline that has undergone transformations over time, adapting to different contexts and situations; interdisciplinary work has been a fundamental factor for design configuration. There are design theorists that, through their speeches, contribute to the development and construction of the discipline. Among them are Victor Papanek and Bruno Munari. The present study seeks, through the analysis of the speeches of these theorists, to discover the changes that the design has had in its disciplinary definition.

Keywords: Design theory, design epistemology, disciplinary consolidation, discourse analysis.

Introducción

El diseño es una disciplina que a lo largo del tiempo ha tenido sus transformaciones, adaptándose a diferentes contextos, trabajando de forma multidisciplinar con otras ramas de estudio, las cuales ayudan a definir lo que es diseño. Así mismo en cada época han existido diseñadores y pensadores de diseño que mediante sus discursos aportan de manera sustancial al desarrollo de la rama, a tal forma de generar una nueva perspectiva e interpretación de la disciplina del diseño.

La presente investigación forma parte del Grupo de Epistemología del Diseño de la Universidad del Azuay, donde se llevó a cabo la investigación centrado en los exponentes Victor Papanek y Bruno Munari. Los enunciados de Papanek y Munari incitan a la reflexión, crítica, cuestionamiento de las prácticas del diseño en la actualidad y la responsabilidad del diseñador de hoy en día, teniendo como objetivo aportar a la construcción y divulgación de la historia teórica del diseño, y su evolución sobre la concepción del diseño como disciplina, enfocándose en el análisis de los discursos de Víctor Papanek y Bruno Munari. Donde se pueda identificar y clasificar discursos que hablan sobre la disciplina del diseño.

Para esto el primer capítulo presenta la contextualización sobre la epistemología del diseño, es decir cómo ha sido la evolución de la historia teórica de la disciplina del diseño, así mismo su importancia como una disciplina desde la noción de Foucault, y la relevancia del análisis del discurso que cuenta con sus propias técnicas y metodologías.

En el segundo capítulo se definió el universo los cuales fueron los diseñadores Victor Papanek y Bruno Munari, y sus publicaciones oficiales, cuyos temas sean a cerca del diseño y la epistemología del diseño desde un enfoque disciplinar, por otra parte se determinó la muestra mediante la presencia de palabras clave dentro de los párrafos donde se evidencien discursos sobre la disciplina del diseño tanto de los libros de Papanek y Munari. Una vez identificado los discursos se procede a establecer unas variables para generar una matriz de análisis de los discursos en base a la metodología del AD

En el tercer capítulo se procede a realizar el análisis de los discursos seleccionados de Papanek y Munari bajo la matriz mencionada anteriormente, las cuales constan de doce variables, las cuales nos ayudan a identificar el discurso, contextualizarlo e interpretar lo que el autor menciona, valorar dicho discurso ya sea de forma positiva o negativa, para al último llegar a una conclusión sobre el tema en el que se centró el discurso. Cabe mencionar que esta investigación analiza de manera independiente a cada autor.

Para el cuarto y último capítulo se presentan los resultados obtenidos de las matrices , para el procesamiento de información, se llevó a cabo la técnica de la cartografía donde se muestra en una línea de tiempo el desarrollo que han tenido los discursos de los autores analizados y evidencia los aportes que han generado a la teoría de la disciplina del diseño.


Para concluir con el proyecto se dan las conclusiones respectivas en base a la información recolectada de los autores de manera independiente, así mismo se da una discusión a cerca de sus ideas, pensamientos y contribuciones que Papanek y Munari realizaron en su época a la disciplina del diseño, que siguen en vigencia en la actualidad.

Capítulo 1

Contextualización



Imagen 4: Afiche política del diseño de Vicktor Papanek



El diseño a lo largo del tiempo ha sufrido múltiples definiciones e interpretaciones, y es innegable catalogar al diseño como una disciplina estática, al contrario, lo que le hace difícil de definir al diseño es su cualidad multidisciplinar e interdisciplinar, cuyo resultado significa la redefinición de su propia disciplina, pero el diseño no cambia solo por la intervención con otras disciplinas sino también por su contexto, y sus propios profesionales que por medio de sus discursos han revolucionado la forma de hacer y pensar el diseño.

Es por ello que en el primer capítulo se llevó a cabo una investigación bibliográfica, de campo y a su vez un análisis de homólogos, con el fin evidenciar el contexto de la disciplina del diseño, los temas teóricos expuestos son: la definición de disciplinas desde la noción de Foucault, epistemología del diseño, la historia del diseño como disciplina y el análisis de discursos.

Disciplina

Definición de disciplina desde la noción de Foucault.

Para entender la definición de disciplina desde la noción de Foucault (1969), primero tenemos que adentrarnos en el contexto histórico del filósofo francés. Para esto Canales (2012) nos dice que, en la modernidad, la filosofía se encontraba con cambios en sus corrientes filosóficas, donde el principal objeto de estudio era el hombre, partiendo de su conciencia, este tenía las características del "ser" y "estar" que forman parte del mundo.

A principio y mediados del siglo XX en el continente europeo los trabajos centrados en la filosofía conllevan temas de carácter fenomenológico o existencialista, donde la finalidad del análisis se centra en el hombre.

Michel Foucault centra su estudio filosófico en el concepto y el sistema, dejando de lado la teoría humanista, de la cual se mencionó anteriormente, donde según Fortanet (2008) la visión de Foucault con respecto a la filosofía era ejecutarla como diagnóstico u ontología del presente, siendo esta última una estructura de la historia en un tiempo determinado, partiendo desde los discursos, prácticas que se llevaban a cabo dentro de la época delimitada, pero no analizarlo como un acontecimiento lineal o continuo.

A lo largo de toda su trayectoria centra su filosofía en tres temas: formaciones discursivas, estrategias del poder y las subjetivaciones que ejercen sobre las individualidades, dichos elementos configuran el presente, generando así una noción de sistema (Canales, 2012). Cabe recalcar que al mencionar la palabra sistema no se está afirmando la existencia de una sola, sino de múltiples sistemas. Dentro de toda esta base de conocimiento nace el estructuralismo, la cual es una nueva corriente filosófica, donde pone énfasis en los análisis de los sistemas de la realidad, para así determinar el presente.

Dentro de todo el espectro de análisis de los estudios del filósofo francés podemos evidenciar 3 etapas: la arqueológica, la genealógica y la ético-estética, en esta investigación nos centraremos en la primera etapa, con su libro "La arqueología de saber, (2002)" aquí es donde el autor abordará las formaciones de los discursos, estableciendo los límites tanto de los discursos, como los del campo discursivo, a partir de una nueva perspectiva de análisis siendo estas:



Imagen 5: Michel Foucault

Condiciones de existencia, de emergencia, delimitaciones, transformaciones y relaciones, las cuales darán paso a la individualización de los discursos (Canales, 2012). Así mismo el contenido del libro permite la introducción de "la diversidad de los sistemas y el juego de las discontinuidades en la historia de los discursos" (Foucault, 1991, p.59).

El autor no busca el análisis centralizado de la historia, por el contrario, busca el saber en situaciones disruptivas o positividad, formaciones discursivas, umbrales cuyo aporte sea significativo para la determinación, modificación, transformación del saber de una época, ya sea restableciendo o reemplazándolo, para posteriormente evidenciarlo en base a documentos y así identificarlos como hechos que han generado una evolución en un saber que posteriormente podrían definir el presente (Castellanos, 2010).

Definición de disciplina según Foucault (2002) "Si se llama disciplinas a unos conjuntos de enunciados que copian su organización de unos modelos científicos que tienden a la coherencia y a la demostratividad, que son admitidos, institucionalizados, transmitidos y a veces enseñados como unas ciencias" (p.299).

Noción de sistema:

Positividads, Formaciones Discursivas, Enunciados, Discursos, Saberes, Umbrales

La arqueología describe y halla positividads, además se analizan desde los puntos de discurso, saber y ciencia, que es en esta segunda donde dicha arqueología encuentra su equilibrio, para poder ser catalogados como leyes u disciplinas en construcción, estas deben contener un dominio de científicidad que sean sometidos bajo una matriz de análisis donde se evidencie la noción de sistema y sus elementos (Foucault, 2002).

Para ello se definirá el concepto de noción de sistema, positividads, formaciones discursivas, enunciados, discursos, saberes y umbrales, dichos conceptos son extraídos del libro "La arqueología de saber, 2002" de Michael Foucault. Noción de sistema son aquellas relaciones que están agrupadas, las mismas se encuentran en constante transformación, manteniendo de una forma independiente las cualidades u elementos que los unen. Positividads es evidenciar las reglas donde la práctica discursiva se convierte en grupos de objetos, enunciados, conceptos que genere un aprendizaje para dicho un contexto.

Las formaciones discursivas se centran en el sistema, en el cual se forman los objetos, enunciaciones y conceptos de la teoría generada, asumiendo dicha conexión teórica, dejando de lado toda contradicción y asumiéndolo como una práctica. Los discursos son enunciados cuyos elementos dan paso a la creación de un saber, estos contienen un valor entre las personas debido a que puede ser interpretado como un hecho real y verdadero.

Para los saberes el autor genera cuatro variables que se complementan entre sí, donde una primera definición de un saber es todo de lo que se está hablando dentro de una práctica discursiva específica. Como segunda variable, el saber es el espacio, donde el expositor lleva a cabo el discurso desde su punto de vista del tema abordado. En la tercera definición el saber parte de enunciados con un esquema delimitado, que se han generado en base a conceptos, estos últimos surgen, se definen, aplican y transforman.

El autor recoge todas estas variables y las unifica para crear un concepto más compacto e integral donde al saber está a disposición del discurso, y puede llevarse a cabo en diferentes espacios. Los enunciados pueden generar prácticas discursivas a medida que el saber se expanda, modifique y se distribuya en los diferentes ámbitos del propio saber mediante la formalización de conceptos y estrategias en el tema abordado.

Los umbrales definen el estado de consolidación en el que se encuentra el saber en el discurso y su catalogación dentro de la ciencia, existen cuatro tipos de umbrales:

Tipos de umbrales

Umbral de positividad

Donde la práctica discursiva es individual y autónoma, donde el individuo realiza sus primeros pensamientos a cerca de un tema, sin llegar a un carácter de ciencia.

Umbral de formalización

Una vez que los enunciados superaron la etapa de formación y verificación, podríamos decir la disciplina tiene teorías que son auténticas y valen por sí mismas.

Umbral de epistemologización

Es la agrupación de enunciados en la cual, en base a normas desea llevar a cabo la validación de criterios de coherencia y verificación del saber.

Umbral de científicidad

Los enunciados epistemológicos de una disciplina cumplen criterios formales, relegando su etapa de formación y apegándose a las leyes de construcción de las proposiciones.

Epistemología del diseño

Definición de epistemología de diseño

Sobre la epistemología del diseño Cravino (2019) nos dice que la "Disciplina empieza a ser esbozada pero que aún no se constituye como tal [...] se podría afirmar que el problema de la investigación en Diseño ronda a los objetos artificiales" (p 33).

El hombre bajo el ejercicio del diseño no solo produce un saber, sino crea productos, instrumentos, procesos, planes y hasta organismos vivos. Donde se centre el principal objeto de estudio: el objeto (Cravino, 2019).

Imagen 6: Cravino



Según Álvaro Cuno (2012) "La ciencia del Diseño lidia principalmente con lo que no existe, mientras que las ciencias tradicionales lidian con la explicación de lo ya existente " (p 34). A te esta aseveración Martínez (1990), nos dice que el Diseño en su ejecución también puede anticipar y crear un objeto, por medio de otro objeto.

Para posteriormente una vez finalizado dicha ejecución el diseñador pueda explicar ciertas especificidades, procesos u metodologías que lo llevaron a materializar dicha idea a una realidad.

Por otro lado, otra cualidad del diseñador según Martínez (1990) es la capacidad de representación, lo cual hace que un objeto inexistente, se convierta en objeto existente.

En dicha cualidad podemos ver la capacidad del diseño para generar una descripción gradual que no existe antes de su ideación a pasar a un objeto existente mediante la representación. Una vez definido el objeto se genera un crecimiento en el conocimiento sobre el mismo, donde el mismo puede ser base y cimiento para un objeto de investigación tanto desde una vista proyectual, teórica u metodológica, o como en conjunto de todas sus partes.

El Diseño durante el desarrollo de un proyecto abarca varias aristas de estudio, estos pueden ser el contexto, la problemática, solución, entre otras. Dando como resultado según Cravino (2019) La generación de un doble producto, los cuales son: El objeto y el conocimiento, donde el segundo se ve opacado por la prioridad al resultado palpable del objeto.

El conocimiento durante un proyecto de diseño puede ser de varios tipos, Cravino (2019) lo define como un conocimiento tácito al que se genera a partir de hábitos, creencias, formas de pensar de la propia persona, de los cuales forman parte de nuestros subconscientes, es decir conocimientos predefinidos que llevamos a cabo sin percatarnos de los mismo.

Nonaka y Takeuchi (1999) lo definen como "un conocimiento personal, no verbalizable y, por ende, difícil de transmitirlo y compartirlo con otros. La intuición, las ideas y las corazonadas subjetivas son parte de él" (p. 35).

Según Cravino (2019) este conocimiento se puede darse mediante la experiencia, donde la persona aprende haciendo, mediante el contacto físico con el objeto, mediante esta forma de pensamiento se puede decir que el diseño se lo pondera más como un oficio que una disciplina, ya que tiene como resultado la generación de experiencia, dicho conocimiento tiene sus ventajas y desventajas.

Ventajas:

Es efectivo a través de la práctica y constituye un gran factor empírico, Se transforma en un Saber- Hacer, la cual genera unos patrones e instrucciones que se generan producto de la práctica.

Desventajas:

Es personal, único e intransferible, No es verbalizable, no contiene un fundamento reflexivo. Pero el puente que une dicha diferencia es que toda esta información informal pase del acto a la norma, para que en palabras de Burgos (2013) El saber no quede ser oculto, implícito e inaccesible de entre todas las rutinas proyectuales. Dando como alternativa el conocimiento del Saber Hacer, ligado con el Saber Qué y el Saber Por qué. Donde el Saber qué es el proceso conceptual, que permite exponer los conocimientos, para la posterior validación y fundamentación de las normas y regulaciones establecidas para llegar al status científico, para la generación de teorías.

En la investigación en el diseño Glegg afirmo que "Un diseñador y un científico viajar por el mismo camino, pero a veces en sentido contrario. El diseñador pasa de lo abstracto a lo concreto, los científicos de lo concreto a lo abstracto" (p.36).

Donde el factor diferencial según Cravino (2019) es la metodología de uno y otro lleva a cabo. Donde la causal de indeterminación en la investigación del diseño hace que está no tenga una fácil catalogación. Donde los investigadores de dicha rama no se encuentran estáticos en una determinada área, disciplina y subdisciplina.

Christopher Frayling en (1993) habla sobre los 3 tipos de investigación en el Diseño: "investigación sobre el diseño", "investigación para el diseño" e "investigación a través del diseño".

El primero se centra en el objeto como centro de estudio, siendo estos los productos del diseño, tomando en cuenta los ejes culturales, antropológico sociológico, semiótico, estético y económico. Donde la investigación se centra en el análisis de lo disciplinar.

El segundo tiene una mirada de carácter contextual, ergonómico - funcionales, tecnológicos y socio-culturales. Donde el diseño es el objetivo de investigación.

El tercero genera conocimiento disciplinar mediante el proyecto de diseño, es decir investigación- acción. Donde los juicios morales según Cravino (2019) pueden ser parte de esta investigación-acción, planteando lo que se hace y lo que debería hacerse, dando paso a la reflexión crítica.

La investigación proyectual ocupa mucho este tipo de investigación ya que, al realizar proyectos, estos tienen la finalidad de generar conocimiento disciplinar

Al decir "una Epistemología del Diseño" estamos agrupando la existencia de diferentes epistemologías. No es intención de los autores reducir la mirada a los enfoques epistemológicos en una sola vertiente, ya que la/s Epistemología/s del Diseño se presenta/n como un campo complejo en construcción por parte de distintos enfoques. (Iglesias, 2013, p.131).

Características, límites disciplinares, dinámicas internas, enfoque de la disciplina del diseño

“Las disciplinas (científicas o artísticas) vienen a ser como porciones de la realidad que, como una especie de tarta, previamente se ha repartido a quienes aspiran a representarla con la validez limitada de su coto de referencia” (Herrán,1999, p.1). Enfatiza en el análisis de la realidad compleja donde el investigador tiene puntos de vista distintos, y las interpretaciones son relativas, incompletas o parciales.

Donde el investigador observa la realidad de acuerdo a sus capacidades, conocimientos, experiencias y vivencias anteriores, siendo el contexto un factor clave para su interpretación de su realidad o cómo él la percibe, donde así él investiga, descubre y recrea lo que observa, siente y entiende, para cuando finalice su investigación este pueda aportar al conocimiento en un cierto campo o disciplina (Herrán, 1999).

Herrán (1999) en su libro genera una antítesis al enfoque disciplinar, denominándose como enfoque epidisciplinar,

donde realiza un análisis diferencial donde menciona que hay formas distintas de comprender e investigar la realidad, estas son las ya mencionadas anteriormente: El enfoque disciplinar o vertical, este es el enfoque más tradicional y dominante dentro de la mayoría de disciplinas a lo cual la autora Fago (2008) lo define como “un campo organizado del conocimiento que se encarga de estudiar un conjunto de fenómenos correlacionados de manera monolítica, lineal y unilateral” (p.56).

En cambio, el enfoque epidisciplinar es más reciente, la cual se relaciona con otros conocimientos procedentes de otras disciplinas, de la misma familia epistemológica de ciencias o de artes, y de conocimientos útiles, que no pertenecen a una disciplina en concreto. Dentro de las características del dicho enfoque se pueden evidenciar unas constantes dinámicas internas de la concepción del diseño en la actualidad.

Así podemos ver que la investigación episdisciplinar y las cualidades de la disciplina del diseño convergen y tienen límites no tan claros, ya que al estar en constante contacto con otras disciplinas hace que estas se encuentren modificándose todo el tiempo.

Herrán (1999) En las décadas de los 70 y 80 se generan descubrimientos que generan un nuevo paradigma y estos son los nuevos conceptos de disciplina, multidisciplinar e interdisciplinar, generando una nueva clasificación de enfoques de investigación, las cuales dependían de la organización de su contenido.

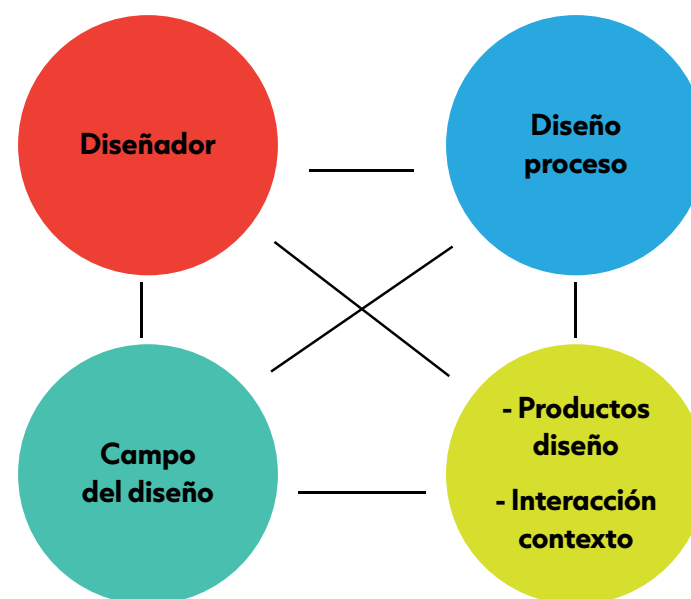
Donde a partir de la disciplinariedad se generan 3 comprensiones epidisciplinarias, dicho esto nos centraremos en las 2 primeras estos son: La interdisciplinariedad, la transdisciplinariedad y la meta disciplinariedad.

En la Investigación epidisciplinar se generan dos enfoques de desarrollo el interdisciplinar se produce cuando dos o más disciplinas crean un espacio epistemológico compartido y el transdisciplinar en las investigaciones transdisciplinarias el objeto de investigación cambia, a medida que el complejo proceso de investigación transcurre: cambian las ópticas, las creencias, las perspectivas, las técnicas, los prejuicios, la velocidad lectora comprensiva, la escritura productiva.

El enfoque multidisciplinar del diseño, la autora Fagoso (2008) menciona que la evidencia del diseño como una práctica u expresión se encuentra desde la prehistoria, pero que como una disciplina institucionalizada es relativamente joven, la cual data desde el año 1919 cuando la Bauhaus genera su primer programa académico. Desde ese entonces el diseño como disciplina sigue en un proceso de consolidación.

Así también la autora pone énfasis en que la multidisciplinaria en el diseño ha estado presente dentro del mismo desde su origen, por ende, se puede definir que el diseño "es un saber que por definición se ubica en la actividad multidisciplinaria" (Fagoso, 2008, p. 57). afirmación que ha sido de gran aporte para la legitimación de la disciplina tanto desde la Bauhaus hasta la presente fecha, aportando de igual manera al crecimiento de la disciplina.

Para Fagoso (2008) al momento de considerar una actividad multidisciplinaria, pone en consideración 4 esferas primordiales, las cuales corresponden a diferentes instancias, en la cual se desarrolla la interacción de conocimientos.



La primera es la esfera del diseñador cuya responsabilidad es realizar procesos de diseño, con visiones multidisciplinarias relacionados a perspectivas filosóficas, además de estar condicionado por su contexto.

Segunda esfera, el diseño como proceso acumula una variada información en la cual se evidencian los procesos del diseñador, las cuales están sometidas a dimensiones operativas, interpretativas, científicas, tecnológicas y estéticas.

Tercera esfera, en el campo de diseño: Las teorías y métodos se complementan, desde una actividad multidisciplinaria, donde la psicología, sociología, comunicación y arte delimitan el quehacer del diseño.

Cuarta y última esfera, los productos de diseño y la interacción al contexto: Estos pueden ser sucesos históricos, ya sea de la disciplina, del objeto o del contexto donde se dan diferentes enfoques desde donde se evidencian problemáticas del diseño y los diversos métodos que pueden aplicarse para la solución, para así dar paso a la configuración de los objetos del diseño.

Historia de la disciplina del diseño

Para contextualizar es importante destacar acerca de varios momentos históricos por el cual pasó el diseño para entender su epistemología en la actualidad, según Zabala (2020) en el contexto sobre el que actúa el diseño ha marcado tanto su evolución como disciplina, así como los productos que ha ofrecido a la sociedad para satisfacer sus necesidades.

Entonces entendemos que el diseño tiene una evolución a lo largo de la historia, reforzando en ciertos momentos históricos su ideología del saber, donde se empieza a tener en cuenta al diseño como una disciplina. Siguiendo esta contextualización se procede a presentar dichos momentos históricos en el cual el diseño se consolidó como una disciplina.

1. Bauhaus

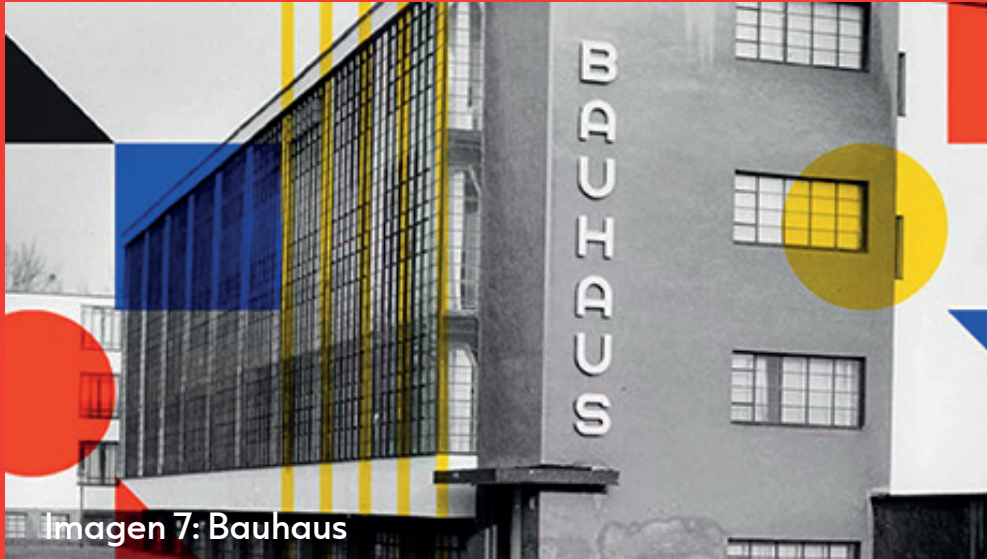


Imagen 7: Bauhaus

Es una escuela que se dedicó a la arquitectura, diseño, artesanía y arte siendo fundada en 1919 por Walter Gropius en la ciudad de Weimar - Alemania, según Palmerino (2004) La filosofía de la Bauhaus fue agrupar en una sola unidad todas las formas de creación artísticas en su escuela de igual manera con todas las disciplinas de las prácticas artísticas los cuales se educarían bajo

la influencia de Walter Gropius con la visión de dar importancia a al desarrollo de métodos del diseño para la sociedad

La escuela fue un apoyo para para recompensar necesidades con las cuales no contaba la sociedad en cierto momento, debido a ciertos conflictos políticos y las condiciones que vivía Alemania, que principalmente se presentó afectado la falta de inmobiliaria, entre otras condiciones.

Meggs y Purvis (2012) nos relata que los fundamentos de la escuela no se limitaban a copiar estilos artísticos más bien en desarrollar principios formales y disciplinares para no caer en las barreras conformistas, como expresó Gropius en su manifiesto "¡Formemos un nuevo gremio de artesanos sin las pretensiones clasistas que querían erigir una arrogante barrera entre artesanos y artistas!" (Gropius, 1919, p. 1).

2. Escuela de Ulm



Imagen 8: Escuela de Ulm

La escuela HfG o ULM fue fundada en 1953 fundada por Max Bill (exalumno de la escuela Bauhaus), Inge Aicher-Scholl y Otl Aicher, siendo la escuela más importante en establecerse tras la segunda guerra mundial y considerada de cierto modo como la heredera de la Bauhaus, la filosofía de la escuela se basaba en presentar diseños el cual se vean plasmados la funcionalidad y la racionalidad.

Bürdek (2005) nos explica que en la escuela de la Ulm no se realizaban moldeados ni esculturas, es más, no se realizaban artes libres, debido a que se caracterizó por la inclusión de nuevas disciplinas, disciplinas como: la ergonomía, las técnicas matemáticas, la economía, la física, la política, la psicología, la semiótica, la sociología y la teoría de la ciencia, estas fueron de fundamental importancia en el plan de estudios para el diseño.

3. Postmodernidad



Imagen 9: Carteles del postmodernismo

La postmodernidad surge en la década de los 60, pero según Meggs y Purvis (2012) en la década de 1970, muchos creían que la era moderna estaba llegando a su fin en el arte, el diseño, la política y la literatura.

Las normas culturales de la sociedad occidental estaban siendo examinadas y la autoridad de las instituciones tradicionales estaba siendo cuestionada.

“En diseño, el posmodernismo designó el trabajo de arquitectos y diseñadores que estaban rompiendo con el estilo internacional tan predominante desde la Bauhaus” (Meggs y Purvis, 2012, p. 460). El diseño posmoderno suele ser subjetivo e incluso excéntrico; donde la ideología del diseñador es presentar el diseño como una obra de arte que busca satisfacer una necesidad comunicativa racional ante la sociedad, el cual el diseñador va presentando sus trabajos, se va convirtiendo en un artista el que ha estado actuando ante una audiencia con la bravura de un músico callejero, y la audiencia responde ante su arte o pasa sin interes.

4. Diseño Contemporaneo



Imagen 10: Afiches del diseño contemporaneo

Durante los 70's la sociedad generó una gran diversidad de gustos y un fluir de diversos estilos de vida, la cual fue gran parte por influencia de los distintos sistemas de comunicación, siendo la televisión la que destacó e influyó más en dichos estilos de vida de los consumidores.

Al final de los 70's y en los 80's la comunidad social se dividía con la simple división de clase trabajadora, clase media y alta que no describían la complicada estructura social de los países industrializados, por lo cual, la sociedad se hacía más plural y la nueva modernidad no correspondía con la sociedad.

La premisa de que “los usuarios de ordenadores consiguieron un mayor control del proceso de diseño y el de producción” (Meggs P., Purvis A., pág. 488) representó un cambio significativo en las maneras de hacer diseño, en el que algunas técnicas análogas se convirtieron en obsoletas y otras a fusionarse o trabajar en conjunto con las digitales.

Estas nuevas formas de hacer y producir representarían la adaptación de los anteriores saberes a las nuevas tecnologías, como el aprendizaje de uso de los softwares y el del nuevo lenguaje de la programación; representaría el paso a la necesaria adaptación a una nueva tecnología que llegó para quedarse y que empieza a cambiar nuevamente el contexto (Correa, 2019).

5. Diseño Latinoamericano

En América Latina el diseño como una disciplina se empieza a originar a mediados del siglo XX, en donde se va presentando su ideología la que consiste en combinar dos aspectos importantes para la necesidad del desarrollo del diseño siendo el arte con el entorno social de la época, aportando a grandes cambios para el diseño ya que, según Correa (2019) varios artistas y diseñadores se desarrollaron en constante intercambio y entrecruzamientos, lo que provocaba que se desarrollaran en un escenario similar, la modernidad y su estética racional, aunque su desarrollo estaría cerca al siguiente cambio de pensamiento.

Correa (2019) nos explica que en el diseño Latinoamericano en ciertos aspectos el trabajar en equipo o interdisciplinariamente (en lo que se caracteriza el diseño latinoamericano) era lo más conveniente, ya que esta interdisciplina cruza límites tradicionales, generando que se involucren varias escuelas del saber para trabajar y apoyar en los resultados finales con el fin de crear un buen flujo en el entorno social sin tener la necesidad de volverse un ambiente denso hacia dichos artistas, diseñadores y con toda la sociedad con la que se interactuaba.

Para Valdés de León (2008) lo que caracteriza al Diseño Latinoamericano es la extendida identidad la cual posee esta región, que se presentan al momento de pretender establecer tipologías y categorías de análisis del diseño que instauran un cierto orden sobre la relación entre sociedad y diseño, que le ha dado origen y tallado su "multiforme fisonomía", el Diseño Latinoamericano se torna inasible en su misma multiplicidad.

Centrándonos en el Diseño Latinoamericano, este estilo tuvo su contraparte en su época por el motivo de la falta de comunicación y entre artistas y diseñadores que pretendían trabajar por su cuenta separando este estilo de sus labores "En tanto los practicantes de las distintas disciplinas del Diseño continúen dispersos e incomunicados, cada uno refugiado en el confortable y estéril aislamiento del estudio o la cátedra, disfrutando del módico reconocimiento local, indiferente a su condición latinoamericana, la construcción de un proyecto de Diseño Latinoamericano no pasará de ser otra vaga e inútil utopía." (Valdés de León, 2008, p. 60).

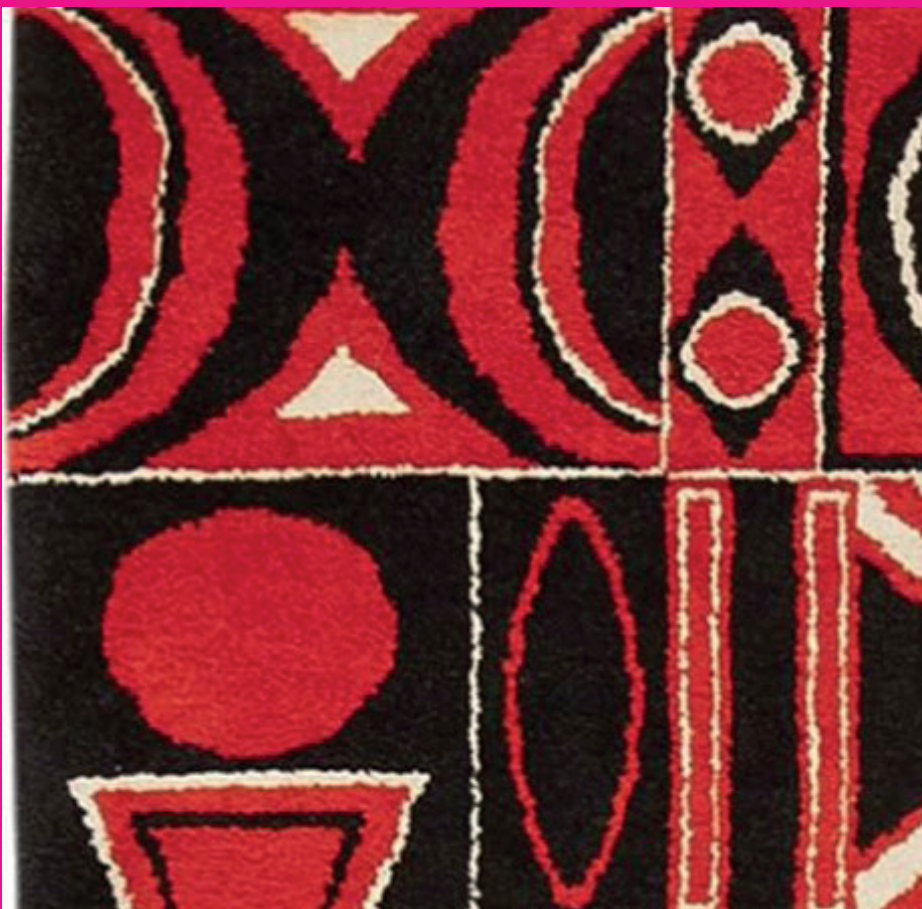


Imagen 11: Carteles del diseño latinoamericano

Historia de Victor Papanek

Victor Josef Papanek fue un diseñador, antropólogo, escritor y profesor, nació en Viena (Austria) en 1927 y emigró a Estados Unidos en 1932, donde se graduó en arquitectura y diseño en la Cooper Union de Nueva York y cursó estudios de postgrado en el Massachusetts Institute of Technology (MIT). Siendo la Cooper Union donde se dió la educación de Victor Papanek, el cual dicha Universidad se creó para el avance de la Ciencia y el Arte, establecida en 1859, se encuentra entre las instituciones de educación superior más antiguas y distinguidas del país.

Fue fundado por el inventor, industrial y filántropo Peter Cooper, ofrece una educación de primer nivel en arte, arquitectura e ingeniería, así como una destacada facultad de humanidades y ciencias sociales, lo que ha dado frutos en la carrera de Papanek debido a que pudo intensificar su metodología acerca de la disciplina del diseño. Durante treinta años trabajó para la Organización Mundial de la Salud y para la UNESCO en países de África, Asia y Sudamérica. Quizá por ello, fue especialmente sensible a las cuestiones relacionadas con la sostenibilidad, en un momento en que esta palabra no era de uso corriente (Pelta, 2011).

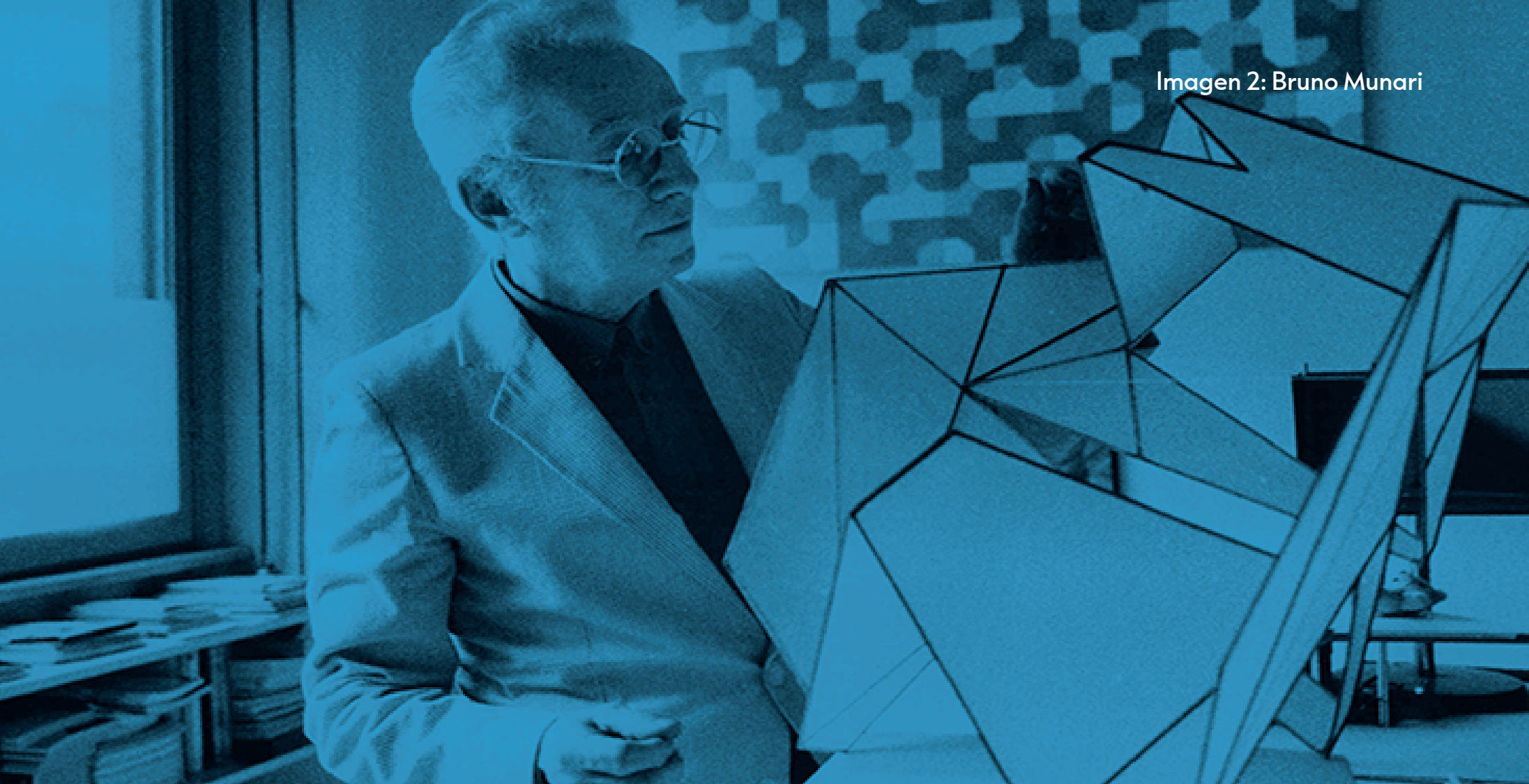
Papanek ha pasado a la historia, una de las razones más grandes fue por su libro *Design for the Real World. Human Ecology and Social Change* que en su época hasta en la actualidad sigue siendo un libro polémico, ya que, en su obra criticó a sus colegas diseñadores, acusándolos de realizar un trabajo de mala calidad, de estar demasiado preocupados por cuestiones estilísticas, debido a que Papanek seguía una ideología que presentó Louis Sullivan con su exclamada frase "La forma sigue a la función", también los criticó fuertemente por malgastar los recursos naturales y de olvidar sus responsabilidades con la sociedad y con la moral del mismo diseñador "Hoy, el diseño industrial ha colocado el asesinato en las bases de la producción en serie.

Al diseñar automóviles criminalmente inseguros que matan o mutilan a casi un millón de personas de todo el mundo cada año, al crear nuevas especies completas de basura permanente que abarrotan el paisaje y al elegir materiales y procesos que contaminan el aire que respiramos, los diseñadores se han convertido en una raza peligrosa". (Pelta, 2011, p.1)

Papanek presentó una metodología entre lo intelectual y lo intuitivo sobre las responsabilidades que debe manejar un diseñador para evitar conflictos éticos y morales, presentando una metodología que contiene 6 componentes: método, utilización, necesidad, telesis, asociación y estética.



Imagen 1: Vicktor Papanek



Historia de Bruno Munari

Bruno Munari fue un artista y diseñador italiano considerado como un diseñador moderno nace en Milán, Italia en 1907. A los 6 años se mudó a la Badia Polesine. En 1925 regresó a Milán para trabajar con su tío de profesión ingeniero. En 1927 comenzó a relacionarse con Marinetti y el movimiento futurista, exponiendo con ellos en varias muestras. Tres años más tarde se asoció con Riccardo Ricas Castagnedi, con quien trabajó como diseñador gráfico hasta 1938. trabajó como diseñador gráfico en la editorial Mondadori, y como director artístico de la revista Tempo, comenzando contemporáneamente a escribir libros de literatura infantil, inicialmente creados para su hijo.

Su carrera permitió un reconocimiento bastante amplio gracias a su diseño industrial, donde realizaba creaciones que cautivaran el sentido visual, abarcando pinturas, esculturas y poesía didáctica. Para cautivar en las artes plásticas no solo se valió de los objetos pictóricos-escultóricos, sino también de la literatura según Brenes (2018).

Munari, fue considerado uno de los mejores diseñadores industriales y gráficos del siglo XX, donde empezó a aportar en contribuciones fundamentales de diversos campos de artes visuales, diseño industrial, diseño editorial y juegos pedagógicos. "En 1958 presenta las *Sculture da viaggio* (Esculturas de viaje) que constituyen una revisión revolucionaria del concepto de escultura, en las que su función monumental se transforma en objetos de viaje, a disposición de nuevos nómadas del mundo en proceso de globalización". (Brenes, 2018, p.1).

Un apartado importante acerca de Munari que ha sido práctica en su vida laboral hasta el punto de plasmarlo en uno de sus libros es el uso de una metodología que ayuda con la resolución de problemas, esta metodología plantea sistematizar la resolución de problemas, se presentan en doce puntos sólidos, los cuales son:

1. Problema: Es de las necesidades, de donde surge un problema en diseño, el problema no se resuelve por sí mismo pero si posee los elementos necesarios para su solución.

2. Definición del problema: Existen distintas definiciones las cuales pueden ser: provisional, definitiva, aproximada, imaginativa, comercial, técnicamente sofisticada o sencilla y económica. Por lo tanto es necesario escoger solo una.

3. Elementos del problema: Se debe descomponer en sus elementos y así tener entero conocimiento para aplicar características funcionales como psicológicas, matéricas, ergonómicas, estructurales, económicas y formales.

4. Recopilación de datos: Recoger todos los datos necesarios para decidir los elementos constitutivos del proyecto.

5. Análisis de datos: Cuando se pasa al plano de valores estéticos, estos deben ser eliminados puesto que se consideran tan solo una decoración aplicada y se tienen en cuenta sólo los valores técnicos.

6. Creatividad: Procede según el método y reemplaza la idea intuitiva puesto que esta solo vincula la forma artístico-romántica; 7. Materiales tecnologías: Dentro de la recopilación de datos, se encontraban los datos referentes a materiales y tecnologías que el diseñador tiene a su disposición para el desarrollo del proyecto.

8. Experimentación: Permite descubrir nuevos usos de un material o de un instrumento. De este modo la experimentación de materiales, técnicas e instrumentos permite recoger información sobre nuevos usos de un producto.

9. Modelos: Demuestra nuevos usos para determinados objetivos. Estos ayudan con la solución parcial a los subproblemas y en conjunto al problema global.

10. Bocetos: Se realiza un boceto para construir modelos parciales. Estos pueden realizarse incorporando diferentes adaptaciones que permitan visualizar la optimización de la función del producto;.

11. Verificación: Se presenta el producto a determinado número de usuarios y se pide que emitan un juicio crítico, luego desarrollar un control económico para determinar el precio de venta; y para finalizar.

12. Solución: Realizar dibujos los cuales comunican todo respecto al producto de forma clara y legible para así entender detalles.

Análisis del discurso

¿Qué es el discurso?

Según Ávila (2020) el discurso se presenta como una idea, una propuesta o un mensaje insertado en un contexto, por aquello el discurso cada vez va teniendo un mayor campo de receptores, ya que el discurso es toda expresión cultural que se representa un signo el cual es perceptible para todos los receptores. "Una ropa puede ser un discurso, un corte de pelo es un statement de una mujer que quiere tomar cambios, todo es discurso al final también". (Zabala, 2020, p. 63) al final el discurso se presenta de cierta manera que todo comunica.

Tradiciones y prácticas del Análisis del Discurso

Las siguientes tradiciones y prácticas del análisis del discurso serán de gran ayuda para realizar los análisis de discursos, las siguientes tradiciones se encuentran basadas en el libro: Análisis del discurso, Manual para las ciencias sociales en el año 2006 de Iñiguez Rueda, L.

La primera tradición que nos muestra el autor se presenta con el nombre de Sociolingüística Interaccional, el cual proviene de la Antropología, la Sociología y la Lingüística, donde su objetivo es estar presente en la cultura, la sociedad y el lenguaje. "Se interesa por el lenguaje situado en las circunstancias concretas de la vida cotidiana." (Iñiguez Rueda, 2006, p. 72).

La segunda técnica se le nombra como la Etnografía de la Comunicación: la cual también proviene de la Antropología y aparte de la Lingüística, esta técnica se encuentra interesada, según el autor, por una pluralidad temática que pone al lenguaje en un contexto cultural y a la comunicación en un enfoque diverso, así enfocándose en la interacción de sus miembros. (Iñiguez, 2006)

Para la tercera técnica habla acerca del Análisis de la conversación en esta técnica se enfoca en la Sociología de la situación, en el cual aborda la interacción de los que son sus participantes y sus relatos en su contexto, esta tradición estudia la organización de la acción social cotidiana, es decir, se presenta el contexto de una conversación, el lenguaje en uso; se debe identificar, describir y estudiar el orden en las conversaciones del día a día.

Como cuarta técnica tenemos el análisis crítico del discurso el cual a diferencia del resto de tradiciones esta se presenta como una perspectiva, debido a que su estudio se enfoca solamente en acciones sociales que se producen mediante discursos como por ejemplo los discursos de carácter político, persuasivo, cuando se expresa control social, dominación y la exclusión.

Como quinta y última técnica se presenta a la psicología discursiva que se enfoca en el cómo se modela la interpretación de la realidad, la orientación del habla y la escritura. El autor explica que esta técnica pone su atención en la naturaleza del conocimiento, la cognición y en la realidad.

Estrategias metodológicas para el análisis del discurso

En este siguiente punto de Estrategias metodológicas para el análisis del discurso también se encuentran basadas en el libro del Análisis del discurso, Manual para las ciencias sociales de Íñiguez Rueda, L. (2006).

Tradición francesa

Íñiguez Rueda (2006) expresa que históricamente esta tradición ha recibido influencias del estructuralismo, marxismo y el psicoanálisis. La escuela francesa describe tres operaciones necesarias para la práctica del AD: la diferenciación texto-discurso, la distinción locutor/a-enunciador/a y la operacionalización del corpus.

En la Diferenciación texto-discurso ocurría a través de posiciones determinadas, es decir que están inscritos en un contexto "interdiscursivo específico" donde se presentan condiciones históricas, sociales, intelectuales, etc. Para la operativa Distinción locutor-enunciador nos revela que esta refiere a la posición que debe ocupar el sujeto, así delimitando lo que es el ejercicio de la "función enunciativa", a lo que se refiere, que estén envueltos por situaciones o momentos que marquen las prácticas discursivas.

Y para la operativa de Materialización del texto: el corpus el autor nos habla sobre la importancia del corpus expresando "El corpus como materialización del texto admite gran diversidad de fórmulas" (Íñiguez Rueda, 2006, p. 73).

La tradición anglosajona del análisis del discurso

Tiene su herencia en la escuela de Oxford, y en el pragmatismo anglosajón; de igual manera presenta distintas operativas la cuales son: Definición del proceso que quiere analizarse en esta operativa se refiere a lo que se mantiene planteado según la pregunta de investigación y al enfoque que se escoja, donde se presenta que el problema sea de carácter discursivo esto con el fin de que sean correspondidos para este tipo de análisis.

Como segunda operativa tenemos la Selección del material relevante para el análisis el cual nos habla acerca de que en la búsqueda de un material relevante para el análisis, este se presenta una vez que el o la analista ha escogido "la relación social que pretende analizar" (Íñiguez Rueda, 2006, p. 72) esto considerando que se hallará ante un gran número de discursos que se entrecruzan.

Y para finalizar con la última operativa se presenta el Análisis propiamente dicho aquí se realiza una preparación del corpus, con una catalogación sistemática, aquí si son fuentes verbales entonces estos deben ser transcritos en su máximo detalle, con el uso de software que ayuden al registro, catalogación, y cualquier tipo de transcripción que se necesite.

Homólogos

1. Análisis de la transformación en el discurso de Gui Bonsiepe sobre las definiciones de la disciplina del Diseño - Yariela Correa

Resúmen:

El diseño posee una historia corta que ha sufrido muchos cambios por su estrecha relación con el contexto; su interdisciplinariedad y distintas dimensiones pueden provocar ambigüedad, esto ha influenciado a una preferencia de lo práctico sobre lo teórico, dejando espacios en sus bases.

Frente a esta realidad, mediante la técnica del análisis del discurso se evidenciarán las transformaciones que ha tenido la definición de la disciplina, realizándose un breve recorrido histórico del diseño para explorar los discursos de un exponente importante del desarrollo del diseño, Gui Bonsiepe, pues posee un discurso que mantiene activo desde la escuela de Ulm hasta la actualidad.

2. Estudio de los discursos de Tomás Maldonado que evidencian cambios en la definición de la disciplina del diseño - Paula Zabala

Resúmen:

La capacidad del diseño para interactuar con diversos contextos en el desarrollo de su quehacer implica que la profesión mantenga una constante relación con otros saberes, esto permite que la disciplina progrese alrededor de esta cualidad, que también ha generado conflictos para definirla.

Por ello es necesario remitirse a la historia de la profesión y a los planteamientos teóricos de sus fundadores, entre ellos Tomás Maldonado, para así demostrar la evolución y cambios en las definiciones sobre el diseño. Este estudio emplea la metodología del análisis del discurso para exponer la trascendencia de las teorías de Maldonado en la profesión.

Imagen 12: Portada de Tesis



Reflexión:

Esta investigación nos sirve de referencia, ya que expone de una buena forma algunos parámetros a investigar, además genera un gran aporte al estudio de la definición del diseño como disciplina, centrado en el autor analizado.

Imagen 13: Portada de Tesis



Reflexión:

Esta tesis es interesante y nos aporta mayormente sobre la disciplina del diseño, el cual está presentada por los discursos de Tomás Maldonado, esta tesis nos ayuda a entender de mejor manera como se encuentra plasmado el Diseño Gráfico en la sociedad y la interdisciplina.

Entrevista



Imagen 14: Anna Tripaldi

Se realizó una entrevista a la docente Magister Anna Tripaldi, graduada en la Universidad del Azuay con Licenciatura en Comunicación Social en el 2002, Magíster en Estudios de la Cultura en el año 2004, siendo actualmente docente en la Universidad del Azuay

¿Cómo ha ido cambiando el conocimiento teórico del Diseño?

A lo largo de la historia del diseño digamos que se sientan las bases teóricas para el diseño de producto diseño a partir mas o menos de finales del 1800 al 1900 que no van a hacer todavía diseño sino que va a constituir una suerte de base no sé si teórica siquiera si no tal vez filosóficas sobre las cuales va después de ahí creciendo algo que se llamará a partir de la escuela de Ulm de diseño como profesiones y como disciplina en la escuela de Ulm probablemente es en dónde se asientan los principios teóricos que ya fueron planteándose con fuerza como por ejemplo en la Bauhaus pero que por el escaso tiempo que tuvieron y hacer un espacio más de experimentación en la búsqueda de este nuevo profesional probablemente no quedaron tan asentados pero en escuela de la Ulm ya se asientan de la mano de Tomas Maldonado.

¿Cuáles son los límites disciplinares del diseño?

Los límites disciplinarios del diseño como tal para mí no existe o sea hay una permeabilidad en sus fronteras y el diseño nace como una combinatoria de varias disciplinas en la búsqueda de esta nueva de esta nueva profesión que había y mantiene esa características el día de hoy

Entonces si bien se consolidó como disciplina en la escuela de Ulm como te decía esta naturaleza de estar en una combinatoria permanente el arte la artesanía la técnica las ciencias exactas las ciencias sociales y hoy en día se suman la ecología el género y y demás nuevas tendencias disciplinares que se parecen el diseño permanente con esta naturaleza capaz de entrar en diálogo con otras disciplinas y para mí entonces no existe una frontera.

A ver no existe un límite definido el diseño sino más bien una frontera entendida la frontera como un espacio amplio en el cual hay intercambios como un espacio vivo, cuando hablamos de frontera no se habla de una línea, de un muro si no de un espacio de una franja dónde hay movimiento entonces para mí el diseño más que límite tal vez se podría decir que tiene fronteras y estás fronteras son permeables.

¿Cuáles son sus bases y sus dinámicas disciplinares del diseño?

Yo hablo de bases hablo de esas raíces históricas para poder entender el diseño entender estas raíces históricas, es difícil comprender esta permeabilidad de fronteras del diseño si tú no conoces la emergencia del diseño como disciplina y por qué se dio y cómo se dio.

Entonces esas son las bases de todo diseñador, un diseñador difícilmente puede apreciar su disciplina si no conoce de dónde sale la disciplina y cómo funciona y lo mismo sucede para otras profesiones que muchas de las veces miran en el diseño una disciplina inacabada o en proceso y por ello muchas de las veces también es menospreciada entonces son puestas en una calidad de una disciplina no técnicas o basados en la experimentación, exploración y la improvisación.

Es importante que dentro del mismo diseño, los personajes del diseño, los estudiantes y los profesionales exploren esas bases, estas bases históricas sobre las cuales va creciendo la disciplina y también estás dinámicas con las que se mueve para poder poner en valor el potencial contemporáneo que tiene el diseño, era así en 1850 surgen están todas estas dudas, estas dudas llevan a estos movimientos, estos movimientos establecen estas relaciones, estas recogen estas instituciones, estas instituciones generan estas dinámicas, estas dinámicas se transforman en la Ulm, en la Ulm logra de alguna manera agrupar los conocimientos y surge el diseño.

Y a partir de eso cómo es, el diseño cómo se mueve, como dialoga con otras disciplina, es la única forma de entender la naturaleza disciplinar del diseño y por lo tanto poner en valor porque hay muchas personas hablando sobre el diseño pero sobretodo hablando desde fuera del diseño.

Los límites disciplinares también son la forma en la que trabaja el proyecto, el proyecto de diseño no es algo que normalmente trabaja aisladamente, el diseño no es una isla, difícilmente hay un proyecto de impacto que se cierra sobre sí mismo sobre solo los conceptos disciplinares centrales sino que dialoga con conceptos más amplios con disciplinas

diferentes tomar de otras disciplinas incorporan proyecto o se integra con otros ámbitos del saber para solucionar necesidades o problemas entonces esos son las dinámicas no solamente teóricas o epistemológicas sino también metodológicas y de enfoque.

¿Cuál es el enfoque o los enfoques de la disciplina del diseño?

Hay tantísimos enfoques, para mí hay tantos enfoques cuánto proyectos, el diseñador tiene que ver de qué manera enfoca su proyecto de diseño no es que hay un solo enfoque como en ninguna disciplina a mi criterio.

¿A qué se refiere cuando dice que el diseñador debe empezar a estructurar su marco teórico de una manera más formal?

Hay que teorizar, los diseñadores tienen que teorizar. El conocimiento, lo que pasa es que en diseño muy pocos se enseña la teoría y muy pocos enseñan la historia del diseño, entonces sobre qué vamos a escribir o a teorizar si no conocemos siquiera los orígenes o las dinámicas de la disciplina entonces que suceden que en muchas escuelas de diseño lo que se da mucha importancia a la parte metodológica y la parte práctica pero poca importancia la parte teórica histórica, entonces es lo que sucede que muchas de las veces hay diseñadores que están ejerciendo la profesión del diseño con título de diseño y no saben quien es Victor Papanek ni Tomas Maldonado o cómo surgió el diseño o por ejemplo ahorita que en nuestra malla tenemos dos niveles, la de historia del arte historia y de la historia del diseño, dónde cuánto realmente aprendes del diseño a profundidad, cuántas materias teóricas realmente hay de diseño, cuanto se aprovechan esas materias en el proyecto, entonces sí es importante reflexionar sobre esto, es decir en cuanto el mismo diseñador reflexione en su propio quehacer es muy poco.

¿Qué entiende usted por multidisciplina e interdisciplina del diseño y por qué argumenta que la interdisciplina es una característica necesaria del Diseño?

La multidisciplina es cuando dos disciplinas están trabajando paralelamente pero no hay intercambio, es decir están ahí pero no hay mucho diálogo, La interdisciplina es cuando están ahí pero dialogan entre sí entonces hay espacios puntos en común a través de los cuales se pueden establecer dinámicas conjuntas. El diseño es interdisciplinar por naturaleza, el diseño no puede no ser interdisciplinar, porque así surge el diseño de la combinatoria de otras disciplinas, por eso su naturaleza es interdisciplinar.

¿Por qué el Diseño debe tener un acercamiento hacia la filosofía y dónde estos 2 colisionan para generar conocimiento?

La multidisciplina es cuando dos disciplinas están trabajando paralelamente pero no hay intercambio, es decir están ahí pero no hay mucho diálogo, La interdisciplina es cuando están ahí pero dialogan entre sí entonces hay espacios puntos en común a través de los cuales se pueden establecer dinámicas conjuntas.

El diseño es interdisciplinar por naturaleza, el diseño no puede no ser interdisciplinar, porque así surge el diseño de la combinatoria de otras disciplinas, por eso su naturaleza es interdisciplinar

Usted afirma que se debe realizar la independización del diseño ¿A qué se refiere con esta afirmación? y si esta no se puede lograr como usted lo menciona, por la característica de la interdisciplinariedad, ¿por qué se sigue buscando dicha independización?

El diseño tiene que encontrar su espacio que significa reivindicarse, más que independizarse, que el diseño es

independiente, de reivindicación me refiero como a ponerse en el panorama de las disciplinas porque incluso a nivel de doctorado hay personas de otras disciplinas que miran al diseño como que no fuera capaz de hacer cosas como que no fuera capaz de teorizar, como que no fuera capaz de llegar a un cierto nivel de procesamiento teórico, para mí ese es buscar un espacio un espacio donde desde adentro se puede explicar cómo las dinámicas y desde ahí que el resto entienda qué es el diseño, porque hay muchos prejuicios no solo a nivel social y profesional para el diseñador y para el diseño sino también en el ámbito académico y todos se sienten autorizados a pensar o a juzgar el diseño, muchas de las veces desde la ignorancia o el desconocimiento, entonces es necesario este espacio de teorización y reflexión para que los mismos diseñadores puedan encontrar este lugar en el cual los otros también no solamente respeten sino también tengan un conocimiento más claro de lo que es el diseño y no basado en el prejuicio.

Usted menciona que se han dado pocos avances a nivel local o nacional en el campo de la epistemología e investigación en Diseño, ¿sabe usted cuáles son dichos avances?

Se han realizado pocos avances en la reflexión teórica del diseño casi nada en el tema epistemológico, a nivel de universidades entiendo que hay gente que está haciendo posgrados y están haciendo investigaciones sobre el tema teórico epistemológico, hay unas pocas publicaciones sobre el tema histórico pero esas publicaciones que hay que son sumamente valiosas porque es lo primero que hay de todas formas están abordando solo la mayoría del tema histórico en Quito y Guayaquil, y el diseño en muchos de los casos no está en los centros sino en las periferias y en Ecuador es así de ahí que se las escuelas importantes de diseño en este momento están en Ambato, en Cuenca, en Loja y sumado a esto la emergencia del diseño como disciplinas.

Es decir, ya como carrera Universitaria en Ecuador viene desde Cuenca entonces muchas de las veces esos son temas que no se toman y solamente como suele pasar

en todos los lugares del mundo nos concentramos a lo que sucede en la capital o en los núcleos de poder económico y no vemos qué sucedió en las periferias a nivel histórico, en temas de reflexión teórica y epistémica no hay demasiado interés en las 3 entonces ahí poco material estructural.

¿Usted cree que el diseño debería tener una definición exacta por excelencia?

Hay que definir el objeto de estudio qué es lo que estudia el diseño o los diseños porque también habría que evaluar si que ahora estamos tan solo en diseño o hay varios diseños y pienso que más allá de que el objeto de estudio debe definirse con una cierta claridad siempre van haber definiciones disciplinares distintas dónde habrá un núcleo común y unas consideraciones probablemente diferentes.

Por ejemplo la definición del ecodiseño probablemente será distinta la definición del diseño inclusivo, entonces puede haber un núcleo común en el objeto de estudio pero también pueden haber unas consideraciones más amplias en función del enfoque. Es difícil definir rígidamente o con criterios de la modernidad una disciplina que tiene fronteras laxas y que está en constante movimiento entonces si habrá una definición central común, clara pero sin duda en el accionar del diseño, en la ejecución de la práctica, en el trabajo metodológico, en el proyecto en sí puede que haya mucha diversidad y esa diversidad puede parecer un desdibujamiento de las fronteras pero también ese desdibujamiento es la característica propia de esta disciplina que todavía no ha sido entendida a cabalidad.

“El diseño es interdisciplinar por naturaleza, el diseño no puede no ser interdisciplinar, porque así surge el diseño de la combinatoria de otras disciplinas, por eso su naturaleza es interdisciplinar”

Conclusiones

El diseño no es estático, al contrario es una disciplina que se va redefiniendo, es decir que ha tenido varias definiciones a lo largo de la historia, y esto se debe a cuatro claves importantes para el desarrollo del diseño, la primera y segunda son su cualidad multidisciplinar e interdisciplinar, que permite que el diseño se vincule con otras disciplinas, generando una redefinición a la propia disciplina del diseño. La tercera es el contexto, el diseño se adapta a la época y las necesidades que tiene la sociedad, y por último a las personas que realizan diseño, no solo de una forma práctica sino de la manera en la que por medio de sus discursos han revolucionado la forma de pensar, interpretar y hacer diseño.

Esta investigación se apoya en el enfoque de la arqueología de saber de Foucault donde este deja de lado el análisis de sucesos de una forma lineal, al contrario, nos muestra una forma de cómo analizar discurso, saberes y ciencia, su nacimiento, evaluación y cambios que han existido en base a sucesos disruptivos que hayan modificado el saber de una determinada época. Generando una noción de sistema en la cual se hallan positividad, formaciones discursivas, enunciados, discursos, saberes y umbrales.

La epistemología del diseño nos muestra que la disciplina del diseño en la actualidad sigue en consolidación, ya que no se encuentra constituida como otras disciplinas u ciencias. Esto se debe a los problemas que existen en la investigación de diseño y en diseñadores que llevan a cabo proyectos, los cuales están más centrados en los productos de diseño, que en el conocimiento resultante de la investigación. Los mismos que podrían contribuir a la solidez de las bases de la disciplina. Por otro lado el diseño a lo largo de su historia ha abarcado varias aristas de estudio, como lo son el contexto, problemática, solución, entre otros. Es por ello que tiene una capacidad de vinculación y adaptación tanto con otras disciplinas y condiciones donde se el diseño sea requerido, generando así límites disciplinares, dinámicas internas, características y enfoques de la disciplina del diseño.

La historia teórica del diseño nos presenta varios aspectos importantes sobre cómo el diseño ha marcado su evolución como disciplina, así como los productos que ha ofrecido a la sociedad para satisfacer sus necesidades, en donde entendemos que el diseño tiene una evolución a lo largo de la historia, lo cual en ciertos momentos históricos ha reforzado esta ideología del saber y se empieza a tener en cuenta al diseño como una disciplina, marcado en varios rasgos como en lo social, político, ambiental y racional.

El Análisis del Discurso (AD) se presenta como una herramienta el cual entendemos la importancia que tiene en la profesión mejorando su aspecto disciplinario en cuanto presentar a la teoría del Diseño como discursos que llegan a ser es perceptible para todos los receptores, al final el discurso se presenta de cierta manera que todo comunica y el diseño comunica.

Capítulo 2

Programación

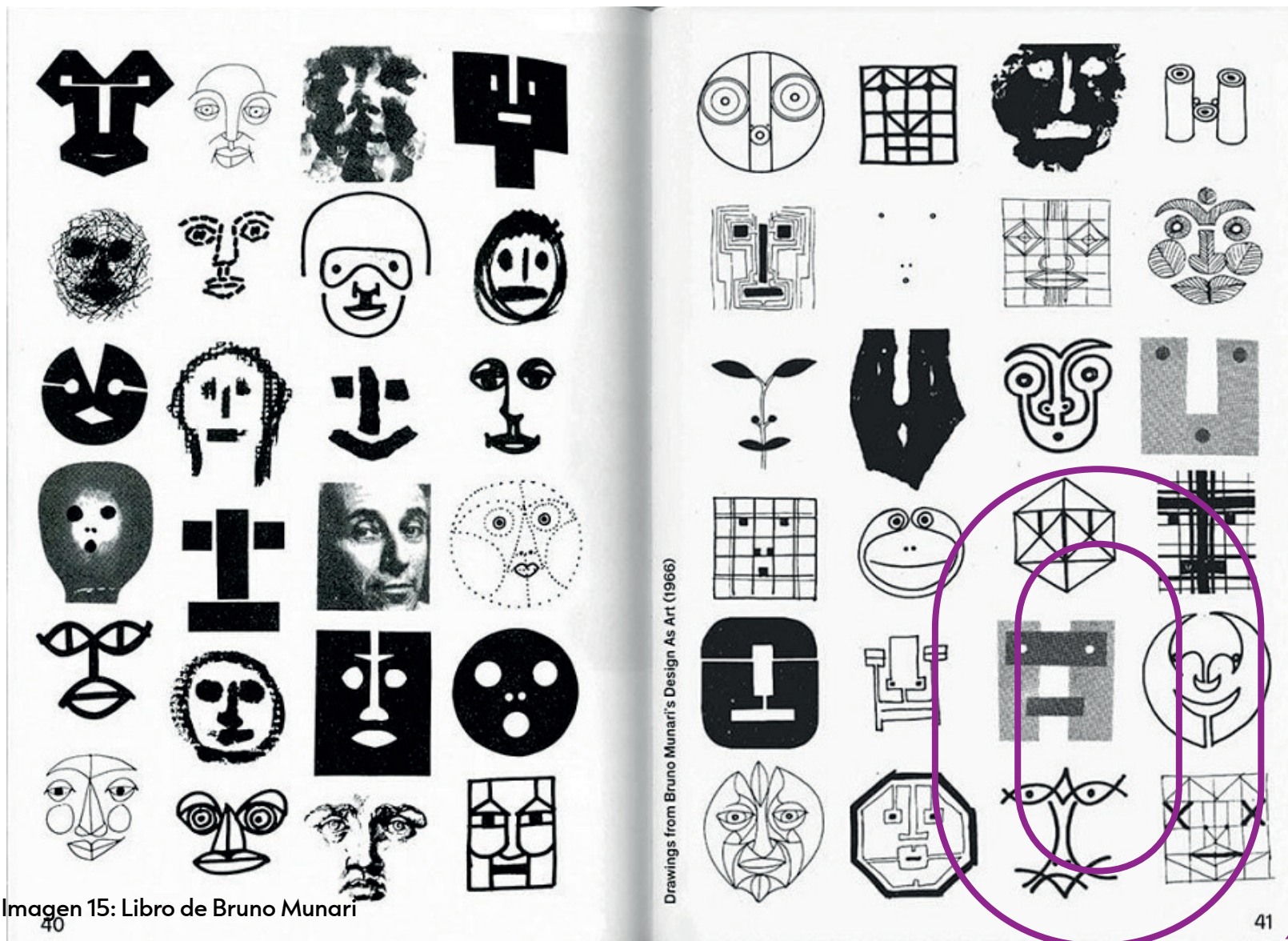


Imagen 15: Libro de Bruno Munari

40

41

Programación

Este capítulo es necesario para establecer el universo de los discursos de Victor Papanek y Bruno Munari, en la cual se va a obtener: la muestra a analizarse, establecimiento de variables bajo la teoría del Análisis del discurso y por último la metodología o técnica de proceso de información.

En esta etapa nos centramos en revisar, identificar los discursos de Victor Papanek y Bruno Munari que se relacionen con el diseño y la epistemología del diseño desde un enfoque disciplinar, los cuales, se encuentran en publicaciones oficiales por dichos autores. Cabe recalcar que no todos los textos de un libro son material de análisis, sino se hará énfasis en párrafos textuales que estén ligados con el tema de la disciplina del diseño siguiendo con el enfoque de la presente investigación.

Para la identificación de dichos discursos se hizo uso de recursos tecnológicos enfocándose en palabras clave para encontrar párrafos específicos que siguieran con el tema del discurso planteado, para posteriormente analizarlas bajo la metodología del Análisis del discurso, siendo estas: Tradición Francesa y Tradición Anglosajona.

Victor Papanek

Comienza su trayectoria teórica con el libro Diseñar para un Mundo Real en el año de 1971 a la edad de 48 años, Se investigarán sus discursos acerca de la definición del diseño, la interpretación o reinterpretación sobre la disciplina del diseño.

Obras de Victor Papanek que se analizarán

- **Design for the Real World: Human Ecology and Social Change, 1971**
- **Edugraphology: the myths of design and the design of myths, 1975**
 - **How Things Don't Work, 1977**
 - **Design for Human Scale, 1983**
- **The Future Isn't What It Used To Be, 1988**



Imagen 16: Vicktor Papanek

Bruno Munari

Bruno Munari en 1940 comenzó contemporáneamente a escribir libros de literatura infantil, creados para su hijo, sus primeros libros que hablan acerca de la disciplina del diseño se registran en la obra de *Design as Art* de 1966. De varias obras de Munari se analizarán los discursos que aporten acerca del diseño y de la disciplina del diseño siguiendo con el enfoque de la investigación.

Obras de Bruno Munari que se analizarán

- **Design as Art, 1966**
- **Diseño y Comunicación Visual, 1968**
 - **Fantasía, 1977**
- **¿Cómo nacen los objetos?, 1983 1983**



Imagen 17: Bruno Munari

Muestra

Como se dijo anteriormente la forma en la cual se van a seleccionar los textos es mediante la identificación de palabras clave en publicaciones oficiales que tengan relación con el objetivo de la investigación. La misma que no se basa en buscar una cronología precisa en las publicaciones, sino dar importancia al conocimiento emergente y relevante para evidenciar la evolución de la disciplina del diseño. La Arqueología del saber (2002).

Palabras Clave

Para fácil comprensión de datos, se procedió a realizar una muestra gráfica donde se encuentra cuantitativamente la aparición de párrafos que evidencian discursos, además de las palabras claves, anexo a estos: nombre y fechas de las publicaciones, por último los temas de los discursos seleccionados, párrafos textuales que contienen material de estudio de los discursos a analizar.

A todo este proceso cabe recalcar que según la metodología del Análisis del discurso que se va a llevar a cabo para analizar los textos.

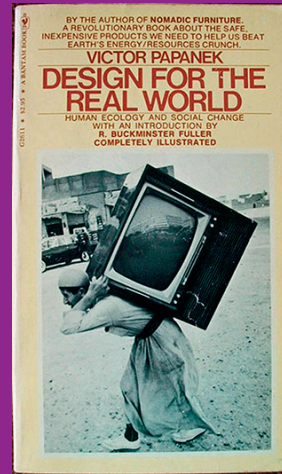
La tradición anglosajona del AD invalidaría todo texto en los cuales no se evidencien citas textuales de palabras clave, es por ello que hacemos uso de la tradición francesa que da paso a la flexibilidad y a una mayor profundidad de interpretación de discursos.

Las palabras clave son: _____

- **diseño**
- **proyctación**
- **proyectar**
- **relación**
- **cambio**
- **disciplina**
- **proyectual**
- **profesión**
- **legitimación**

Muestra

Discursos identificados
y párrafos textuales que
evidencien discursos



Diseñar para un
Mundo Real
1971

Autor:
Victor Papanek

Diseño, moral y ética

4

Párrafos que
evidencia discursos

Diseño interdisciplinar

6

Párrafos que
evidencia discursos

Diseño y consumo

4

Párrafos que
evidencia discursos

Diseño y sociedad

4

Diseño y arte

3

Diseño ambiental

3

Diseño operativo

3

Diseño contexto

1

Diseño generalizador
integrado

6

Total

9

discursos
evidenciados

Muestra

Discursos identificados
y párrafos textuales que
evidencien discursos



Artículo:

**Edugrafología: los mitos del diseño
y el diseño de los mitos**

1975

Autor:

Victor Papanek

**Mitos del diseño y
el diseño de los mitos**

4

Párrafos que
evidencia discursos

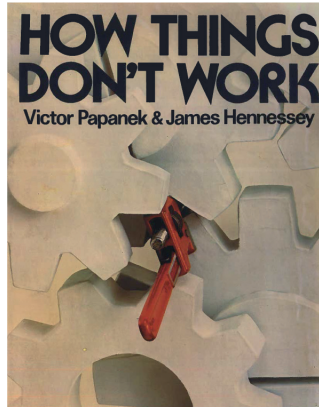
Total

1

discursos
evidenciados

Muestra

Discursos identificados
y párrafos textuales que
evidencien discursos



How Things Don't Work
1977

Autor: Victor Papanek

Característica del diseño

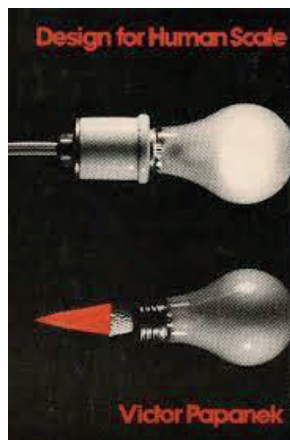
1

Párrafos que
evidencia discursos

Total

1

discursos
evidenciados



Design for Human Scale
1983

Autor: Victor Papanek

Diseño e Industria

1

Párrafos que
evidencia discursos

Total

1

discursos
evidenciados

Muestra

Discursos identificados
y párrafos textuales que
evidencien discursos



**Artículo: The Future Isn't What
It Used To Be 1988**

Autor: Victor Papanek

Diseño y ergonomía

1

Párrafos que
evidencia discursos

Diseño contemporáneo

1

Párrafos que
evidencia discursos

Total
2

discursos
evidenciados

Muestra

Discursos identificados
y párrafos textuales que
evidencien discursos



Diseño como oficio
1966

Diseño y arte

6

Párrafos que
evidencia discursos

¿Qué es un
diseñador?

5

Total

2

discursos
evidenciados



**Diseño y
Comunicación Visual**
1975

Diseño visual

4

Párrafos que
evidencia discursos

Sensibilización
de los signos

3

Un método
de proyección

3

Total

3

discursos
evidenciados



Fantasía
1977

Diseño y creatividad

5

Párrafos que
evidencia discursos

Total

1

discursos
evidenciados

Muestra

Discursos identificados
y párrafos textuales que
evidencien discursos



Entrevista:
Carlo Quintavalle
1979

**Estudio de la
comunicación**

7

Párrafos que
evidencia discursos

Total

1

discursos
evidenciados



**Problemas y soluciones
del diseño**

6

**Variación en la proyección
del diseño**

5

**Nuevos saberes
del diseño**

4

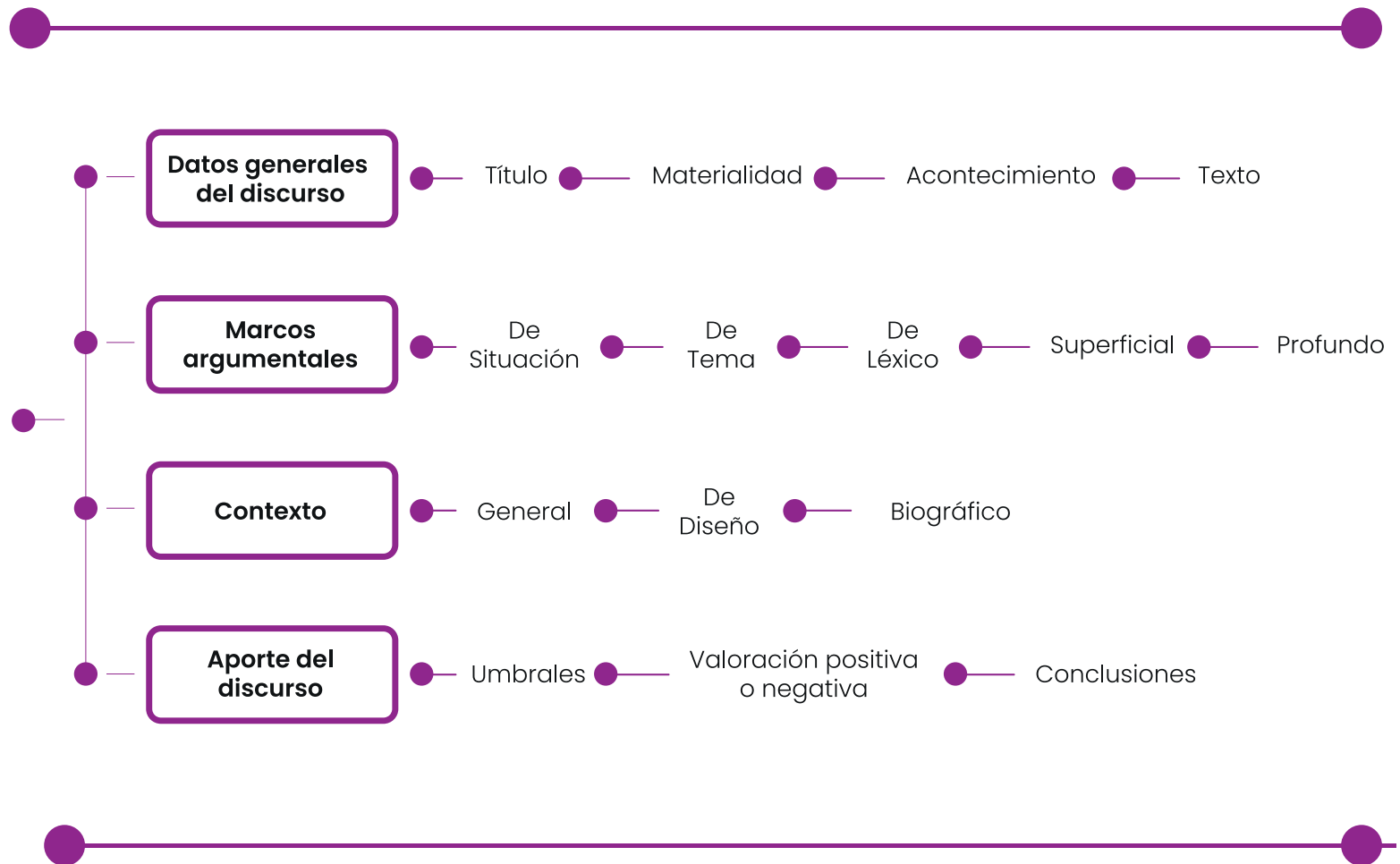
Total

4

discursos
evidenciados

¿Cómo nacen los objetos?
1983

MATRIZ DE ANÁLISIS



Variables

Variables según las estrategias metodológicas del Análisis del Discurso

Datos generales del discurso:

Título o Materialidad: El libro, artículo o entrevista donde se encuentra el discurso.

Acontecimiento: Momento histórico donde se creó dicho discurso.

Texto: Párrafos literales del discurso.

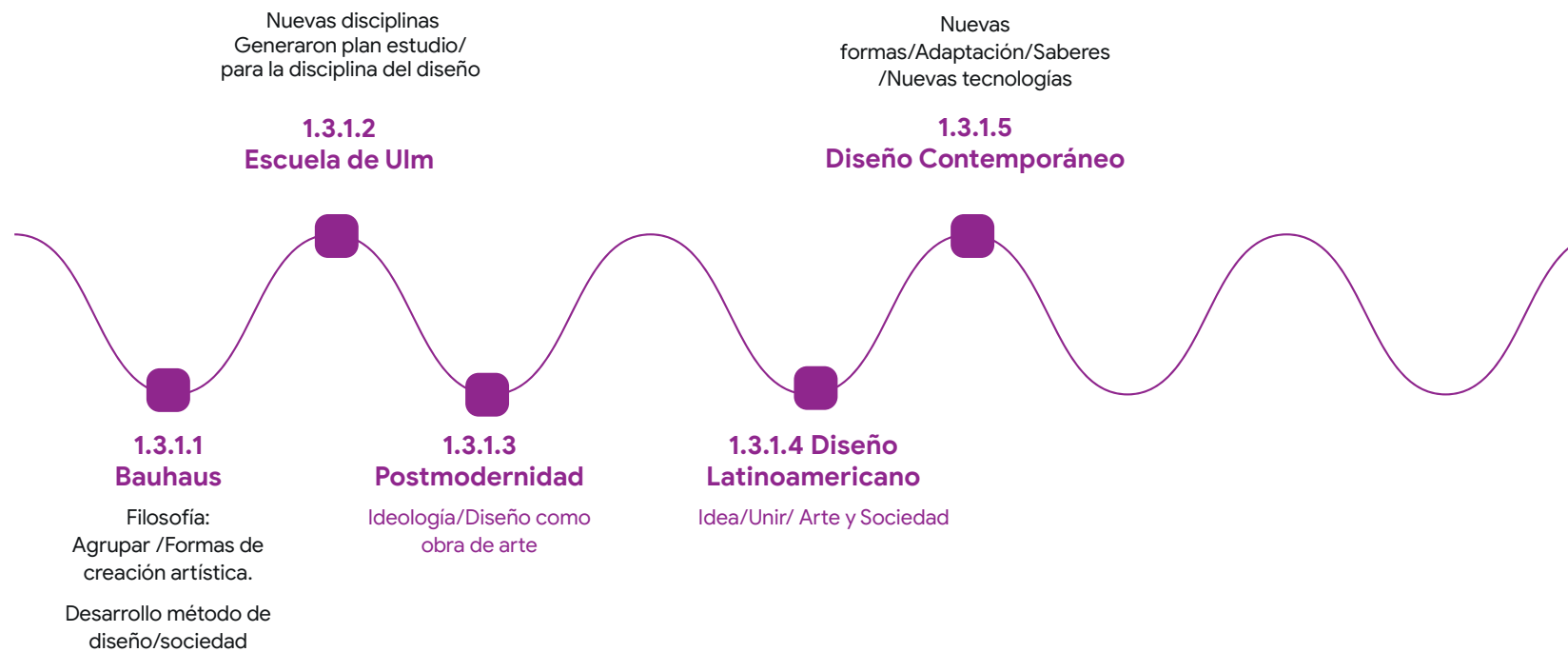
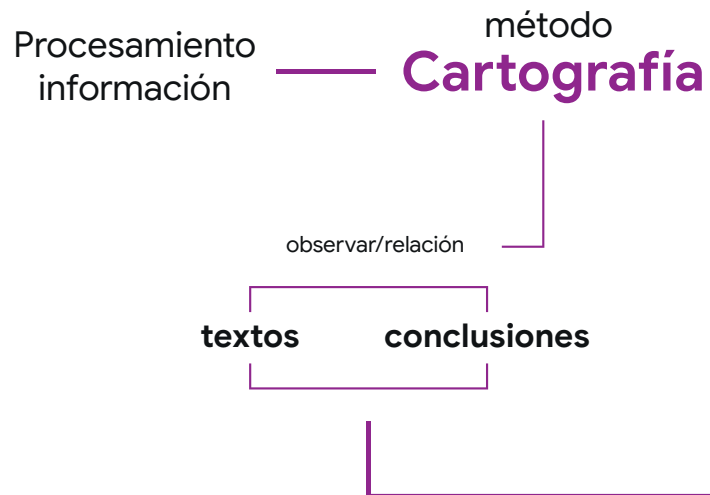
Marcos Argumentales: Marco de situación (Contexto en el cual se realizó el discurso); Marco de tema (Se presenta el problema o asunto); Marco de Léxico (Palabras claves);

Marco superficial (Frases que se enmarcaron en los discursos) y Marco profundo (El pensamiento que plasmó el autor en el discurso).

Contexto: General; historia del diseño y bibliografía del autor
Aporte del discurso: Umbrales (Se verifica el estado de consolidación); Valoración positiva o negativa (Crítica acerca de los discursos aportados por el autor) y Conclusiones (Opiniones finales hacia los discursos).

Linea de tiempo

hechos/historia/disciplina/transformaciones post análisis



Procesamiento de información

Para el procesamiento de la información obtenida se usará la cartografía como método cualitativo, donde este permite observar las relaciones que existen entre los textos analizados y las conclusiones de los mismos. Este método se organizará, plasmará y evidenciará mediante una línea de tiempo donde se verá de forma explícita hechos de la historia de la disciplina y sus respectivas transformaciones una vez realizados el análisis de dichos discursos.

Capítulo 3

Análisis de los discursos

03

Análisis de los discursos

En este tercer capítulo se lleva a cabo el análisis de los discursos que fueron identificados mediante las palabras clave, la matriz con la cual va a someterse cada discurso cuenta con 12 variables, entre ellas se encuentran las variables que nos ayudan a identificar el discurso, contextualizar el entorno donde surgió el mismo para poder así interpretarlo de una forma completa entendiendo los factores y los discursos mencionados por los autores con sus valoraciones positivas o negativas para finalizar con la conclusión sobre el tema en el que se centró el discurso. Cabe mencionar que esta investigación analiza de manera independiente a cada autor.

Discursos Analizados

Victor Papanek

AUTO-PLASTIC
ALLO-PLASTIC



Imagen 16: Viktor Papanek

1971

Diseño, Moral y Ética

1. Materialidad:

Diseñar para un Mundo Real (1971)

2. Acontecimientos:

Primer libro por el autor Victor Papanek cuyo temas principales son el diseño, la moral y la ética, entre otros temas que fueron criticados por diseñadores de aquella época.

3. Texto/Discursos:

En una era de producción en cadena, cuando todo ha de ser planificado y diseñado, el diseño se ha convertido en la herramienta más poderosa de que se sirve el hombre para configurar sus utensilios y su medio ambiente (y, por extensión, la sociedad y a sí mismo). Ello exige al diseñador una elevada responsabilidad moral y social. Exige también por parte de quienes practican el diseño una mayor comprensión de la gente y al público unos conocimientos más amplios del proceso de diseño. Hasta ahora no se ha publicado en ninguna parte ninguna obra que discuta las responsabilidades del diseñador, ni ningún libro que tenga en cuenta al público desde este ángulo.

Aunque la avaricia empresarial de muchos equipos de diseño imposibilita este tipo de diseño, debería al menos animarse a los estudiantes para que trabajen de esta forma. Porque al mostrar a los estudiantes nuevas áreas de obligación, podremos plantear modos de pensar alternos acerca de problemas de diseño. Podremos ayudarles a desarrollar la clase de responsabilidad moral y social que necesita el diseño...

Estamos de acuerdo: el diseñador tiene que ser consciente de su responsabilidad moral y social. Porque el diseño es el arma más poderosa que ha recibido el hombre para configurar lo que produce, su medio ambiente, y, por extensión, a sí mismo; con ella debe analizar las consecuencias de sus actos, tanto del pasado como del futuro predecible...

El principal inconveniente de las escuelas de diseño puede ser que enseñan demasiado diseño y poco entorno social, económico y político donde se manifiesta el diseño. No es posible enseñar nada en el vacío, mucho menos cuando se trata de un sistema tan profundamente implicado en las necesidades fundamentales del hombre como, según hemos visto, es el diseño.

4. Marco de situación:

Este libro fue publicado en 1971, bajo la editorial Blume, cuyo título completo traducido al español de la obra es: Diseñar para el mundo real. Ecología humana y cambio social. Dicho libro fue publicado durante la Guerra de Vietnam, conflicto librado entre Vietnam del Norte, apoyado por China y la Unión Soviética y Vietnam del Sur, por Estados Unidos, dejando como consecuencias la muerte de 5,7 millones de personas, además de una crisis medioambiental en Vietnam y los países cercanos, entre otros.

5. Marco de tema:

La responsabilidad ética y moral tanto de los diseñadores, y las escuelas de diseño hacia la sociedad.

6. Marco de léxico:

Diseño, ética, moral, responsabilidad, contexto, sociedad, educación, necesidades fundamentales.

7. Marco superficial:

El diseño tiene la capacidad de modificar su producción, el medio ambiente y a sí mismo, es por esto que el diseñador debe tener presente que sus actos tienen consecuencias y analizar las acciones del pasado, presente y futuro predecible, es por ello que el diseñador debe tener presente su responsabilidad moral y social del diseño.

8. Marco profundo:

El diseñador y las escuelas de diseño configuran el entorno de una sociedad y el medio ambiente que los rodea, es por ello que al momento de diseñar o enseñar sobre diseño, este debe ser analizado desde una mirada crítica, reflexiva centrándose en las verdaderas necesidades de la sociedad y problemáticas del diseño a resolver desde una perspectiva moral y ética que necesita el diseño.

9. Marco contextual (general):

El suceso más importante, el cual marcó los años de 1964 hasta 1975 fue la Guerra de Vietnam entre Vietnam del Norte, apoyado por China y la Unión Soviética y Vietnam del Sur, por Estados Unidos. En 1964 en los Estados Unidos el presidente Lyndon B. Johnson dio paso al bombardeo hacia Vietnam del Norte dando como inicio a dicha guerra, dando un cese al fuego en el año de 1968, el mismo que duró hasta 1970 donde se reactiva la guerra invadiendo Estados Unidos a Camboya y termina en el año de 1973 donde norteamérica decide retirar sus tropas. Este conflicto trajo consigo consecuencias post guerra la primera y la más significativa fue la muerte de 5,7 millones de personas, además de una crisis medioambiental en Vietnam y los países cercanos.

10. Marco contextual (diseño):

El Posmodernismo fue un movimiento cultural emergente en los años 70, donde su principal eje fue la crisis de la racionalidad, donde se genera toda contradicción hacia el conocimiento, donde la objetividad se reemplazó por la incredulidad, es decir que se generó un rechazo al diseño moderno y a sus bases teóricas, realizando diseños subjetivos, excéntricos, donde la ideología del diseñador es hacer del diseño una obra de arte, satisfaciendo una necesidad visual a la sociedad.

11. Marco contextual (biográfico):

Gracias a su experiencia como diseñador industrial de la UNESCO fue profesor asociado y Jefe del Departamento de Diseño de Producto en la Escuela de Diseño del North Carolina State College en el año de 1962, es en este entonces cuando Papanek comienza a difundir sus ideas y pensamientos en las escuelas de diseño. Posteriormente enseñó en distintas universidades en donde destaca la Universidad de California Institute of the Arts donde llegó a ser decano en los años de 1970 a 1971. Este último año es donde llegó a publicar su libro Diseñar para el Mundo Real.

12. Umbrales:

Umbral de positividad: Papanek en los textos señalados esboza los primeros enfoques del diseño como disciplina centrado en las responsabilidades ético, morales del diseño tanto para el diseñador y las escuelas de diseño, con el fin de plantear nuevos modos de pensamientos para los problemas del diseño.

13. Valoración positiva o negativa:

El autor hace una valoración negativa hacia el diseño de la época, ya que este se centra en las empresas, es decir en un entorno de diseño comercial, a esto recalca que el diseño tiene la capacidad de configurar su producto, el medio ambiente, y a sí mismo. Además de realizar otra crítica hacia las escuelas de diseño y su problema en la enseñanza enfocada en el diseño, dejando de lado entornos importantes como el social, económico y político.

14. Conclusiones:

Victor Papanek muestra en este texto un interés en las responsabilidades éticas y morales del diseño, ya que afirma que el diseñador y las escuelas de diseño tienen una influencia directa hacia el entorno, siendo capaz de modificar aspectos sociales, medioambientales y configurar lo que hace, es por ello que Papanek invita a la reflexión sobre los actos que realiza el diseñador al momento de diseñar y sus posibles consecuencias, así mismo comenta que se debe realizar una retrospectiva de lo ya se ha diseñado, ya que esto forma un precedente en el presente y el futuro inmediato de la sociedad.

Para que se lleve a cabo dicho análisis y reflexión sobre el contexto social, Victor nos dice es necesario que las escuelas a parte de enseñar diseño, se centren también en la enseñanza sobre el entorno social, económico y político donde se manifiesta el diseño.

Planteando así nuevas formas de pensar para resolver problemas y necesidades reales de diseño, bajo una perspectiva moral y ética que necesita el diseño, dejando de lado el entorno de diseño comercial, pues este se centra en intereses comerciales y mercantiles.

1971

Diseño Interdisciplinar

1. Materialidad:

Diseñar para un Mundo Real (1971)

2. Acontecimientos:

Victor Papanek mientras fue Decano de la Universidad de California Institute of the Arts publicó su primer libro denominado Diseñar para el Mundo Real el cual habla de temas sociales, ecológicos, entre otros, dentro de los mismos se encuentran discursos basados en el diseño y su característica interdisciplinar, los mismos que fueron criticados por los diseñadores de la época.

3. Texto/Discursos:

El diseño tiene que ser una herramienta innovadora, altamente creativa e interdisciplinaria, que responda a las verdaderas necesidades de la humanidad. Ha de estar más orientado a la investigación y es preciso que dejemos de deshonrar a la misma tierra con objetos y estructuras pobremente diseñadas. Durante aproximadamente los últimos diez años he estado trabajando con diseñadores y equipos de estudiantes de diseño en muchas partes del mundo. Sea en una isla finlandesa, una escuela de aldea indonesia, un despacho de Tokyo con aire acondicionado, un pequeño pueblo pesquero noruego, o en mi puesto docente en los Estados Unidos, he intentado siempre explicar claramente lo que significa diseñar dentro de un contexto social. Pero son tantas las cosas que uno podría decir y hacer que, incluso en la era electrónica de Marshall McLuhan, tarde o temprano hay que volver a la palabra impresa...

«¿Cómo haremos para que el diseño sea mejor?» El consenso general parece indicar (en escuelas y oficinas de este país extranjero) que la respuesta no es enseñar más diseño. Más bien se trata de que diseñadores y estudiantes se familiaricen con muchas otras especialidades y, conociéndolas, vuelvan a definir la importancia del diseñador para nuestra sociedad. Los avances de las

ciencias sociales, la biología, la antropología, la política, la ingeniería, la tecnología, las ciencias del comportamiento, y muchas otras, deben imbuirse en el proceso de diseño. A lo largo de este libro se han sugerido al detalle algunas maneras de realizar esto. Pero la pericia más importante que el diseñador puede aportar a su trabajo es la capacidad de reconocer, aislar, definir, y resolver los problemas.

El diseño de productos y ambientes, en la tierra o fuera de ella, debe lograrse mediante equipos interdisciplinarios; al menos hasta que la telepatía de la enseñanza durante el sueño o la prolongación de la vida humana consigan que para el diseñador-planificador resulte posible y práctico estar familiarizado con todos los parámetros del problema...

Parte de ello suponía asimismo la formación del estudiante en medios de comunicación y expresión propios del siglo XX, tales como la informática, fotografía, cinética, cibernética, electrónica y cinematografía. Además de la exploración de los métodos verbales, visuales y tecnológicos para transmitir información se animó a los estudiantes a tomar parte en otras disciplinas que conciernen al diseño generalizador integrado. Así, se recalcó la importancia de la sociología, antropología, psicología (percepción, factores de ingeniería humana... Desgraciadamente, casi todas las escuelas o departamentos de diseño estadounidenses exigen una subtitulación en la misma especialidad que aquella en la cual el estudiante aspira a graduarse. Nuestra firme creencia de que las auténticas necesidades del mundo deben atenderlas equipos interdisciplinarios de diseño nos llevó a optar por un camino diferente. De aquí que para los trabajos previos de diseño industrial, arquitectura o alguna otra rama del diseño, prefiriéramos captar a nuestros jóvenes del campo de las ciencias del comportamiento. Esto añadió sentido a su trabajo.

El diseño integrado necesita también equipos de especialistas: especialistas en campos que no estén orientados a la obtención particular de beneficios, sino hacia una preocupación humana y humanitaria por el hombre y su medio ambiente. Dichos equipos podrían

constar de un diseñador, un antropólogo, un sociólogo, e ingenieros especializados en distintas ramas. Completarían el equipo un biólogo (o al menos alguien versado en biónica y biomecánica) y especialistas en medicina y psicología. Finalmente, y esto es muy importante, en el equipo de diseño ha de haber un representante de la gente para la que aquel trabaja. Sin la colaboración de los «clientes» definitivos no puede hacerse diseño socialmente significativo. Cuando los estudiantes se enfrentan por primera vez con este concepto, intentan eludir una confrontación con algunos grupos clientes, alegando que habría dificultades de comunicación, o que posiblemente los componentes del grupo serían lo bastante ignorantes.

4. Marco de situación:

La Guerra de Vietnam fue un suceso que condicionaron los años entre 1964 hasta 1975, en dicho conflicto las consecuencias fueron humanas, económicas, sociales y políticas. A esto, Estados Unidos en el año de 1970 comienza a vivir una crisis económica y financiera, la cual se agudizó por las recesiones económicas del año 1971, en este presente año bajo la editorial Blume, Victor Papanek publica el libro *Design for the Real World: Human Ecology and Social Change*, traducido al español como *Diseñar para el mundo real. Ecología humana y cambio social*.

5. Marco de tema:

La interdisciplina, una de las herramientas claves del diseño, las cuales resuelven verdaderas necesidades, generando diseño significativo para la sociedad, en base al diseño integrado en los cuales participan equipos interdisciplinarios.

6. Marco de léxico:

Diseño, interdisciplina, familiarización, especialidades, diseñador, equipos interdisciplinarios, aislar, definir, resolver problemas, necesidades, sociedad, diseño socialmente significativo, diseño integrado.

7. Marco superficial:

El diseño es una herramienta innovadora, que a parte de tener su carácter creativo, debe tener un enfoque interdisciplinar, aquí es donde tanto el diseñador como estudiantes de diseño deben familiarizarse y conocer otras disciplinas, ya que, mediante equipos interdisciplinarios, basados en un diseño integrado, donde un diseñador puede reconocer, aislar, definir y resolver problemas de verdaderas necesidades del mundo, teniendo como objetivo generar diseño significativo para la sociedad y a su vez aportar para sí mismo a la redefinición de la importancia del diseñador para su entorno social.

8. Marco profundo:

El diseño debe responder a verdaderas necesidades de la humanidad, es por esto que se debería dejar de diseñar objetos y estructuras que no solucionen problemas reales de una sociedad. Para esto se centrará en sus cualidades innovadoras, creativas pero sobre todo, en su característica interdisciplinar. El diseño integrado exige la vinculación e inmersión dentro del proceso de diseño, al diseñador u estudiantes de diseño, otras disciplinas como las ciencias sociales, biología, antropología, política, ingeniería, la tecnología, las ciencias del comportamiento, especialistas en medicina y psicología, cabe recalcar que se habla de la necesidad de especialistas que no tengan intereses en obtener beneficios particulares, sino tengan una visión humanitaria y preocupación hacia la humanidad, sociedad y el medioambiente, a este equipo se debe sumar un representante que se encuentre dentro del contexto al cuál va dirigido el proyecto, producto u objeto, formando así equipos interdisciplinarios para entender el problema, mediante ello el diseñador puede reconocer, aislar, definir y resolver problemas. Generando así un diseño significativo social, que a su vez reconfigura la importancia del diseñador en la sociedad.

9. Marco contextual (general):

Una vez terminada la Segunda Guerra Mundial, se dio otra guerra que enfrentó a Estados Unidos y la Unión Soviética se encontraban en constante guerra por ser la primera potencia del mundo, es por eso que a lo largo de la historia se han enfrentado en múltiples ocasiones

como en la Guerra Fría, la Guerra Espacial y la Guerra de Vietnam, esta última marcó los años de 1964 hasta 1975, dicha guerra confrontó a Vietnam del Norte contra Vietnam del Sur, el primero apoyado por China y la URSS, y el segundo apoyado por Estados Unidos, el mismo que en el año de 1970 invade Camboya, reactivando la guerra que fue cesada en el año de 1968 y abriendo conversaciones por la paz el año siguiente. Las consecuencias de dicho enfrentamiento fueron víctimas humanas, impacto medioambiental en Vietnam y países aledaños, además de la crisis económica y financiera de EEUU en el año 1970, que se agudizó debido a recesiones económicas en 1971, causando así la retirada de las tropas estadounidenses en el año 1973.

10. Marco contextual (diseño):

El diseño posmoderno emergente en los años 70 comienza a explorar nuevas formas de diseñar en base a la experiencia, dejando de lado cualquier parámetro establecido por el modernismo, preponderando la forma antes que la función, a esto también el diseñador posmoderno no busca darle una definición a la disciplina del diseño, sino busca dotar al objeto una expresión única, donde el diseñador ya no es un solucionador de problemas reales sino un realizador de objetos bellos.

11. Marco contextual (biográfico):

En la década de 1960 Victor Papanek comienza a generar una crítica hacia el diseño y el consumo, además se encontraba trabajando como diseñador industrial para la UNESCO. En 1962 comienza su etapa como docente en la Escuela de Diseño del North Carolina State College, posteriormente en el año de 1968 participó en el Festival de Diseño en Jyväskylä, Finlandia, como miembro de un equipo especialista en diseño, el cuál tenía la finalidad de desarrollar ideas nuevas para África. Después de la experiencia como docente y diseñador de proyectos sociales este fue Decano de la Universidad de California Institute of the Arts durante los años 1970 a 1971, en este último año publicó su libro Diseñar para el Mundo Real, el mismo que fue criticado por los diseñadores de dicha época por su contenido alejado de la interpretación del diseño de dicha época.

12. Umbrales:

Umbral de epistemologización Este discurso se halla en este umbral ya que Victor Papanek hace una introducción resaltando las cualidades del diseño, dentro de ellas resalta la característica interdisciplinaria del diseño, posteriormente el autor propone una forma de interpretar y a su vez de hacer diseño, mencionando que para hacer un buen diseño y solucionar problemáticas reales, este debe formarse por un equipo interdisciplinario, los cuales estén conformados por otras ramas como las ciencias sociales, biología, antropología, política, ingeniería, la tecnología, las ciencias del comportamiento, especialistas en medicina y psicología. Una vez terminada la introducción, el autor aborda el tema central donde genera un aporte metodológico, el cual habla sobre la metodología del diseño generalizador integrado.

13. Valoración positiva o negativa:

Papanek en este discurso hace una valoración negativa en el discurso al mencionar que el diseño solo se centra en diseñar objetos y estructuras que solventan necesidades que no son reales para la sociedad. Dando como solución a este problema menciona que es necesario que el diseño sea interdisciplinario.

14. Conclusiones:

El diseño en la época en la que se publicó el libro de Papanek estaba en reconstrucción, dejando de lado criterios impartidos por el movimiento moderno que se lo asocia con la Segunda Guerra Mundial, de esta forma se genera otro movimiento denominado posmodernismo, el mismo que se centró en la forma del objeto, haciendo que los diseñadores se centren en el lado artístico del diseño, generando nuevas necesidades que se encuentran alejadas de las verdaderas necesidades de las personas. Para generar otra forma de realizar diseño, alejado del posmodernismo debemos centrarnos en el proceso de diseño, que este se vincule con otras disciplinas generando un diseño interdisciplinar en el que participen diversas disciplinas, así como también personas en las que se va a llevar a cabo el proyecto de diseño, para así lograr un diseño significativo que le da verdadera importancia a la sociedad. La interpretación del diseño que tiene Papanek se da gracias a sus viajes al rededor del mundo donde gracias a su trabajo para países vulnerables y su equipo de trabajo puede ver problemas reales que tiene ese contexto.

Diseño
Interdisciplinar

1971

1971

Diseño y Consumo

1. Materialidad:

Diseñar para un Mundo Real (1971)

2. Acontecimientos:

En el año de 1971 el Decano de la Universidad de California Institute of the Arts Victor Papanek publicó su primer libro, el cual tuvo una repercusión negativa en la comunidad de diseñadores, dicha publicación se denominó Diseñar para el Mundo Real, el cual abordaba temas como el diseño y consumo, entre otros.

3. Texto/Discursos:

Hay profesiones que son más dañinas que el diseño industrial, pero muy pocas. Y posiblemente solo haya una profesión que sea más insincera. El diseño publicitario, dedicado a convencer a la gente para que compre cosas que no necesita con dinero que no tiene para impresionar a personas a quienes no les importa, es quizás la especialidad más falsa que existe hoy en día. El diseño industrial, al confeccionar las cursis estupideces pregonadas por los publicistas, logra un merecido segundo puesto

Te desprovisto de imaginación, gusto y discriminación. Tendríamos el retrato de un enclenque mental dotado de un coeficiente de inteligencia de unos 70 puntos, dispuesto a aceptar cuantos engañosos valores la profana trinidad de la Investigación Motivacional, el Análisis de Mercado y las Ventas, decida que son buenos para él. En resumen, los valores asociacionales del diseño han degenerado hasta el denominador común más bajo, han llegado a determinarse más por inspiradas conjeturas y gráficos multicolores que por las necesidades del consumidor comprendidas genuinamente...

Si el diseño es una actividad encaminada a la resolución de problemas, esta indigna reverencia al común denominador más bajo no tiene razón de existir. Solo

cuando el diseñador aleja de sí y de otros sus responsabilidades y actúa como un proxeneta del departamento de ventas puede encontrar comestible...

Se ha utilizado el cambio tecnológico cada vez más acelerado para dar lugar a la obsolescencia tecnológica. Este producto anual suele incorporar bastantes cambios técnicos como para que sea realmente superior a la oferta del año pasado. La economía de mercado, sin embargo, está todavía engranada a la filosofía estática de «adquisición-propiedad» y no a la dinámica de «alquiler-utilización», y por ello la política de precios no ha dado lugar a una reducción en los precios de venta al público.

4. Marco de situación:

Estados Unidos y la Unión Soviética han sido partícipes de guerras comenzando por la Guerra Fría (1945-1991), la Guerra Espacial (1957- 1975) y la Guerra de Vietnam (1964-1975). Durante todos estos años de conflicto se evidenciaron crisis económicas, sociales, políticas y medioambientales, no obstante la Guerra de Vietnam fue la que condujo consecuencias de pérdidas humanas que ascendieron a 5,7 millones de personas . Aunque en 1970 se evidenció una crisis económica también se dio el auge capitalismo que tenía como principal eje el consumismo, en este año Victor Papanek publicó el libro Diseñar para el Mundo Real, bajo la editorial Blume.

5. Marco de tema:

El diseño publicitario y el diseño industrial se han convertido en una disciplina que se centra en el consumismo, el primero realiza investigaciones ligadas a avances tecnológicos avanzados, análisis de mercados y ventas. El segundo produce un diseño vistoso, con el fin de generar nuevas necesidades hacia el consumidor, manteniendo la misma filosofía estática de la economía que es la adquisición y la propiedad.

6. Marco de léxico:

Diseño, consumo, tecnología, diseño industrial, diseño publicitario, publicidad, necesidades reales, resolución de problemas, economía.

7. Marco superficial:

El diseño ha tenido la finalidad de resolver verdaderos problemas, pero el sistema de consumo y económico, bajo la filosofía de la adquisición y propiedad han generado que el diseño publicitario se centre en investigaciones motivacionales, tecnológicas, análisis de mercados y ventas, para así generar nuevas necesidades a la sociedad, haciendo que estas adquieran cosas más por estatus que por necesidad, dichas adquisiciones no fueran posibles sin la labor del diseñador industrial que hace material el objeto, dotándolo de características estéticas, decorosas y tecnológicas, esta última con avances tecnológicos para dar paso a la obsolescencia tecnológica.

8. Marco profundo:

El sistema de consumo en el que vive la sociedad prima la economía del mercado vista desde la adquisición como propiedad, dejando de lado la filosofía del alquiler y utilización, esta es una de las principales consecuencias por las que el mercado no realiza una reducción en los precios al momento de la venta, además los objetos comprados por las personas adquieren un valor de status frente a otras personas. A este sistema consumista atribuyen las ramas del diseño publicitario e industrial, el primero realiza investigaciones emocionales, tecnológicas, análisis de ventas y mercado que se centran en generar nuevas necesidades que no son necesarias en la sociedad, en complemento el diseñador industrial es el que adorna, estiliza y elabora los objetos, los mismos que entre el tiempo de uno y otro traen grandes avances tecnológicos, dando paso a la obsolescencia planificada. A esta forma de interpretar y hacer diseño priman más intereses económicos e individualistas que centrarse en el objetivo del diseño que es la solución de problemas reales de la sociedad.

9. Marco contextual (general):

La Unión Soviética y Estados Unidos se encontraban en diferentes guerras, una de las más representativas a nivel impacto económico, ambiental, social, político y mortalidad es la Guerra de Vietnam que se libró en el año de 1964 y terminó en el año de 1975, donde se dieron 5,7 millones de muertes y recesiones económicas en Estados Unidos en 1970. En este mismo tiempo se da el auge del capitalismo centrado en el consumo de cultura material moderna conocida como "norteamericanización" y se manifiesta a las personas como una aspiración de llegar al éxito en el carácter social, dependiendo de los productos que consumían.

10. Marco contextual (diseño):

En los años 70 fue el auge del diseño posmoderno, este rechaza toda teorización de la etapa moderna, donde la experimentación y el cuestionamiento es la base del diseño e interpretación de lo real, se cuestiona lo perfecto, siendo la forma más importante a su función, donde el arte se puede convertir en diseño y viceversa. Además se genera el diseño de consumo, basado en el capitalismo, donde el diseño se centra en la publicidad, el marketing, el branding y la creación de identidad, con la finalidad de vender a las personas estilos de vida y objetos que están cargados de símbolos que generan una identidad en la persona.

11. Marco contextual (biográfico):

La docencia a Victor Papanek le permite expresar sus ideas y formas de pensar acerca del diseño en distintas universidades en las cuales dictó clases, dentro de ellas en la que destaca como decano es en la Universidad de California Institute of the Arts durante los años 1970 a 1971, este último año es donde aprovecha para realizar una crítica al mundo del diseño mediante la publicación de su libro Diseñar para el Mundo Real.

12. Umbrales:

Umbral de epistemologización: Papanek evidencia que dentro de la rama de diseño existe la rama de publicidad y la industrial, en donde hace énfasis en los diseñadores y sus intereses de seguir siendo parte de un sistema de consumo cuyos intereses son económicos y están alejados del objetivo real el diseño, que es resolver problemas reales de la sociedad, la misma que adjudica un nuevo valor a los objetos, dotándolos de un estatus diferenciador frente a otras personas. Dichas ramas trabajan de forma conjunta para realizar investigaciones tecnológicas, análisis de ventas y mercados, además de generar objetos estéticos con avances tecnológicos que den paso a la obsolescencia tecnológica, siguiendo con la dinámica económica de la adquisición como propiedad.

13. Valoración positiva o negativa:

Se genera una valoración negativa por parte del autor, donde hace una dura crítica al diseñador publicitario e industrial catalogando como profesionales dañinas que generan diseños bonitos pero que no resuelven problemas reales, no solo la culpa lo adjudica a los profesionales del diseño sino al sistema de consumo en general ya que la sociedad también da un sentido de diferenciación u estatus a los objetos que compra.

14. Conclusiones:

Victor Papanek hace referencia al sistema de consumo y cómo todo gira entorno a este en la sociedad individualista que busca fines económicos, en cuanto al diseño afirma que esta disciplina no busca estar al servicio de resolver problemas reales de diseño, busca su lado centrado en los negocios, en lo bello del objeto y avances tecnológicos que puedan dar paso a la obsolescencia tecnológica, con el fin de que las personas consuman un nuevo producto en un periodo corto de tiempo, además aclara que las personas no solo compran objetos para satisfacer sus necesidades creadas por la publicidad, si no adquieren cosas para generar un estatus frente a otras personas. Este pensamiento de diseño de consumo se dio por el auge del capitalismo en el año de 1970, donde a pesar de existir consecuencias económicas de la Guerra de Vietnam el sistema fue acomodándose para que las personas compren estilos de vida.

Diseño y Consumo

1971

1971

Diseño y Sociedad

1. Materialidad:

Diseñar para un Mundo Real (1971)

2. Acontecimientos:

En el año de 1971 el Decano de la Universidad de California Institute of the Arts Victor Papanek publicó su primer libro, el cual tuvo una repercusión negativa en la comunidad de diseñadores, dicha publicación se denominó Diseñar para el Mundo Real, el cual abordaba temas como el diseño y consumo, entre otros.

3. Texto/Discursos:

No estoy abogando precisamente por diseños extraordinarios y muy nuevos de radios, despertadores, lámparas de alto voltaje, refrigeradores, o cosas por el estilo; solo espero manifestaciones industriales que estéticamente sean lo bastante aceptables como para no invocar el espectáculo de una caja de pan violada por un Cadillac en celo. ¿No es una pena que muy pocos diseños, muy pocos sean realmente aplicables a las necesidades de la humanidad? Ver por televisión en color cómo se mueren los niños de Biafra, al tiempo que se sorbe un helado, puede ser excitante para mucha gente, pero solo hasta el momento en que su ciudad empiece a arder. Para un diseñador comprometido no es aceptable este modo de vida, esta negligencia del diseño...

Uno de los pocos diseños verdaderamente notables del mundo, para uso de los países emergentes, lo desarrolló durante los veinticinco últimos años un equipo de tres diseñadores procedentes de tres países diferentes. Se trata de una máquina que hace ladrillos. Un mecanismo simple que se utiliza como veremos ahora: se comprime barro o tierra en un receptáculo de forma de ladrillo, se acciona una palanca, y tenemos un ladrillo «de tierra apisonada» perfecto. Dicho aparato permite «fabricar» ladrillos a gusto del consumidor: 500.000 diarios, o dos a la semana. Con estos ladrillos se han construido escuelas,

casas y hospitales por toda Sudamérica y el resto de los países empobrecidos; se han levantado escuelas, hospitales y pueblos enteros, en Ecuador, Venezuela, Ghana, Nigeria, Tanzania, y muchos otros países. Se trata de una concepción magnífica que ha resguardado a la gente de la lluvia y ha hecho posible la educación en escuelas en lugares donde antes no era factible, y donde las mismas escuelas no existían hace pocos años. La máquina de ladrillos ha permitido la edificación de fábricas y la instalación de equipos en lugares donde tal cosa ni siquiera se había intentado anteriormente. Esto es diseño socialmente consciente, diseño que atiende las necesidades de la gente del mundo actual...

El diseño es un lujo del que solo goza una pequeña camarilla que constituye la «élite» tecnológica, adinerada y cultural de cada nación. Las herramientas, camas, viviendas, escuelas, hospitales de que dispone el 90 por ciento de la población india nativa que vive en las «tierras altas» no han estado nunca cercanas al tablero de proyectos o la mesa de trabajo del diseñador. Esta enorme población de los necesitados y desahuciados es la que representa la parte inferior de nuestro triángulo. Estoy seguro de encontrar escasa disconformidad si digo que puede decirse lo mismo de la mayor parte de África, Asia del Sudoeste y el Oriente Medio...

Otro nivel de consideración social en el diseño integrado debe tener en cuenta los grupos sociales, clases y sociedades. Hay mucho en el diseño que debe volver a examinarse para averiguar hasta qué punto es susceptible de perpetuar el sistema de clases y las categorías sociales. A medida que se van desintegrando más y más los métodos de clasificación social, la estratificación y la identidad de clase, hay un mercado preparado para los productos que manifiestan ambición social y lucha por el estatus...

4. Marco de situación:

Estados Unidos y la Unión Soviética han sido partícipes de guerras comenzando por la Guerra Fría (1945-1991), la Guerra Espacial (1957-1975) y la Guerra de Vietnam (1964-1975). Durante todos estos años de con-

flicto se evidenciaron crisis económicas, sociales, políticas y medioambientales, no obstante la Guerra de Vietnam fue la que condujo consecuencias de pérdidas humanas que ascendieron a 5,7 millones de personas. Aunque en 1970 se evidenció una crisis económica también se dio el auge del capitalismo que tenía como principal eje el consumismo, en este año Victor Papanek publicó el libro *Diseñar para el Mundo Real*, bajo la editorial Blume.

5. Marco de tema:

El diseño debe ser socialmente consciente, lo suficientemente estéticos y aplicables, teniendo presente las necesidades y problemáticas de la sociedad sin definir una clasificación social, y alejándose del mercado.

6. Marco de léxico:

Diseño, sociedad, estatus, negligencia de diseño, necesidades, problemáticas, clasificación social, mercado, estética.

7. Marco superficial:

El diseño no se trata de diseños exuberantes, se trata de diseñar con la estética necesaria e implementar una función que vaya acorde a las necesidades sociales que tenga como fin el diseño integrado, dejando de lado las categorizaciones sociales y al mercado, ya que si nos centramos en estos últimos se realizarán objetos que manifiesten un estatus y ambición social, dando paso a la negligencia del diseño.

8. Marco profundo:

El diseño social integrado más que tener en cuenta a la sociedad y sus categorizaciones sociales, esta debe optar por hacer un diseño integral, que se aleje del mercado y las jerarquizaciones sociales que dan paso a una posición de estatus y ambición social que adquiere el objeto. Por el contrario los objetos deben ser aceptables a nivel de estética pero sobre todo aplicables y funcionales sobre las necesidades de las personas. Al diseñar e interpretar el diseño de esta forma, podemos hablar del diseño diligente.

9. Marco contextual (general):

La Guerra de Vietnam enfrentó a Vietnam del Norte apoyado por China y la Unión Soviética, y Vietnam del Sur apoyado por EEUU, ha este conflicto se suman otros que se libraban en dicha época, como la Guerra Fría y la Guerra espacial que enfrentaban directamente a la URSS contra Estados Unidos, como consecuencia de dichos sucesos se generaron problemas sociales, políticos, ambientales y económicos, en el país estadounidense en 1970 se dio una recesión económica de la cual el sistema capitalista buscó la forma de seguir vendiendo estilos de vida, generando desigualdades en la sociedad de acuerdo a los objetos que se consumía o poseía, ya que este generaba identidad sociocultural.

10. Marco contextual (diseño):

El posmodernismo fue una corriente de diseño que ha comenzado en los años 70, donde el diseño se centra en lo visual y estético, rechazando lo perfecto por lo imperfecto, donde la experimentación y expresión son las nuevas formas de hacer diseño, a tal punto de llegar a percibirse como arte, generando una crisis de racionalidad en la interpretación sobre dicha rama. En este punto el diseño se convirtió en una herramienta para el consumo donde los procesos de diseño estaban ligados con marketing y branding, para dar un mensaje rápido orientado hacia el mercado.

11. Marco contextual (biográfico):

El autor fue diseñador industrial de la UNESCO, en el año de 1968 viajó a Finlandia donde fue partícipe del Festival de Diseño, formando parte del equipo especialista en diseño, que se encontraba en nuevas ideas de diseño para África, dos años después se convierte en decano de la Universidad de California Institute of the Art y al año siguiente publicó su obra *Diseñar para el Mundo Real*.

12. Umbrales:

Umbral de epistemologización: Victor Papanek hace referencia a su metodología del diseño integrador, donde expresa sus ideas de que los estratos y categorizaciones sociales no deberían formar parte en el diseño, sino diseñar para una sociedad integral, donde el objetivo sea

diseñar para las verdaderas necesidades, sin dejar de lado la parte estética, pero sobre esta la funcionalidad del objeto.

13. Valoración positiva o negativa:

Al momento que el autor denomina al diseño como negligente, este le da una valoración negativa en su discurso, porque aclara que el diseño que no se fundamenta en la solución de problemas reales, sino está a favor del mercado y la generación de estatus social.

14. Conclusiones:

El autor muestra características principales que contiene su metodología del diseño social integrado, las cuales se oponen rotundamente al diseño de la época que fue el diseño posmoderno que estaba centrado solo en la estética, dotando al objeto de características sociales como el estatus, a esto Papanek lo denomina diseño negligente, ya que se centra en el mercado, cuyo fin era el consumo, olvidando el objetivo central del diseño, el cual es solucionar problemas reales en la sociedad, en base a objetos estéticamente aceptables, funcionales y socialmente integrales.

1971

Diseño y Arte

1. Materialidad:

Diseñar para un Mundo Real (1971)

2. Acontecimientos:

Victor Papanek en el año de 1971 fue criticado por los diseñadores de la época por sus críticas al diseño y al arte, estas ideas, entre otros temas se desarrollan en su primer libro publicado cuyo nombre fue Diseñar para el Mundo Real, dicho escrito fue llevado a cabo cuando el autor fue decano de la Universidad de California Institute of the Arts.

3. Texto/Discursos:

El diseño ha de ser significativo; y «significativo» reemplaza a expresiones semánticamente cargadas de ruido como «bello», «feo», «apagado», «mono», «asqueroso», «realista», «oscuro», «abstracto», y «bonito», etiquetas convenientes para una mente insolvente cuando se enfrenta con el Guernica de Picasso, la Casa de la Cascada de Frank Lloyd Wright, la Eroica de Beethoven, Le Sacre du printemps de Stravinsky, el Finnegans Wake de Joyce. En todos estos, respondemos ante lo que posee significado...

Llamamos función del diseño a la manera en que este cumple su propósito. El grito de batalla de Louis Sullivan en las décadas de 1880 y 1890, «La forma sigue a la función» fue continuado por el de Frank Lloyd Wright: «Forma y función son una sola cosa». Pero, semánticamente, todas las manifestaciones, desde las de Horatio Greenough hasta las de la Bauhaus alemana, están desprovistas de sentido. Una mesa de comedor de esta época podía tener una tabla de mármol blanco resplandeciente muy bien proporcionada, unas patas cuidadosamente hechas, de reluciente acero inoxidable, que soportarían un máximo de peso con un mínimo de material. Y uno se encuentra con esa mesa y lo primero que se le ocurre pensar es tumbarse en ella y que le extraigan el

apéndice. La mesa no nos dice, ni mucho menos: «Siéntate a comer». Le style international y die neue Sachlichkeit nos han decepcionado bastante en lo que a valores humanos se refiere. La vivienda de Le Corbusier considerada como la machine à habiter y las casas-embalaje desarrolladas por el movimiento holandés De Stijl reflejan una perversión de la estética y la utilidad...

La expansión cancerosa del individuo creativo que se expresa egocéntricamente a expensas del espectador y/o consumidor se ha desarrollado partiendo del arte, avasallando la mayoría de la artesanía, y alcanzado finalmente hasta el diseño. El artista, artesano, y, en algunos casos, el diseñador, ya no trabajan teniendo presente el beneficio del consumidor; en lugar de eso, muchas declaraciones creativas se han convertido en pequeños comentarios auto terapéuticos y altamente individualistas expuestos por el artista para sí mismo. Hacia la mitad de los años veinte aparecieron en el mercado sillas, mesas y taburetes diseñados en Holanda por Rietveld, como resultado del movimiento pictórico De Stijl. Era casi imposible sentarse en estas angulosas abstracciones pintadas en colores primarios chillones; eran enormemente incómodas. Las agudas esquinas desgarraban la ropa, y la totalidad de la estructura, enteramente estrafalaria, no guardaba ninguna relación con el cuerpo humano. Hoy podemos burlarnos de estos intentos de transferir al «mobiliario casero» las pinturas bidimensionales de Piet Mondrian y Theo van Doesburg. En cuanto símbolo social sofisticado, las sillas tan solo tuvieron valor durante algunos años, pero la moda de intentar transmutar pintarrajos de moda a los objetos tridimensionales de utilización habitual aún perdura. El sofá de Salvador Dalí, construido siguiendo la forma de los labios de Mae West, puede considerarse...

4. Marco de situación:

Las diferentes guerras que enfrentaban a EEUU y la URSS han sido libradas simultáneamente, siendo estas la Guerra Fría (1945-1991), la Guerra Espacial (1957- 1975) y la Guerra de Vietnam (1964-1975). En la Guerra Fría dichos países enfrentados disputaban por obtener influencia en

América Latina y Occidente, ya que Europa se encontraba con problemas económicos al término de la Segunda Guerra Mundial, este conflicto fue de carácter político, económico, social, ideológico, militar e informativo. En las décadas de 1960 y 1970, el sistema capitalista generó una ola de consumo que permitió a las personas olvidarse de los problemas causados por las guerras, permitiéndose centrarse en conseguir una calidad de vida centrado en lo que consume. Frente a este sistema capitalista Victor Papanek publicó su primer libro: Diseñar para el Mundo Real.

5. Marco de tema:

Vinculación del diseño con el arte, resultando expresiones egocéntricas e individualistas que generan manifestaciones artísticas, conceptos de diseño y objetos sin un resultado significativo.

6. Marco de léxico:

Expresiones egocéntricas, arte, diseño, símbolo, vinculación, manifestaciones artísticas, movimientos artísticos, escuelas de diseño, significado, significativo, función, moda, estética.

7. Marco superficial:

El diseño y el arte tienen sus diferencias, el diseño es significativo, no expresa adjetivos, en cambio el arte mediante sus expresiones artísticas responden a un significado. La expresión egocéntrica creativa se desarrolla y parte del arte, continuando con las artesanías, hasta llegar al diseño. Generado así que el artista, artesano y diseñador realicen trabajos para si mismos, dejando de lado la necesidad y beneficios del consumidor. Así mismo todas las expresiones artísticas y de diseño partiendo desde Horatio Greenough hasta la Bauhaus carecen de sentido, al igual que sus conceptos sobre función y forma, todo lo que funcione bien es necesariamente bonito, mediante estos establecimientos se han dado preponderancia a la forma generando modas, cuya relevancia ha sido efímera, pero vinculó a obras artísticas con objetos de diseño, generando un símbolo social sofisticado en el objeto para sus consumidores.

8. Marco profundo:

El arte influenció al diseño y a las artesanías por su capacidad de expresión egocéntrica creativa, donde dejó de lado las necesidades y beneficios del consumidor, para realizar objetos que representen al autor, generando expresiones individualistas que cautivan al observador, es por esto que toda expresión artística y diseño carece de sentido como los de Horatio Greenough; Le style international y die neue Sachlichkeit, deja de lado valores humanos; De Stijl movimiento antiestético e inútil. Pero esto no solo ocurre en objetos tangibles, sino en conceptos que se manejan sobre la forma y la función, donde se le da importancia a la forma, dejando de lado la función, como las definiciones de Louis Sullivan en 1880 y 1890 donde afirmaba que "La forma sigue a la función", Frank Lloyd Wright donde menciona que "Forma y función son una sola cosa" o todo lo funcione bien es necesariamente bonito. Como resultante de dichos conceptos se llevó a cabo la integración del arte y el diseño, de esta forma expresiones artísticas como las Piet Mondrian y Theo van Doesburg fueron parte fundamental no solo de la estética, sino de la forma de los objetos. Atribuyendo a la pieza diseñada un símbolo de estatus social que marcará una moda durante un tiempo específico para el consumidor. El diseño es todo lo contrario al arte, el diseño es significativo, no emite juicios de valor, la verdadera función del diseño es cómo este cumple su propósito, por el contrario el arte es significado, lo cual conlleva expresiones semánticas que otorgan adjetivos dependiendo de la experiencia del consumidor.

9. Marco contextual (general):

La Guerra de Vietnam enfrentó a Vietnam del Norte apoyado por China y la Unión Soviética, y Vietnam del Sur apoyado por EEUU, ha este conflicto se suman otros que se libraban en dicha época, como la Guerra Fría y la Guerra espacial que enfrentaban directamente a la URSS contra Estados Unidos, como consecuencia de dichos sucesos se generaron problemas sociales, políticos, ambientales y económicos, en el país estadounidense en 1970 se dio una recesión económica de la cual el sistema capitalista buscó la forma de seguir vendiendo estilos de vida, generando desigualdades en la sociedad de acuerdo a los objetos que se consumía o poseía, ya que este generaba identidad sociocultural.

10. Marco contextual (diseño):

En los años 70 fue el auge del diseño posmoderno, este rechaza toda teorización de la etapa moderna, donde la experimentación y el cuestionamiento es la base del diseño e interpretación de lo real, se cuestiona lo perfecto, siendo la forma más importante a su función, donde el arte se puede convertir en diseño y viceversa. Así mismo el diseño dependía de la forma en la que se expresa el diseñador, así mismo vendía sus trabajos bajo la etiqueta de arte, garantizando una obra innovadora. Así mismo se vio la evolución en el término de diseñador gráfico, donde este comenzó siendo artista comercial durante la Primera Guerra Mundial, al finalizar la Segunda Guerra Mundial pasó de ser artista comercial a diseñador gráfico, gracias a las nuevas oportunidades de trabajo que se generaban en los programas de identidad corporativa.

11. Marco contextual (biográfico):

La docencia a Victor Papanek le permite expresar sus ideas y formas de pensar acerca del diseño en distintas universidades en las cuales dictó clases, dentro de ellas en la que destaca como decano es en la Universidad de California Institute of the Arts durante los años 1970 a 1971, este último año es donde aprovecha para realizar una crítica al mundo del diseño mediante la publicación de su libro Diseñar para el Mundo Real.

12. Umbrales:

Umbral de positividad: Victor Papanek realiza un cuestionamiento a cerca de cómo el arte se ha involucrado en las artesanías y diseño, generando un sin sentido a obras artísticas, conceptos de diseño tanto de escuelas de diseño como la Bauhaus y a movimientos artísticos entre ellos die neue Sachlichkeit y De Stijl, esto debido a que dan preponderancia a que la forma sigue la función, que sea un objeto bonito más que a su función, todo esto se lo lleva a cabo con fines de otorgar simbología de estatus social al objeto para la persona que adquiere el producto, creando una moda efímera que mezcla a obras artísticas con los objetos, haciendo del diseño una expresión individualista, egocéntrica y creativa, donde el diseñador olvida que la verdadera función del diseño es cómo este cumplen sus propósitos.

13. Valoración positiva o negativa:

Papanek hace una valoración negativa en cuanto a este discurso, ya que menciona que al diseño se lo ha dejado en el plano del arte, centrado en la estética, dejando de lado las necesidades verdaderas de las personas, donde el diseñador genera expresiones individualistas.

14. Conclusiones:

El autor enmarca cómo el arte en el movimiento moderno influenció a las artesanías y al diseño en sus aspectos tanto de producción, elaboración e ideación de objetos, como en sus conceptos en las escuelas de diseño como la Bauhaus donde se promulgaba que la "Forma sigue la función" y expresiones artísticas como De Stijl que carecían de estética e utilidad. En este discurso pone en crisis su forma de operar por parte del diseño, reduciéndolo a un objeto sin sentido, para Papanek el arte, diseño y artesanías debían tener un enfoque social, es decir que esté centrado en las persona, donde la verdadera función del diseño es el cumplimiento de los propósitos del mismo, despojando al diseñador tanto de su capacidad creativa egocéntrica e individual al momento de diseñar, como mezclar diseño y arte para dar al objeto un símbolo que genere estratos sociales, con el fin de generar desigualdad y crear una moda volátil. Así mismo enmarca la diferencia entre diseño y arte, el primero es significativo no emite juicios de valor debe ser funcional para con la sociedad, en cambio el segundo es significado, este depende de opiniones y valoraciones adjetivas de los observadores o consumidores hacia sus obras cuyo valor va a ser adjudicado por experiencias previas, emociones o conocimientos de la audiencia.

1971

Diseño ambiental

1. Materialidad:

Diseñar para un Mundo Real (1971)

2. Acontecimientos:

Victor Papanek mientras fue Decano de la Universidad de California Institute of the Arts publicó su primer libro denominado Diseñar para el Mundo Real el cuál habla de temas como el diseño ambiental, entre otros. Los cuales fueron criticados por los diseñadores de la época.

3. Texto/Discursos:

A esas alturas, considero que es apropiado dar una definición de la palabra biónica: biónica significa «la utilización de prototipos biológicos en el diseño de sistemas sintéticos creados por el hombre». Dicho de manera más clara: se trata de estudiar los rudimentos fundamentales de la naturaleza y llegar a la aplicación de sus principios y procesos a las necesidades de la humanidad...

Si el diseño es sensible a la ecología, entonces es también revolucionario. Todos los sistemas (capitalismo privado, socialismo de estado, economías mixtas) se basan en el supuesto de que tenemos que comprar más, consumir más, desperdiciar más, tirar más, y, en consecuencia, destruir la balsa llamada Tierra. Si el diseño ha de ser responsable en términos de ecología tendrá que independizarse de los intereses del producto nacional bruto (por «bruto» que este pueda ser). No me cansaré de repetir que el diseñador está más profundamente comprometido en las cuestiones de contaminación que la mayoría de las demás personas...

El diseño, si ha de ser responsable ante la ecología y responsable ante la sociedad, ha de ser revolucionario y radical (ha de retornar a las raíces) en el sentido más exacto de la palabra. Debe dedicarse al «principio del esfuerzo mínimo» de la naturaleza, en otras palabras, a un inventario mínimo orientado a una diversidad máxima

(por utilizar la excelente expresión de Peter Pearce), o sea, hacer un máximo sirviéndose de un mínimo. Lo cual significa consumir menos, utilizar las cosas durante más tiempo, reciclar los materiales, y, posiblemente, no desperdiciar papel editando libros como este...

4. Marco de situación:

Estados Unidos y la Unión Soviética han sido partícipes de guerras comenzando por la Guerra Fría (1945-1991), la Guerra Espacial (1957- 1975) y la Guerra de Vietnam (1964-1975). Durante todos estos años de conflicto se evidenciaron crisis económicas, sociales, políticas y medioambientales, no obstante la Guerra de Vietnam fue la que condujo consecuencias de pérdidas humanas que ascendieron a 5,7 millones de personas . Aunque en 1970 se evidenció una crisis económica también se dio el auge capitalismo que tenía como principal eje el consumismo, en este año Victor Papanek publicó el libro Diseñar para el Mundo Real, bajo la editorial Blume.

5. Marco de tema:

Diseño revolucionario: Responsable en temas de ecología y sociedad frente a todos los sistemas de consumo.

6. Marco de léxico:

Diseño, ecología, diseño ambiental, diseñador, diseño responsable, contaminación, reciclaje, biónica, diseño revolucionario.

7. Marco superficial:

Se puede considerar que el diseño es revolucionario cuando el diseñador es responsable en temas de ecología y la sociedad, solucionando así problemas de contaminación que generan todos los sistemas de consumo tanto políticos y económicos que traen consecuencias a

la Tierra, para ello se han realizado estudios científicos como la biónica y formas en la dimensión operativa del diseño.

8. Marco profundo:

Al diseño que es responsable en temas de ecología y sociedad, se lo puede catalogar como diseño revolucionario, ya que los diseñadores comprometidos pueden solucionar problemas de contaminación, independizándose de cualquier interés de los sistemas de consumo, políticos y económicos tales como el socialismo, capitalismo y economías mixtas, cuyo fin es la compra, consumo y desperdicio, trayendo consecuencias negativas al planeta Tierra.

Como soluciones a dicha problemática se han generado estudios científicos como la biónica, esta estudia las nociones básicas de la naturaleza para aplicar sus principios y procesos a necesidades de la humanidad. Además de la generación de una idea de cómo debe ser la función operativa del diseño, donde el diseño debe implicarse en lo mínimo en la naturaleza y contexto generando una amplia diversidad de aportes, cuyos resultados sean reducir el consumo, durabilidad de las cosas y reciclado de materiales.

9. Marco contextual (general):

La Unión Soviética y Estados Unidos se encontraban en diferentes guerras, una de las más representativas a nivel impacto económico, ambiental, social, político y mortalidad es la Guerra de Vietnam que se libró en el año de 1964 y terminó en el año de 1975, donde se dieron 5,7 millones de muertes y recesiones económicas en Estados Unidos en 1970. En este mismo tiempo se da el auge del capitalismo centrado en el consumo de cultura material moderna conocida como "norteamericanización" y se manifiesta a las personas como una aspiración de llegar al éxito en el carácter social, dependiendo de los productos que consumían.

10. Marco contextual (diseño):

El diseño posmoderno emergente en los años 70 comienza a explorar nuevas formas de diseñar en base a la experiencia, dejando de lado cualquier parámetro establecido por el modernismo, preponderando la forma antes que la función, a esto también el diseñador posmo-

derno no busca darle una definición a la disciplina del diseño, sino busca dotar al objeto una expresión única, donde el diseñador ya no es un solucionador de problemas reales sino un realizador de objetos bellos.

11. Marco contextual (biográfico):

En la década de 1960 Victor Papanek comienza a generar una crítica hacia el diseño y el consumo, además se encontraba trabajando como diseñador industrial para la UNESCO. En 1962 comienza su etapa como docente en la Escuela de Diseño del North Carolina State College, posteriormente en el año de 1968 participó en el Festival de Diseño en Jyväskylä, Finlandia, como miembro de un equipo especialista en diseño, el cuál tenía la finalidad de desarrollar ideas nuevas para África. Después de la experiencia como docente y diseñador de proyectos sociales este fue Decano de la Universidad de California Institute of the Arts durante los años 1970 a 1971, en este último año publicó su libro Diseñar para el Mundo Real, el mismo que fue criticado por los diseñadores de dicha época por su contenido alejado de la interpretación del diseño de dicha época.

12. Umbrales:

Umbral de positividad: Este discurso de Papanek genera una de las principales ideas de cómo debe ser el diseño, el mismo que se centrará en la ecología y sociedad, así mismo menciona que la dimensión operativa del diseño debe implicarse en lo mínimo en el contexto y su naturaleza, generando cambios con una diversidad de aportes, los cuales generar reducción de consumo, reciclaje de materiales y durabilidad de las cosas.

13. Valoración positiva o negativa:

Se ha generado una valoración negativa ya que el autor afirma que todos los sistemas que manejan a una sociedad sea política u económica tienen el fin de consumir, comprar y desperdiciar más, teniendo como consecuencia la destrucción y desgaste del planeta Tierra.

14. Conclusiones:

Para Victor Papanek el diseñar con un fin no solo debe ser el principal objetivo el hombre, sino la naturaleza y contexto, estos deben ser los tres pilares fundamentales, para la generación de un diseño revolucionario, además tiene el objetivo de que el diseño se independice de todo sistema que genere consumo excesivo, para ello da las principales iniciativas de lo que hoy conocemos como Ecodiseño, ya que genera una idea de cómo debe ser la función operativa del diseño.

Diseño ambiental

1971

1971

Diseño operativo

1. Materialidad:

Diseñar para un Mundo Real (1971)

2. Acontecimientos:

En el año de 1971 el Decano de la Universidad de California Institute of the Arts Victor Papanek publicó su primer libro, el cual tuvo una repercusión negativa en la comunidad de diseñadores, dicha publicación se denominó Diseñar para el Mundo Real, el cual abordaba temas como la dimensión operativa del diseño, entre otros.

3. Texto/Discursos:

Todos los hombres son diseñadores. Todo lo que hacemos casi siempre es diseñar, pues el diseño es la base de toda actividad humana. La planificación y normativa de todo acto dirigido a una meta deseada y previsible constituye un proceso de diseño. Todo intento dirigido a aislar el diseño, a convertirlo en una entidad por sí misma, va en contra del valor intrínseco del diseño en cuanto a matriz primaria subyacente de la vida. Diseñar es componer un poema épico, realizar un mural, pintar una obra maestra, escribir un concierto. Pero diseñar es también limpiar y reorganizar el cajón de un escritorio, sacar una muela cariada, preparar una tarta de manzana, escoger los puestos para un partido de béisbol callejero, educar a un hijo. Diseño es el esfuerzo consciente para establecer un orden significativo...

Empujar monedas en un tablero es un acto de diseño en miniatura porque el diseño, como una actividad encaminada a resolver un problema, no puede, por definición, dar una respuesta correcta única: siempre generará un número infinito de respuestas, unas más correctas, otras más equivocadas. La brillantez de cualquier solución de diseño dependerá del significado que nosotros demos a la ordenación...

Todo diseño tiene que ser operativo. Del mismo modo que el receptor de televisión para África llega a ser

sinérgicamente algo más que un simple receptor, ya que su manufactura exige técnicas indígenas nuevas, una amplia mancomunidad de trabajo, nuevas fábricas y nuevos canales de comunicación, así el diseño mismo, como hemos mostrado en el ejemplo anterior, siempre será un proyecto germinativo, siempre operativo.

4. Marco de situación:

Las diferentes guerras que enfrentaban a EEUU y la URSS han sido libradas simultáneamente, siendo estas la Guerra Fría (1945-1991), la Guerra Espacial (1957- 1975) y la Guerra de Vietnam (1964-1975). En la Guerra Fría dichos países enfrentados disputaban por obtener influencia en América Latina y Occidente, ya que Europa se encontraba con problemas económicos al término de la Segunda Guerra Mundial, este conflicto fue de carácter político, económico, social, ideológico, militar e informativo. En la década de 1970, el sistema capitalista generó una ola de consumo que permitió a las personas olvidarse de los problemas causados por las guerras, permitiéndole centrarse en conseguir una calidad de vida centrada en lo que consume. Frente a este sistema capitalista Victor Papanek publicó su primer libro: Diseñar para el Mundo Real.

5. Marco de tema:

Diseño es la base de toda actividad humana, establece un orden significativo dentro del diseño operativo encaminado a resolver problemas.

6. Marco de léxico:

Diseño, diseñadores, diseño base de toda actividad humana, proceso de diseño, orden significativo, diseño operativo, proyecto germinativo.

7. Marco superficial:

El diseño es la base de toda actividad humana que se centra en resolver problemas, es por ello que todas las personas son diseñadoras, ya que dentro de sus activida-

des conllevan un proceso de diseño, por ende el diseño no puede generar una definición concreta de si misma, es por esto que el diseño es el esfuerzo consciente para establecer un orden significativo donde sus procesos deben ser operativos, generando proyectos germinativos.

8. Marco profundo:

El diseño es una actividad en la cual participa toda la humanidad en sus quehaceres diarias y en sus proyectos ya que cada labor conlleva un proceso de diseño desde preparar una tarta de manzana hasta educar a tu hijo, al estar el diseño implícito en toda la actividad de la sociedad es improbable aislar el diseño y que esta misma se autodefine, generando una sola respuesta estandarizada, al contrario tienen como fin resolver problemas, las mismas que generar un sin número de respuestas positivas y negativas.

9. Marco contextual (general):

La Unión Soviética y Estados Unidos se encontraban en diferentes guerras, una de las más representativas a nivel impacto económico, ambiental, social, político y mortalidad es la Guerra de Vietnam que se libró en el año de 1964 y terminó en el año de 1975, donde se dieron 5,7 millones de muertes y recesiones económicas en Estados Unidos en 1970. En el mismo año el consumo de objetos pasó a ser parte de la experiencia posmoderna, esto llevó a que se den estudios donde se evidenció la importancia que tiene la cultura tanto visual como la cultura material dentro del día a día de las personas.

10. Marco contextual (diseño):

El Posmodernismo fue un movimiento cultural emergente en los años 70, donde su principal eje fue la crisis de la racionalidad, donde se genera toda contradicción hacia el conocimiento, donde la objetividad se reemplazó por la incredulidad, es decir que se generó un rechazo al diseño moderno y a sus bases teóricas, realizando diseños subjetivos, excéntricos, donde la ideología del diseñador es hacer del diseño una obra de arte, satisfaciendo una necesidad visual a la sociedad.

11. Marco contextual (biográfico):

La docencia a Victor Papanek le permite expresar sus ideas y formas de pensar acerca del diseño en distintas universidades en las cuales dictó clases, dentro de ellas en la que destaca como decano es en la Universidad de California Institute of the Arts durante los años 1970 a 1971, este último año es donde aprovecha para realizar una crítica al mundo del diseño mediante la publicación de su libro Diseñar para el Mundo Real.

12. Umbrales:

Umbral de epistemologización: Papanek planteó en su discurso que el diseño es el esfuerzo consciente para establecer un orden significativo, donde el diseño cuenta con procesos, los cuales generan más de unas respuestas correctas e incorrectas, es por ello que el autor afirma que todo diseño tiene que ser operativo y germinativo.

13. Valoración positiva o negativa:

Victor Papanek hace una valoración positiva al mencionar que todas las personas hacemos diseño porque se encuentra en todas nuestras actividades diarias, ya que todo lo que llevamos a cabo para obtener una meta deseada se debe a una planificación, y esta última es parte del proceso de diseño, donde afirma que existen varias respuestas correctas e incorrectas para la solución de un problema de diseño y que esta dependerá del significado que se le de a la ordenación.

14. Conclusiones:

El autor deja claro que el diseño lo puede hacer cualquier persona y que en efecto esta se encuentra diseñando todo el tiempo mediante las actividades que lleva a cabo en su día a día, debido a esto toda acción del individuo constituye un proceso de diseño, donde en su planificación y elaboración de sus quehaceres este puede tomar unas decisiones más correctas que otras para obtener su objetivo, partiendo de esta base Papanek hace énfasis que el diseño es una actividad cuyo fin es el de resolver problemas cotidianos en la vida de las personas y es por ello que no se le puede dar una respuesta correcta única, sino una amplias respuestas, unas más correctas que otras, es decir que el diseño no puede considerarse como una ciencia y establecer un parámetro rígido de cómo se debe llevar a cabo los procesos de diseño para la resolución de un problema, al contrario todo diseño debe ser operativo y germinativo, estableciendo de manera consciente un orden significativo.

Diseño operativo

1971

1971

Diseño y Contexto

1. Materialidad:

Diseñar para un Mundo Real (1971)

2. Acontecimientos:

Victor Papanek mientras fue Decano de la Universidad de California Institute of the Arts publicó su primer libro denominado Diseñar para el Mundo Real el cuál habla acerca del diseño y contexto, entre otros temas que fueron criticados por los diseñadores de dicha época.

3. Texto/Discursos:

El contenido telésico de un diseño debe reflejar la época y las condiciones que le han dado lugar, y debe ajustarse al orden humano socio- económico general en el cual va a actuar. Un segundo campo de investigación (indisolublemente unido al anterior) lo constituye la perspectiva histórica del problema. Todo lo que diseñamos es una prolongación del ser humano (normalmente se parte de lo general para llegar a lo especializado). Aunque un sistema de alta fidelidad, por ejemplo, puede recibir valores asociacionales y portar símbolos de posición social, fundamentalmente no es más que una prolongación del oído humano. Como hemos visto en nuestro complejo funcional hexagonal (capítulo primero), todo diseño ha de satisfacer una necesidad humana. La historia de las particulares necesidades del hombre, las más urgentes y las de menor importancia, y de cómo se han aceptado y resuelto, es vital para la comprensión e introducción de nuevos productos o sistemas que atiendan a estas necesidades. Además, al cambiar de cultura, dichas necesidades habrán de estudiarse de nuevo, y habrán de reunirse con otras necesidades o sistemas. Así, una vez halladas las coordenadas históricas, humanas, de una idea, podremos aplicar ciertos principios que nos permitan saber con qué etapa especial de la idea estamos tratando.

4. Marco de situación:

Las diferentes guerras que enfrentaban a EEUU y la URSS han sido libradas simultáneamente, siendo estas la Guerra Fría (1945-1991), la Guerra Espacial (1957- 1975) y la Guerra de Vietnam (1964-1975). En la Guerra Fría dichos países enfrentados disputaban por obtener influencia en América Latina y Occidente, ya que Europa se encontraba con problemas económicos al término de la Segunda Guerra Mundial, este conflicto fue de carácter político, económico, social, ideológico, militar e informativo. En la década de 1970, el sistema capitalista generó una ola de consumo que permitió a las personas olvidarse de los problemas causados por las guerras, permitiéndole centrarse en conseguir una calidad de vida centrada en lo que consume. Frente a este sistema capitalista Victor Papanek publicó su primer libro: Diseñar para el Mundo Real.

5. Marco de tema:

Perspectiva histórica del problema como otro campo de investigación del diseño, centrado en la historia particular de las necesidades del hombre, condicionadas por su cultura y época, ajustándose a un orden humano socio- económico general.

6. Marco de léxico:

Diseño, época, condiciones, contenido telésico, investigación de problema, perspectiva histórica del problema, orden humano socio- económico, necesidades del hombre, cambio de cultura

7. Marco superficial:

La metodología del complejo funcional exagonal va de la mano de un segundo campo de investigación del diseño, el cual es la "Perspectiva histórica del problema", esta se enfoca en las necesidades particulares del hombre entre otros factores que ayudan a introducir nuevos sistemas o productos que solventen dichas necesidades, esta investigación debe tener en cuenta el contenido telésico, ajustándose al orden humano socio- económico general donde se llevará a cabo, con el fin de satisfacer una necesidad humana. Cuando se cambia de cultura se deberá volver a analizar dicha investigación ya que su contexto y sus necesidades son otras.

8. Marco profundo:

Cualquier diseño que se lleve a cabo tiene la finalidad de satisfacer una necesidad humana, partiendo de este objetivo que genera la metodología del complejo funcional hexagonal se vincula otro campo de investigación del diseño denominado "Perspectiva histórica del problema", este afirma que todo lo diseñado es la continuación del ser humano, esta investigación analiza la historia que ha tenido las necesidades específicas del hombre desde las más urgentes hasta las de menor importancia, incluyendo el cómo se llegaron a aceptar y resolver dichas necesidades. La comprensión de la perspectiva histórica del problema genera la introducción de nuevos sistemas o productos que solventen dichas necesidades. Otro factor clave para el entendimiento del contexto es el contenido telésico de un diseño, donde este refleja la época y sus condiciones que hicieron que dicho diseño fuera realizado, al mismo tiempo este debe ajustarse al orden humano socio-económico en general de la sociedad donde el diseño va a llevarse a cabo, si la sociedad y la cultura cambia, las necesidades también lo hacen, y se deberá someter a un nuevo estudio en búsqueda de necesidades y sistemas de diseño, una vez obtenida dicha información se pueden aplicar principios de la metodología del complejo funcional para así tener conocimiento de en qué etapa de la idea se encuentra el proyecto de diseño a realizar, con el fin de satisfacer una necesidad humana.

9. Marco contextual (general):

La Unión Soviética y Estados Unidos se encontraban en diferentes guerras, una de las más representativas a nivel impacto económico, ambiental, social, político y mortalidad es la Guerra de Vietnam que se libró en el año de 1964 y terminó en el año de 1975, donde se dieron 5,7 millones de muertes y recesiones económicas en Estados Unidos en 1970. En el mismo año el consumo de objetos pasó a ser parte de la experiencia posmoderna, esto llevó a que se den estudios donde se evidenció la importancia que tiene la cultura tanto visual como la cultura material dentro del día a día de las personas.

10. Marco contextual (diseño):

En los años 70 fue el auge del diseño posmoderno, este rechaza toda teorización de la etapa moderna, donde la experimentación y el cuestionamiento es la base del diseño e interpretación de lo real, se cuestiona lo perfecto, siendo la forma más importante a su función, donde el arte se puede convertir en diseño y viceversa. Además se genera el diseño de consumo, basado en el capitalismo, donde el diseño se centra en la publicidad, el marketing, el branding y la creación de identidad, con la finalidad de vender a las personas estilos de vida y objetos que están cargados de símbolos que generan una identidad en la persona.

11. Marco contextual (biográfico):

El autor fue diseñador industrial de la UNESCO, en el año de 1968 viajó a Finlandia donde fue partícipe del Festival de Diseño, formando parte del equipo especialista en diseño, que se encontraba en nuevas ideas de diseño para África, dos años después se convierte en decano de la Universidad de California Institute of the Art y al año siguiente publicó su obra Diseñar para el Mundo Real.

12. Umbrales:

Umbral de epistemologización: El discurso de Papanek acerca del diseño se encuentra en este umbral porque genera una nueva forma de investigación la cual denomina "Perspectiva histórica del problema" la cual es necesaria para llevar a cabo la metodología del complejo funcional hexagonal. Esta investigación analiza la historia de las necesidades específicas del hombre, desde las más urgentes hasta las de menor importancia, además de cómo fueron aceptadas por la sociedad y a su vez la forma en la que estas se resolvieron. Dicha investigación se anexa a otros aportes realizados por el autor como el contenido telésico y el orden humano socio-económico general de la sociedad.

13. Valoración positiva o negativa:

Papanek hace una valoración positiva en el presente discurso ya que menciona que el diseño tiene la finalidad de comprender y satisfacer una necesidad humana, ajustándose al orden humano socio-económico general de la sociedad

14. Conclusiones:

El diseño a parte de tener su metodología del complejo funcional hexagonal, este también necesita de la parte de contextualización, que viene dada por el campo de la investigación de la perspectiva histórica del problema. El objetivo de todo este proceso es obtener las verdaderas necesidades de las personas. Así mismo cuando este proyecto se desea desarrollar fuera del contexto analizado este deberá volver a analizarse, para que en función de la información resultante pueda adaptarse la idea de diseño principal, esta forma de afrontar el diseño sí se centra en las personas, ya que solventan necesidades que son reales y que mejorarán la calidad de vida de las personas, mas no el diseño que se centra en el consumo ya que sirven a intereses personales.

1971

Diseño generalizador integrado

1. Materialidad:

Diseñar para un Mundo Real (1971)

2. Acontecimientos:

Victor Papanek mientras fue Decano de la Universidad de California Institute of the Arts publicó su primer libro denominado Diseñar para el Mundo Real el cual habla de temas como el diseño generalizador integrado, entre otros. Los cuales fueron criticados por los diseñadores de la época.

3. Texto/Discursos:

Esta aproximación es el diseño integrado. Se ocupa de las extensiones especializadas del hombre que le permiten seguir siendo un generalizador. Dichos recursos y extensiones ya existe, pero si deseamos relacionar el medio ambiente humano con la entidad psicológica del ser humano, habremos de desarrollar nuevas extensiones y recursos, modificadas y en aumento, a varios niveles nuevos. Nuestra meta consistiría en volver a planificar y diseñar tanto la función como la estructura de todas las herramientas, productos, alojamientos y asentamientos del hombre, hasta alcanzar un medio vital integrado, un medio susceptible de crecimiento, cambio, mutación, adaptación, regeneración, todo ello en respuesta a las necesidades del hombre...

Si hablamos del diseño integrado, del diseño como un todo, como una unidad, necesitamos diseñadores que sean capaces de enfrentarse de manera exhaustiva con el proceso de diseño. Desgraciadamente, ninguna escuela produce todavía estudiantes cualificados de este modo. Su educación habrá de ser menos especializada y de incorporar muchas disciplinas nuevas que ahora mismo solo se perciben como relacionadas con el diseño de una forma muy tangencial o no relacionadas en absoluto...

El diseño integrado no es un conjunto de destrezas,

técnicas o procesos mecánicos sino que debería entenderse como una serie de «sucesos» biológicos que se manifiestan simultáneamente y no en secuencia lineal. Estos «sucesos» pueden considerarse simultáneos como si fueran la fertilización inicial, el crecimiento vegetativo, la producción (o mimesis), y la evaluación, conduciendo esta última al reinicio del proceso, a la regeneración o ambos, con lo que se obtiene un circuito de retroalimentación cerrado...

El diseño integrado es extenso: pretende tener en cuenta todos los factores y modulaciones que exige el proceso de tomar una decisión. El diseño integrado y extenso es anticipatorio. Trata de considerar las tendencias en su totalidad, y de forma continua hacer extrapolaciones partiendo de los datos conocidos, e interpolar partiendo de los escenarios de futuro que construye. El diseño integrado, extenso y anticipatorio es el acto de planificar y configurar hasta más allá de la diversidad de disciplinas...

Como se ha explicado antes, para comprender plenamente todas las ramificaciones del diseño generalizador integrado, es necesario tratar de percatarse de todos los parámetros que guardan relación con el proceso de diseño. Como hay implicados tantos factores y variables (más de los que es posible recordar mentalmente), opino que la solución más simple consiste en exteriorizar el proceso de diseño mediante la elaboración de un diagrama de flujo. Este (tal como lo utilizamos mis alumnos y yo) suele ser un largo rollo de papel de envolver marrón que, sujeto con chinchetas, cubre toda una pared. En él están escritos cuantos variados aspectos guardan relación con el análisis del diseño...

Una de las funciones más importantes de un diagrama de flujo es que en él pueden leerse de un vistazo nuevas relaciones e interconexiones y que surgen soluciones, o al menos caminos hacia soluciones, sin que hayan sido dispuestas concienzudamente. Otro aspecto de un diagrama de flujo, por supuesto, es el hecho de que, por definición, nunca puede completarse. Así, es posible añadir casi indefinidamente conceptos y categorías totalmente nuevos, con lo que aparecerán continuamente nuevas relaciones e interconexiones...

4. Marco de situación:

Estados Unidos y la Unión Soviética han sido partícipes de guerras comenzando por la Guerra Fría (1945-1991), la Guerra Espacial (1957- 1975) y la Guerra de Vietnam (1964-1975). Durante todos estos años de conflicto se evidenciaron crisis económicas, sociales, políticas y medioambientales, no obstante la Guerra de Vietnam fue la que condujo consecuencias de pérdidas humanas que ascendieron a 5,7 millones de personas. Aunque en 1970 se evidenció una crisis económica también se dio el auge capitalismo que tenía como principal eje el consumismo, en este año Victor Papanek publicó el libro Diseñar para el Mundo Real, bajo la editorial Blume.

5. Marco de tema:

Concepción de una nueva metodología denominada "diseño generalizador integrado" para los procesos de diseño y la necesidad de diseñadores para llevar a cabo proceso de diseño con dicha metodología.

6. Marco de léxico:

Nueva metodología, procesos de diseño, diseño generalizador integrado, diseño, diseñadores, interacción, diagramas de flujo, medio ambiente humano, entidad psicológica del ser humano, función, análisis del diseño, escuelas de diseño.

7. Marco superficial:

El diseño generalizador integrado es una metodología para los procesos de diseño la cual se genera a partir del deseo de relacionar todo el medio ambiente humano con la entidad psicológica del ser humano, teniendo como objetivo la replanificación y rediseño de la función, incluyendo elementos que se interrelacionan con el ser humano generando una solución o una posible solución a la necesidad del hombre. Para la comprensión de las ramificaciones que genera esta metodología se necesita tener en cuenta las relaciones que tienen los parámetros con el proceso de diseño, de esta forma el diseño integrado se expresa mediante un ciclo de una serie de sucesos simultáneos obteniendo retroalimentación. Dichos parámetros en esta metodología cuentan con factores y variables que se pueden expresar mediante un diagrama de flujo, donde pueden evidenciar relaciones y conexiones. Para

llevar a cabo toda esta metodología es necesario que los diseñadores sean capaces de llevar a cabo este proceso de diseño y que las escuelas de diseño se integren más hacia un enfoque interdisciplinar

8. Marco profundo:

El diseño generalizador integrado es una metodología en los procesos de diseño que analiza los conocimientos que ya se han generado anteriormente, pero esta tiene el deseo de generar un vínculo entre todos los elementos que le rodean al ser humano con su capacidad de llevar a cabo procesos que le permiten actuar de manera creativa y armónica frente al contexto en el cual se desarrolla, con este vínculo se generan nuevos niveles de conocimiento, cuyo objetivo es planificar y diseñar nuevamente la función, la cual generará una respuesta o posible respuesta a la necesidad del hombre. Una de las características del DGI es que este es extenso ya que toma en cuenta todas las variables, factores y sus integraciones para la toma de una decisión. Esta metodología además de ser extensa es anticipatoria, ya que para no caer en la obsolescencia analiza e investiga la tendencia de forma continua, obteniendo datos y proyectando su proceso de diseño hacia escenarios futuros. El diseño integrado mediante sus características es un acto de planificación y configuración que va más allá de la diversidad de las disciplinas. Para entender todas las ramificaciones que genera esta metodología se necesita prestar atención a las relaciones que tienen los parámetros con el proceso de diseño. Al DGI se lo interpreta como un ciclo de sucesos simultáneos, donde este proceso se puede reiniciar y obtener retroalimentación del mismo proceso. Toda esta metodología debe exteriorizarse a manera de diagrama de flujo ya que cuentan con varios factores y variables que se enlazan entre sí y tienen relación con el análisis del diseño. Una de las características de dicho diagrama es la facilidad con la que se puede apreciar conexiones que pueden desembocar en soluciones o posibles soluciones, otra característica de este diagrama es que estará incompleto para que puedan añadirse nuevos conceptos que se lleven a cabo en otras épocas para generar nuevas conexiones que ayuden a determinar una función, resolviendo la necesidad de la sociedad. Esta metodología necesita que existan diseñadores que estén capacitados para llevar a cabo este proceso de diseño y las escuelas de diseño se centran en especializarse en el diseño dejando de lado otras disciplinas.

9. Marco contextual (general):

La Unión Soviética y Estados Unidos se encontraban en diferentes guerras, una de las más representativas a nivel impacto económico, ambiental, social, político y mortalidad es la Guerra de Vietnam que se libró en el año de 1964 y terminó en el año de 1975, donde se dieron 5,7 millones de muertes y recesiones económicas en Estados Unidos en 1970. En este mismo tiempo se da el auge del capitalismo centrado en el consumo de cultura material moderna conocida como "norteamericanización" y se manifiesta a las personas como una aspiración de llegar al éxito en el carácter social, dependiendo de los productos que consumían.

10. Marco contextual (diseño):

En los años 70 fue el auge del diseño posmoderno, este rechaza toda teorización de la etapa moderna, donde la experimentación y el cuestionamiento es la base del diseño e interpretación de lo real, se cuestiona lo perfecto, siendo la forma más importante a su función, donde el arte se puede convertir en diseño y viceversa. Además se genera el diseño de consumo, basado en el capitalismo, donde el diseño se centra en la publicidad, el marketing, el branding y la creación de identidad, con la finalidad de vender a las personas estilos de vida y objetos que están cargados de símbolos que generan una identidad en la persona.

11. Marco contextual (biográfico):

La docencia a Victor Papanek le permite expresar sus ideas y formas de pensar acerca del diseño en distintas universidades en las cuales dictó clases, dentro de ellas en la que destaca como decano es en la Universidad de California Institute of the Arts durante los años 1970 a 1971, este último año es donde aprovecha para realizar una crítica al mundo del diseño mediante la publicación de su libro Diseñar para el Mundo Real.

12. Umbrales:

Umbral de cientificidad: Se encuentra en este umbral ya que Papanek ha aportado a la disciplina del diseño una metodología dentro del proceso de diseño, que propone un diagrama que interactúa con todas las partes del diseño de manera extensa y anticipatoria,

teniendo como objetivo la función. Esta metodología ha sido aplicada por él en su etapa de docente.

13. Valoración positiva o negativa:

Victor Papanek realiza una valoración negativa centrándose en el déficit que tienen las escuelas de diseño por realizar una educación especializada en diseño, dejando de lado el enfoque interdisciplinar del diseño.

14. Conclusiones:

El diseño generalizador integrado es una metodología del proceso de diseño que analiza en contexto en el que se desarrolla, cuya finalidad es llegar a la función donde esta solventa las necesidades reales de las personas, esta metodología se expresada mediante diagrama de flujos, en la cual se ven todos los factores y las disciplinas que se relacionan para así generar nuevas ideas creativas para el desarrollo del diseño.

**Diseño generalizador
integrado**

1971

1975

Mitos del diseño y el diseño de los mitos

1. Materialidad:

Edugrafología: los mitos del diseño y el diseño de los mitos. (1975)

2. Acontecimientos:

Se realizó la segunda edición de la revista IF, donde el título de aquella publicación fue "Los Diez desafíos del diseño", aquí se expusieron temas como la actualidad del diseño, su relación con las nuevas tecnologías, el protagonismo del diseño en el desarrollo de una industria nacional competitiva y el rol que tiene esta en la sociedad. Dentro de esta revista Papanek escribió un artículo donde pone en evidencia las características reales del diseño y cuestiona los criterios que han sido generados por la educación y las sociedades profesionales de diseño acerca de esta disciplina, denominándose como los mitos del diseño.

3. Texto/Discursos:

El mito de que el diseño es una profesión. El diseño no satisface a las personas al punto de su profesionalización, y solo puede satisfacerlas en la medida en que pueda volver a ser participativo. Este mito en particular es muy difundido por las sociedades profesionales de diseño, que muchas veces resultan ser clubes geriátricos dedicados a la evasión legal de impuestos o a otros planes similares de autoayuda...

El mito de que el diseño es una mercancía. Una mercancía existe para que se la consuma. Cuanto más transformemos el diseño en una mercancía, más se la consumirá, se lo medirá, dividirá, comerá y devorará. Los estilos, las modas, los auges y las excentricidades se sucederán a un ritmo cada vez más veloz y estarán sujetos a las mismas manipulaciones de mercado que rigen a otras mercancías.

El diseño debería curar a las personas de la adicción a los productos. Eso únicamente se logrará desmitifi-

cando no solo el diseño sino también el objeto mismo...

El mito de que el diseño es temporal. Gran parte del diseño tiene que ver con la creación de la obsolescencia artificial. Pero la obsolescencia siempre genera devaluación, lo cual lleva a la alienación y, por último, a la angustia existencial...

Una tecnología bien diseñada debería ser autosuficiente: tiene que ahorrar capital ("capital" denota en este caso los recursos no renovables). Además, debería ser una tecnología simple, con una pequeña escala y muy consciente de las consecuencias ecológicas, sociales y políticas del acto del diseño. No hay que temer a la tecnología como tal; el alfabeto, los números arábigos, el tipo móvil, la máquina de escribir, la fotocopidora, el grabador y la cámara fotográfica nos dan las herramientas "ilimitadas" con las que es posible trasladar el diseño de modo que pase del mito a la participación, y de la participación a una forma alegre, autónoma, de realización personal...

El diseño debe permitir a las personas participar directamente tanto en el desarrollo del diseño como en las etapas de la producción de los objetos. De este modo, los equipos multidisciplinarios deben estar compuestos por creadores y usuarios. Si el diseño fuese realmente para las personas, les permitiría participar en el diseño y en la producción, y esto ayudaría a preservar los recursos escasos y minimizaría el daño ambiental...

El mito de que el diseño soluciona problemas. Así es, pero solo cuando se trata de problemas que se generan en el acto mismo de diseñar. Un diseñador gráfico "soluciona el problema" de publicitar los trenes afirmando que son ecológicamente preferibles a los automóviles, pero a costa de dejar de lado las caminatas o la bicicleta, y así disminuyen las opciones que el público puede elegir...

El diseño tiene que seguir interesado en las herramientas, pero estas serán factibles y disímiles de los productos actuales, productos y herramientas que solo crean las demandas específicas que se especializan en satisfacer, y así eliminan o reducen el trabajo humano, la participación y las capacidades...

4. Marco de situación:

En la década de los 70 se dieron guerras en las cuales se encontraba Estados Unidos como combatiente, las consecuencias de estas generaron una crisis económica y un desequilibrio en la sociedad debido al sistema de consumo que generó el capitalismo donde este vendía a las personas un estilo de vida donde mientras más gastaba, más feliz era la persona ya que se encuentra en un estatus social alto. En el año de 1975 Victor Papanek publicó un artículo denominado Edugrafología: los mitos del diseño y el diseño de los mitos.

5. Marco de tema:

Los mitos del diseño difundidos por la educación y las sociedades profesionales del diseño hacia la sociedad.

6. Marco de léxico:

Mitos del diseño, sociedad, profesión, diseño participativo, mercancía, diseño temporal, tecnología, obsolescencia artificial.

7. Marco superficial:

Las sociedades profesionales del diseño y la educación acerca de la misma, ha generado varios mitos acerca del diseño, uno de ellos es que el diseño es una profesión, no puede considerarse como tal porque no satisface a las personas, ya que este no es participativo. Otro mito es que el diseño soluciona problemas, se lo cataloga así cuando la solución de problemas solo se centran en el diseño, esto da cabida a la generación del mito del diseño como mercancía donde lo principal es el consumo y se da la vinculación entre el diseño y mercancía. El diseño generó objetos en base a la obsolescencia artificial para que se consuma de manera más rápida, a esto se lo denomina el mito del diseño temporal. Para generar otra manera de hacer diseño desde la tecnología, esta debería ser autosuficiente y tener en cuenta ámbitos sociales, ecológicos y políticos del acto del diseño, es por ello que el diseño debe mantenerse interesado en las herramientas que generen trabajo humano, aumente la participación, inclusión y capacidades de las personas.

8. Marco profundo:

El primer mito del diseño se centra en el diseño como profesión, no se lo puede catalogar al diseño como una profesión como lo mencionan las sociedades profesionales del diseño y la educación de la misma debido a no resuelve problemas reales y no satisface a las personas ya que se dejaba de lado la naturaleza participativa del diseño a un lado, dejando a las personas a las que se enfoca el diseño en un segundo plano, es por ello que desde este antecedente se genera otro mito del diseño el cuál menciona que el diseño soluciona problemas, si bien el fin del diseño sí es solucionar problemas, este se desvirtúa cuando solo desea llegar a la resolución centrándose en el diseño, dejando de lado ámbitos sociales, económicos y ecológicos. Dicho objetivo genera otro mito del diseño, el cuál gira entorno al diseño como mercancía, este mito tiene su base fundamental en el consumo, el cual asocia el diseño y mercancía generando diseños efímeros que se etiquetan como estilos u modas que estarán reguladas por el mercado. Esta forma de interpretar y hacer diseño da paso a otro mito que es el diseño temporal el cual se lo conoce como obsolescencia artificial que se centra en acortar la vida útil del producto u objeto, generando devaluación en el mismo, pérdida de identidad del consumidor por la asignación de símbolos hacia el objeto, dejando un vacío existencial por la ausencia del mismo. Este diseño muy inclinado hacia el consumo debe cambiar de forma sustancial, las características del diseño deben ser otras, el diseño tendrá el objetivo de no generar adicción en sus productos, esto se logrará en medida a que tanto el diseño como el objeto se despojen de los mitos ya mencionados y a su vez evidenciando las características reales de los mismos. Así también el diseño debe ser participativo, donde se formen equipos multidisciplinarios para llevar a cabo el proyecto de diseño, este equipo debe contar con personas que puedan solucionar problemas, así como las personas que viven el problema, obteniendo beneficios ambientales. Otra característica debe ser la tecnología del diseño, esta debe ser simple, autosuficiente, y tener en cuenta ámbitos sociales, ecológicos y políticos del acto del diseño, la tecnología es una herramienta que dará paso a la participación con las personas de una forma inmersiva. Así mismo el diseño debe dejar de lado toda herramienta que se centre en crear necesidades específicas y que a su vez automatice procesos que reduzcan trabajo, participación y capacidades humanas.

9. Marco contextual (general):

Los sucesos de guerra siguen siendo un gran impacto para EEUU, así como el consumismo, generando una cultura material conocida como "norteamericanización" y se manifiesta a las personas como una aspiración de llegar al éxito en el carácter social, dependiendo de los productos que consumían, creando falsas necesidades para obtener un modelo de vida que genere felicidades individuales, centrado en fines económicos.

10. Marco contextual (diseño):

En la década de los 70 se da el auge de la idea posmoderna, ese movimiento era complejo, se encontraba en constante cambio, guardaba relación con la estética a su vez contenía una falta de fe en el futuro, además dejaba de lado todo lo establecido por el movimiento moderno por la falta de libertad que esta expresaba. Es por ello que se da el cambio de la modernidad a la posmodernidad.

11. Marco contextual (biográfico):

Forma parte del grupo de trabajo del CIADI, donde se enfoca en países en vías de desarrollo, el mismo que llega a su fin en el año de 1979 con la Declaración de Ahmedabad, donde resume el papel del diseño en las economías emergentes. A su vez en 1975 escribe un artículo en la revista IF, sobre la Edugrafología: los mitos del diseño y el diseño de los mitos.

12. Umbrales:

Umbral de positividad: Este discurso se encuentra en este umbral porque Papanek realiza varios comentarios desde su punto de vista de lo que no es y lo que es diseño, además genera soluciones de una manera puntual y breve de cómo se debe llevar a cabo algunos parámetros de diseño.

13. Valoración positiva o negativa:

Victor Papanek realiza una valoración negativa en este discurso ya que menciona que el diseño de esa época está centralizado en el consumo, por ende se ha dado paso a que todo diseño se crea en base a la obso-

lescencia artificial haciendo que este sea efímero y obsoleto en poco tiempo, generando así la devaluación del objeto, pérdida de identidad del individuo, ya que este asigna símbolos al objeto, lo que a su vez genera un vacío existencial por la ausencia del mismo.

14. Conclusiones:

El establishment del diseño ha generado una falsa concepción a cerca del diseño vinculando el diseño y consumo con fines comerciales donde se le vende mentiras a las personas transformadas en necesidades reales disfrazadas, generando diseños efímeros, dejando de lado la participación de las personas en el desarrollo de un proyecto de diseño. El verdadero proceso y desarrollo del diseño es aquel que se enfoca en los ejes sociales, ecológicos y tecnológicos, este último de una manera que su ejecución sea sencilla e inmersiva.

Mitos del diseño
y el diseño
de los mitos

1975

1977

Característica del diseño

1. Materialidad:

How Things Don't Work (1977)

2. Acontecimientos:

Para esta publicación Victor Papanek realiza una cooperación con James Hennessey, estos diseñadores industriales no tienen la finalidad de lucrar con el diseño, sino cuestionar los objetos diseñados centrados en el consumo, generando alternativas y a su vez brinda información para que las personas construyan cosas por sí mismas.

3. Texto/Discursos:

Nuestra respuesta alternativa es que podemos usar materiales biodegradables que ya existen, inventar otros y diseñar tecnologías no contaminantes; que además podamos diseñar tecnologías que sean más compatibles con los estilos de vida ajustados a la escala humana, un entorno u objeto bien diseñado es aquel que nunca se entromete. Como existe una necesidad desesperada de sistemas sociales más pequeños, esta puede convertirse en la característica más importante del diseño...

4. Marco de situación:

La Segunda Guerra Mundial ha generado avances tecnológicos en diferentes áreas, favoreciendo a la industria reduciendo costos de producción. El diseñador enfrenta a estos avances en la tecnología de nuevos materiales tiene la obligación de ver soluciones estéticas para que sean vendibles al mercado, el mismo que al tener bajo los costos de producción, estos bajan el precio para la adquisición de las personas, frente a esta sociedad de consumo Papanek y James Hennessey publican el libro llamado How Things Don't Work.

5. Marco de tema:

La tecnología, una de las características más importantes del diseño.

6. Marco de léxico:

Tecnología, diseño, materiales biodegradables, característica del diseño, estilos de vida.

7. Marco superficial:

La tecnología es una característica fundamental del diseño, esta debe centrarse en hacer diseños compatibles con el medioambiente y los estilos de vida de las personas.

8. Marco profundo:

Dentro de las características del diseño se halla una importante, denominada tecnología, gracias a la evolución en dicho rubro se puede hacer diseño utilizando materiales biodegradables, generando así menos contaminación, esta característica no solo debe generar materiales que sean amigables con el ecosistema natural y humano, sino aportar a la creación de tecnologías no contaminantes, el factor ambiental es importante, a esto hay que vincularlo con factor humano, es decir diseñar tecnologías que se adapten al entorno de la sociedad en general de manera inmersiva y simple, dejando de lado la creación de sistemas sociales más pequeños.

9. Marco contextual (general):

Las guerras no solo trajeron consecuencias negativas para Estados Unidos, los conflictos después de la Segunda Guerra Mundial han generado cosas positivas como lo fue el avance de la tecnología, en materia de plástico, metales, tecnologías para el tratado de madera, siendo el plástico el avance de la época donde los ele-

mentos sintéticos se introdujeron en el día a día de las personas, estas nuevas tecnologías de producción por parte de EEUU dieron paso a la reducción de costos de producción, lo que a su vez será más barato para el consumidor.

10. Marco contextual (diseño):

La postmodernidad surge en la década de los 1970, este movimiento de diseño obtuvo avances tecnológicos gracias a la Segunda Guerra Mundial, donde es tarea del diseñador que los nuevos materiales se transformen en objetos estéticos, atractivos para el consumidor.

11. Marco contextual (biográfico):

Desde 1976 hasta 1981 fue profesor de Diseño en el Instituto de Arte de Kansas en Estados Unidos, donde en el año de 1977 junto a James Hennessey publican el libro llamado How Things Don't Work.

12. Umbrales:

Umbral de epistemologización: Papanek pone en evidencia lo importante que es la tecnología en el diseño visto como una herramienta que mediante los avances tecnológicos se vincula de forma inmersiva con el medioambiente y la sociedad, de una manera integrativa y simple

13. Valoración positiva o negativa:

Se ha realizado una valoración positiva por parte de Papanek, ya que este menciona que la tecnología es una de las características importantes del diseño, ya que vincula a la sociedad y el medioambiente de una forma integrativa y simple.

14. Conclusiones:

Dentro de las características del diseño se halla una importante, denominada tecnología, gracias a la evolución en dicho rubro se puede hacer diseño utilizando materiales biodegradables, generando así menos contaminación, esta característica no solo debe generar materiales que sean amigables con el ecosistema natural y humano, sino aportar a la creación de tecnologías

no contaminantes, el factor ambiental es importante, a esto hay que vincularlo con factor humano, es decir diseñar tecnologías que se adapten al entorno de la sociedad en general de manera inmersiva y simple, dejando de lado la creación de sistemas sociales más pequeños.

Característica
del diseño

1977

1983

Diseño e Industria

1. Materialidad:

Design for Human Scale (1983)

2. Acontecimientos:

Papanek previo a la publicación del libro ha viajado en distintas partes del mundo y en su viaje a Brasil vio el diseño de la escala humana desde una perspectiva global teniendo en cuenta la relación entre las personas y el diseño.

3. Texto/Discursos:

Desarrollar un diseño que resuelva un problema en muchos niveles diferentes es una forma de descentralizar los medios de producción y, al mismo tiempo, poner más opciones a disposición de los usuarios del diseño. Como se demostrará más adelante, es posible resolver un problema de diseño de manera que el producto resultante pueda fabricarse en los niveles de producción en masa, de kits individuales, de aldea y de industria artesanal, y mediante otros métodos de producción híbridos aún inimaginables. Incluir a las personas de manera más directa es una nueva consideración para los diseñadores. Las formas en que un nuevo producto, textil, artefacto o edificio puede cambiar a las personas y a la sociedad, dañar una cultura frágil, destruir el equilibrio ecológico o enriquecernos a todos mediante el ahorro de energía.

4. Marco de situación:

Los años ochentas están marcados por los conflictos de la Guerra Fría entre EEUU y la URSS, mientras se llevaba a cabo esta guerra en 1980 surge la edad contemporánea, llevando consigo una nueva racionalidad que realiza procesos complejos para obtener resultados simples.

5. Marco de tema:

El diseño como generador de nuevas formas de interpretar la industria mediante la vinculación con la sociedad.

6. Marco de léxico:

Diseño, industria, ecología, sociedad, descentralización, medios de producción, métodos de producción.

7. Marco superficial:

El diseño debe centrarse en resolver un problema, esta resolución de la problemática pueden ser de diferentes formas y niveles, al generar más opciones en el desarrollo de diseño, esta genera una descentralización de los medios de producción, dando más opciones a las personas para elegir entre un producto u otro. En el desarrollo del diseño este deberá involucrar a las personas de una forma directa, para que el resultado de diseño tenga repercusión a nivel social y ecológico.

8. Marco profundo:

Se puede redefinir la forma en la que operan los medios de producción para la obtención de un producto o servicio siempre y cuando se genere una nueva forma de solucionar los problemas de diseño, sean estos niveles en producción en masa, industriales artesanales, entre otros métodos que solucionen las necesidades de la sociedad. Al generar otros tipos de medios de producción generas más opciones a los usuarios, toda forma de producción debería tener en cuenta a las personas de forma en que estas puedan ser parte de manera directa en el desarrollo del producto, para que el objeto producido mejore el contexto tanto social y ambiental en el cual se desarrolla.

9. Marco contextual (general):

El inicio de este decenio está marcado por el aumento de las tensiones de la Guerra Fría entre Estados

Unidos y la Unión Soviética. La amenaza nuclear se hace más latente que nunca, por lo que a mediados de la década se produce un acercamiento entre los dos bloques, que se ve favorecido principalmente por las políticas conocidas en Occidente como Glásnost y Perestroika, del mandatario soviético Mijaíl Gorbachov.

10. Marco contextual (diseño):

En las décadas de los ochenta se da el nacimiento del pensamiento contemporáneo, un pensamiento emergente donde se genera el pensamiento crítico y a la vez complejo que genera paradigmas contemporáneos, así mismo contribuye a la construcción de diferentes realidades, es incluyente, dinámico, se encuentra abierta a las nuevas lógicas generando estructuras relacionales, se basa en procesos complejos para obtener resultados simples.

11. Marco contextual (biográfico):

Es catedrático de Diseño en la Facultad de Arquitectura y Diseño Urbano de la Universidad de Kansas en el año de 1981 hasta 1998. En el año de 1983 publica el libro *Design for Human Scale*, esta publicación nace de su viaje a Brazil donde en este país vio una nueva perspectiva de la escala humana, en la relación entre el diseño y las personas.

12. Umbrales:

Umbral de positividad: Papanek en este discurso genera nuevas formas de ver la industria y cómo pueden existir otros medios de producción diferentes gracias al diseño, es por esto que el discurso se encuentra en este umbral porque el autor menciona las primeras ideas de una forma general y resumida acerca de un cambio en la concepción de industria.

13. Valoración positiva o negativa:

Se genera una valoración positiva ya que mediante el diseño se evidencia una nueva forma de interpretar la industria, haciendo que esta se vincule con la sociedad y lo ecológico, haciendo partícipe a las personas en el proceso de diseño, solucionando así las necesidades reales de las personas.

14. Conclusiones:

El diseño tiene la capacidad de cambiar la forma en la que se lleva a cabo los medios de producción donde las personas deben ser parte en el desarrollo del producto para así dar nuevas soluciones de diseño a verdaderos problemas de la sociedad, sin dejar de lado el medioambiente.

Diseño e Industria

1983

1988

Diseño y Ergonomía

1. Materialidad:

The Future Isn't What It Used To Be (1988)

2. Acontecimientos:

Este artículo fue publicado en la quinta edición de la revista Design Issues en el año de 1988, el escrito se centra en el tiempo donde los temas de sostenibilidad y pensamiento de diseño no fueron fundamentales para el desarrollo de diseño, es por ello que en el artículo genera temas a cerca de la ergonomía, entre otros.

3. Texto/Discursos:

Al comenzar a hacer un diseño anticipatorio para una región completamente nueva que aún no existe, los diseñadores buscan instintivamente algunas pautas en las que basar las suposiciones. Nada es tan frustrante para un diseñador como comenzar con una tabula rasa completa, sin restricciones ni limitaciones. De manera tranquilizadora, hay muchas guías que se ocupan de la ergonomía de las comunidades. Si los arquitectos, diseñadores y planificadores se han negado a utilizar estos hechos en su trabajo, es porque desconocen que existe un cuerpo de conocimiento emergente que se ocupa principalmente de la escala humana. Estos números mágicos se basan en habilidades físicas, psicológicas y de especie. No solo tiene que ver con la belleza del diseño, sino con el carácter de un lugar, la calidad de vida, su sabor y ambiente. Se trata de escala humana en lugar de escala metropolitana.

4. Marco de situación:

Los años ochentas están marcados por los conflictos de la Guerra Fría entre EEUU y la URSS, mientras se llevaba a cabo esta guerra en 1980 surge la edad contemporánea, llevando consigo una nueva racionalidad que realiza procesos complejos para obtener resultados simples.

5. Marco de tema:

La ergonomía estudio que facilita al diseño anticipatorio centrado en la escala humana.

6. Marco de léxico:

Ergonomía, diseño, diseño anticipatorio, escala humana, conocimiento emergente, diseñadores

7. Marco superficial:

La ergonomía es un conocimiento emergente que se centra en la escala humana, este contiene datos de comunidades u sociedades, las cuales facilita al diseño anticipatorio, estos datos permiten hacer suposiciones para tener un punto de partida a la hora de diseñar.

8. Marco profundo:

Todas las sociedades u comunidades tienen sus propias características, tanto las que se centran en las personas como: las habilidades físicas, psicológicas, de especie. Y la de su contexto le rodea: calidad de vida, características del lugar y ambiente. Todo estos datos tanto cualitativos como cuantitativos que maneja la ergonomía se trata de la escala humana, este conocimiento emergente se expresa en números, tabulando todas las características antes mencionadas, esta información ayuda a los diseñadores al momento de generar diseño anticipatorio ya que tiene unas pautas en las cuales puede dar inicio al desarrollo del proyecto.

9. Marco contextual (general):

El inicio de este decenio está marcado por el aumento de las tensiones de la Guerra Fría entre Estados Unidos y la Unión Soviética. La amenaza nuclear se hace más latente que nunca, por lo que a mediados de la década se produce un acercamiento entre los dos bloques, que se ve favorecido principalmente por las políticas conocidas en Occidente como Glásnost y Perestroika,

10. Marco contextual (diseño):

En las décadas de los ochenta se da el nacimiento del pensamiento contemporáneo, un pensamiento emergente donde se genera el pensamiento crítico y a la vez complejo que genera paradigmas contemporáneos, así mismo contribuye a la construcción de diferentes realidades, es incluyente, dinámico, se encuentra abierta a las nuevas lógicas generando estructuras relacionales, se basa en procesos complejos para obtener resultados simples.

11. Marco contextual (biográfico):

Es catedrático de Diseño en la Facultad de Arquitectura y Diseño Urbano de la Universidad de Kansas en el año de 1981 hasta 1998. Por otra parte desde el año de 1983 viaja por todo el mundo dando conferencias para una nueva generación de estudiantes de diseño, donde se centra en las políticas ambientales del diseño. La revista Design Issues en el año de 1988 publica su quinta edición donde Papanek aporta un artículo denominado The Future Isn't What It Used To Be, dicha publicación habla de cómo el diseño de esa época abordaba temas de sostenibilidad y pensamiento para el desarrollo del mismo.

12. Umbrales:

Umbral de positividad: Este discurso se encuentra en este umbral porque Papanek menciona que existe un nuevo conocimiento que es la ergonomía y plantea la idea de que este conocimiento emergente puede ligarse con el diseño para obtener información de la escala humana de una sociedad, dando pautas al diseñador para que entienda el contexto en el que se va a desarrollar el proyecto.

13. Valoración positiva o negativa:

Papanek genera una valoración positiva en este discurso ya que afirma que la ergonomía es un nuevo conocimiento que da la posibilidad al diseñador a entender el contexto y a si diseñar en base a parámetros para solucionar necesidades de las personas.

14. Conclusiones:

La ergonomía es un conocimiento que da datos al diseñador para entender las características de la escala humana tanto de las personas a las que va a realizar el diseño, como de su contexto que le rodea, con el fin de establecer ciertas bases en donde pueda comenzar a desarrollarse el proceso de diseño.

Diseño y Ergonomía

1988

1988

Diseño contemporáneo

1. Materialidad:

The Future Isn't What It Used To Be (1988)

2. Acontecimientos:

Este artículo fue publicado en la quinta edición de la revista Design Issues en el año de 1988, el escrito se centra en el tiempo donde los temas de sostenibilidad y pensamiento de diseño no fueron fundamentales para el desarrollo de diseño, es por ello que en el artículo tiene el fin de generar diseñadores que reflexionen y cuestionen acerca de sus conocimientos adquiridos sobre el diseño.

3. Texto/Discursos:

Muchos diseñadores están tratando de hacer que el proceso de diseño sea más sistemático, científico y predecible, así como compatible con la computadora. Sus intentos de racionalizar el diseño mediante el desarrollo de reglas, taxonomías, clasificaciones y sistemas de diseño de procedimientos son ejemplos extremos de tratar de proporcionar al diseño un trasfondo teórico respetable que parezca científico o, al menos, una estructura similar a una teoría que huela a ciencia. Su enfoque defiende la razón, la lógica y el intelecto, pero ese método conduce al reduccionismo y con frecuencia da como resultado la esterilidad y el tipo de funcionalismo de alta tecnología que ignora las necesidades psíquicas humanas a expensas de la claridad. Otros diseñadores siguen el sentimiento, la sensación, la revelación y la intuición. Esto a menudo se denomina diseño de "asiento de los pantalones". Su obra no es reduccionista sino sofocante en su rico romanticismo, sustituyendo la pasión sentimental por respuestas a las necesidades humanas.

4. Marco de situación:

Los años ochentas están marcados por los conflictos de la Guerra Fría entre EEUU y la URSS, mientras se llevaba a cabo esta guerra en 1980 surge la edad contemporánea, llevando consigo una nueva racionalidad

que realiza procesos complejos para obtener resultados simples.

5. Marco de tema:

Diseño como ciencia o diseño como arte.

6. Marco de léxico:

Diseño, ciencia, arte, diseñadores, procesos de diseño, diseño teórico, razón, tecnología, lógica, sentimiento, intuición, necesidades humanas.

7. Marco superficial:

Se genera una división entre diseñadores, su manera de interpretar y hacer diseño, por un lado se encuentran los diseñadores que tratan de racionalizar el diseño, hasta convertirlo en una ciencia y por otro camino se ubican los diseñadores cuya forma de operar en el diseño es siguiendo sentimientos, revelaciones e intuiciones donde el diseño es interpretado como arte.

8. Marco profundo:

En la época se evidencia que existen dos formas de interpretar el diseño, ya que existen los diseñadores que asocian al diseño como ciencia, estos quieren que el proceso de diseño sea sistemático, científico, predecible, replicable, a su vez que este se centre en estandarizar el diseño por medio de la teoría, teniendo como principal aliado la alta tecnología. Por el otro lado están los diseñadores que vinculan al diseño con el arte, donde su proceso de diseño viene dado por las sensaciones, revelaciones e intuiciones del autor, generando un diseño individualista que pone al arte como solución a las necesidades de las personas.

9. Marco contextual (general):

El inicio de este decenio está marcado por el aumento de las tensiones de la Guerra Fría entre Estados

Unidos y la Unión Soviética. La amenaza nuclear se hace más latente que nunca, por lo que a mediados de la década se produce un acercamiento entre los dos bloques, que se ve favorecido principalmente por las políticas conocidas en Occidente.

10. Marco contextual (diseño):

En las décadas de los ochenta se da el nacimiento del pensamiento contemporáneo, un pensamiento emergente donde se genera el pensamiento crítico y a la vez complejo que genera paradigmas contemporáneos, así mismo contribuye a la construcción de diferentes realidades, es incluyente, dinámico, se encuentra abierta a las nuevas lógicas generando estructuras relacionales, se basa en procesos complejos para obtener resultados simples.

11. Marco contextual (biográfico):

Es catedrático de Diseño en la Facultad de Arquitectura y Diseño Urbano de la Universidad de Kansas en el año de 1981 hasta 1998. Por otra parte desde el año de 1983 viaja por todo el mundo dando conferencias para una nueva generación de estudiantes de diseño, donde se centra en las políticas ambientales del diseño. La revista Design Issues en el año de 1988 publica su quinta edición donde Papaken aporta un artículo denominado The Future Isn't What It Used To Be, dicha publicación habla de cómo el diseño de esa época abordaba temas de sostenibilidad y pensamiento para el desarrollo del mismo.

12. Umbrales:

Umbral de positividad: El presente discurso se halla en este umbral debido a que Papanek esboza las primeras diferencias que existen entre los movimientos modernistas y posmodernistas, donde se da una colisión de saberes y creencias, dejando entredicho si el diseño se fundamenta en el arte o en la ciencia.

13. Valoración positiva o negativa:

Victor genera una valoración negativa en este discurso debido a que este evidencia que existen dos formas de interpretar el diseño, la una centrándose en el arte y la otra en la ciencia, pero las dos no tienen como fin solucionar problemas reales de las personas, sino desean establecerse como el diseño de la época.

14. Conclusiones:

Papanek pone en evidencia los dos movimientos principales que ha tenido el diseño los cuales son: el diseño moderno y posmoderno. Dentro de la etapa moderna se encuentran diseñadores que creen que el proceso de diseño sea sistemático y estandarizado para toda problemática de diseño, así mismo interpreta al diseño como una ciencia y a la tecnología como la principal herramienta para solucionar problemas de diseño. Por el otro lado se encuentran los diseñadores que vinculan el diseño con el arte, cuyo proceso se basa en sensaciones e intuiciones, sentimientos, dando paso al diseño como una expresión artística.

Diseño contemporáneo

1988

Discursos Analizados

Bruno Munari



Imagen 17: Bruno Munari

1966

Un Diseñador metodológico para la Sociedad

1. Materialidad:

Design as Art. (1966)

2. Acontecimientos:

Primer libro que habla acerca del diseño por el autor Bruno Munari.

3. Texto/Discursos:

El término 'diseñador' se utilizó por primera vez en este sentido en Estados Unidos. No se refiere a un diseñador industrial, que diseña máquinas o partes mecánicas, talleres u otros edificios especializados. De hecho, es un ingeniero de diseño que no le da mucha importancia al lado estético de las cosas...

El diseñador es pues el artista de hoy, no porque sea un genio sino porque trabaja de manera que se restablezca el contacto entre el arte y el público, porque tiene la humildad y la capacidad de responder a cualquier demanda que se le haga de él por la sociedad en la que vive, porque conoce su oficio, las formas y medios de resolver cada problema de diseño. Y finalmente porque responde a las necesidades humanas de su tiempo, y ayuda a las personas a resolver determinados problemas sin preconceptos estilísticos ni falsas nociones de dignidad artística derivadas del cisma de las artes...

Un diseñador trata de hacer un objeto con la misma naturalidad con la que un árbol produce una hoja, no ahoga su objeto con su propio gusto personal sino que trata de ser objetivo, ayuda al objeto, si puedo decirlo así, a hacerse por sus propios medios, cada objeto se apelmaza en su propia forma, pero, por supuesto, esto no será fijo ni definitivo porque las técnicas cambian, se descubren nuevos materiales y, con cada cambio o innovación, el problema vuelve a surgir y la forma del objeto puede cambiar...

4. Marco de situación:

Este libro fue publicado en 1966, bajo la editorial Laterza, teniendo una segunda edición traducida en 1971 por la editorial Pelikan Books cuyo título completo traducido al español de la obra es: Diseño como arte. Siendo el libro con el que empezaría a redactar sobre su percepción del diseño como una disciplina y su metodología, mientras ocurría la Guerra de Vietnam.

5. Marco de tema:

La responsabilidad que tiene un diseñador para presentar un cambio en su metodología para sus obras artísticas generando un diseño funcional para un bien social.

6. Marco de léxico:

Diseño, responsabilidad, diseñador, arte, cambio, innovación, metodología, comunicación visual, objeto, forma, artista, medios, funcional, sociedad, público, visión hacia el futuro del diseño.

7. Marco superficial:

El diseño debe ser considerado para presentarse como una obra artística en el pensamiento del diseñador, siendo generadores de cambios con metodologías propias para un diseño funcional y metodológico, logrando crear un vínculo entre el arte, la obra y la sociedad.

8. Marco profundo:

El diseñador presenta una oportuna reflexión sobre las metodologías didácticas de la comunicación visual que se oportuna en el diseño y en el diseñador quienes bajo a su interpretación crean sus obras con sus propias metodologías siendo lo más claros y precisos con el objetivo de que sus obras artísticas sean percibidos por y para la sociedad, donde el diseñador trabaja para un vasto sector de la actividad humana.

9. Marco contextual (general):

En la década de los 60 se dió la revolución pacífica, el estado político y social pasaba por un momento denso en Estados Unidos, en relaciones tanto exteriores como en su organización interna, dado de la mano con el conflicto de la guerra de Vietnam provocó sospechas en los norteamericanos, quienes, tras las dos guerras mundiales, no tenían claro el propósito de otra guerra que, aparentaban, "no traería más que sufrimiento".

Asimismo, se alzaron nuevas manifestaciones por parte de la población afroamericana del país y encabezadas por Martin Luther King Jr. dando inicio al movimiento por los derechos civiles para los afroamericanos, esto tras la conmoción causada en la sociedad norteamericana por los asesinatos de John F. Kennedy y Martin Luther King.

El suceso más importante, el cual marcó los años de 1964 hasta 1975 fue la Guerra de Vietnam entre Estados Unidos y , en 1964 en los Estados Unidos el presidente Lyndon B. Johnson dio paso al bombardeo hacia Vietnam del Norte dando como inicio a dicha guerra, dando un cese al fuego en el año de 1968, el mismo que duró hasta 1960 donde se reactiva la guerra invadiendo Estados Unidos a Camboya y termina en el año de 1973 donde norteamérica decide retirar sus tropas . Este conflicto trajo consigo consecuencias post guerra la primera y la más significativa fue la muerte de 5,7 millones de personas, además de una crisis medioambiental en Vietnam y los países cercanos.

10. Marco contextual (diseño):

La escuela HfG o ULM fue la escuela más importante en establecerse tras la segunda guerra mundial y considerada de cierto modo como la heredera de la Bauhaus, la filosofía de la escuela se basaba en presentar diseños el cual se vean plasmados la funcionalidad y la racionalidad. En la escuela de la Ulm no se realizaban moldeados ni esculturas, es más, no se realizaban artes libres, debido a que se caracterizó por la inclusión de nuevas disciplinas, disciplinas como: la ergonomía, las técnicas matemáticas, la economía, la física, la política, la psicología, la semiótica, la sociología y la teoría de la ciencia, estas fueron de fundamental importancia en el plan de estudios para el diseño.

En "1960" fue un año trascendental en la historia del diseño japonés. Apoyado por el Gobierno del Japón, Tokio, fue sede de la Conferencia Mundial del Diseño de 11

de mayo al 16 de mayo, la introducción de un entusiasta grupo de diseñadores japoneses, arquitectos y diseñadores industriales con sus homólogos de Europa y los Estados Unidos para discutir el tema "Visión Total para el siglo 20.

11. Marco contextual (biográfico):

La década de los 60 es una época cuando Munari planteó un profundo cambio de marco al tratar de superar el academicismo y su binomio bello/feo y abogar, en cambio, por los principios de coherencia formal y funcional y el binomio acertado/erróneo. Los elementos de coherencia formal y funcional y el binomio acertado/erróneo. Es en esta década cuando comienza a viajar con frecuencia a Japón. En la cultura japonesa encuentra retroalimentaciones precisas en su interés por el espíritu zen. Queda fascinado por la belleza y la simplicidad de formas de la cultura. En 1965 diseña en Tokio la Fontanna a cinque gocce (Fuente de cinco gotas).

De hecho, junto a Marcello Piccardo y a sus cinco hijos en Cardina, sobre la colina de Monteolimpino en Corno, entre 1962 y 1972, realizó películas cinematográficas de vanguardia. De esta experiencia nace la "Cineteca di Monteolimpino - Centro internazionale del film di ricerca".

12. Umbrales:

Umbral de positividad: A través de este texto se puede distinguir que el diseño se encuentra en este umbral debido a que el autor busca emprender cambios en la metodología de los diseñadores, mismos que permitirían que la disciplina se definan en torno al sentido social, presentándonos como el diseñador puede presentar metodologías que sean conveniente para cada diseñador como un artista, con el fin de presentar su trabajo como una obra de arte social. Munari encuentra una fuerte influencia del pensamiento debido al viaje realizado a Japón.

13. Valoración positiva o negativa:

El texto nos presenta una valoración hacia lo positivo, debido a que el autor usar términos como: "responde a las necesidades humanas" y "ayuda a las personas" nos denota que genera una amplia aprobación hacia la responsabilidad del mismo diseñador con su plan metodológico para el compromiso que tiene con la misma sociedad generando un bagaje de conocimientos para el futuro diseñador

14. Conclusiones:

Este discurso aborda la responsabilidad que tiene un diseñador como un artista para la sociedad, siendo Munari quien nos explica que el diseño no se presenta como algo estético, más bien, se presenta como una obra de arte que pretende ser la forma más funcional para el objetivo establecido, aclarándonos que cada diseño nace de toda expresión artística producida por el pensamiento que tiene cada diseñador, teniendo en cuenta que cada uno presenta una metodologías diferente, con más variantes que variables a comparación de sus compañeros de profesión, asimismo se puede percibir cuáles eran las intenciones que tenía el autor en estos textos, dejando en claro cuál es el papel del diseñador metodológico, el cual, es pensar y trabajar para la sociedad y no para su propio beneficio.

Ciertamente esta manera de pensar lo adaptó después de haber realizado su viaje hacia Japón, donde presentó retroalimentaciones de dicha cultura y percibió estos cambios de la disciplina generada por los diseñadores Japoneses, siendo relevantes con su forma de trabajo que explícitamente crearon sus artes para un bien social siendo lo más funcional posible.

Considerando la estabilidad con la que el autor expuso su pensamiento, se puede observar su preocupación por el futuro del diseño, por ende existe una estabilidad en la visión metodológica del diseño. La discusión de algunos temas como la relación del diseño con el arte conforman el eje de sus planteamientos, que ha generado una relevancia donde se desarrolla los factores físicos y sociales que conlleva el contexto. La importancia del entorno social siempre ha sido fundamental para Munari, siendo desde esta época que se comienzan a demostrar nuevas transformaciones en la definición de la disciplina como la evolución hacia el diseño social.

**Un Diseñador
metodológico
para la Sociedad**

1966

1966

El Arte y el Diseño

1. Materialidad:

Design as Art. (1966)

2. Acontecimientos:

Primer libro que habla acerca del diseño por el autor Bruno Munari.

3. Texto/Discursos:

El artista tiene que recuperar el pudor que tenía cuando el arte era sólo un oficio, y en vez de despreciar al mismo público al que intenta interesar debe descubrir sus necesidades y volver a contactar con él. Esta es la razón por la que el artista tradicional se está transformando en diseñador, y como yo mismo he sufrido esta transformación a lo largo de mi carrera laboral, puedo decir que este libro mío es también una especie de diario en el que trato de ver el porqué y el para qué de esta metamorfosis...

Uno de los aspectos más comunes del diseño, y uno de los más sencillos, es el estilo, está al alcance de todos aquellos que tienen inquietudes artísticas, que firman su obra con un generoso aleteo de caligrafía como si pusieran su impronta en una obra maestra romántica, y cuyos labios están constantemente cargados con las palabras Poesía y Arte. ¿Qué es entonces eso que se llama Diseño si no es estilo ni arte aplicado? Es la planificación: la planificación con la mayor objetividad posible de todo lo que conforma el entorno y la atmósfera en que vive el hombre de hoy. Esta atmósfera es creada por todos los objetos producidos por la industria, desde vidrios hasta casas e incluso ciudades. Es una planificación hecha sin nociones preconcebidas de estilo, tratando únicamente de dar a cada cosa su estructura lógica y su material propio, y en consecuencia su forma lógica...

Cualquiera que trabaje en el campo del diseño tiene una ardua tarea por delante: limpiar la mente de todas las nociones preconcebidas sobre el arte y los artistas, nociones aprendidas en las escuelas donde te condi-

cionan a pensar de una manera para toda tu vida, sin detenernos a pensar que la vida cambia y hoy más rápido que nunca, por lo tanto, nos corresponde a los diseñadores dar a conocer nuestros métodos de trabajo en términos claros y simples. Quien utiliza un objeto debidamente diseñado siente la presencia de un artista que ha trabajado para él, mejorando sus condiciones de vida y animándolo a desarrollar su gusto y sentido de la belleza...

4. Marco de situación:

Este libro fue publicado en 1966, bajo la editorial Laterza, teniendo una segunda edición traducida en 1971 por la editorial Pelikan Books cuyo título completo traducido al español de la obra es: Diseño como arte. Siendo el libro con el que empezaría a redactar sobre su percepción del diseño como una disciplina y su metodología, mientras ocurría la Guerra de Vietnam.

5. Marco de tema:

La igualdad que tiene el objetivo principal del artista con un diseñador el cual se denota en crear obras con una percepción artística, donde el artista, de cierta manera, comienza a convertirse en un diseñador.

6. Marco de léxico:

Diseño, arte, artista, diseñador, metodología, planificación, belleza, obras, artista tradicional, igualdad, transformación, cambio.

7. Marco superficial:

Uno de los aspectos más comunes del diseño, y uno de los más sencillos, es el estilo. Está al alcance de todos aquellos que tienen inquietudes artísticas, que presentan sus obras con tanta importancia y orgullo hacia la sociedad donde el artista se transforma en un diseñador.

8. Marco profundo:

Se han dado cuenta de que en la actualidad los valores subjetivos están perdiendo importancia en favor de valores objetivos que puedan ser entendidos por un mayor número de personas. Y si el objetivo es producir objetos en masa para venderlos a un público amplio a bajo precio, entonces se convierte en un problema de método y diseño, debido a dichos problemas es necesario que el diseñador presente su metodología acerca de su forma de trabajo para complacer a la sociedad generando obras con perspectiva artística, así los artistas se unen al objetivo del diseñador, asimismo el artista se convierte de cierta manera un diseñador, pero se debe tener en cuenta que ser un artista no significa que sea un diseñador, este se va adaptando a la metodología que tiene un diseñador para convertirse en uno.

9. Marco contextual (general):

La Crisis de los misiles en Cuba es como se denomina al conflicto entre los Estados Unidos, la Unión Soviética y Cuba en octubre de 1962, generado a raíz del descubrimiento por parte de Estados Unidos de bases de misiles nucleares soviéticos en territorio cubano. Fue una de las mayores crisis, junto al Bloqueo de Berlín y los ejercicios Able Archer 83, entre ambas potencias durante la Guerra Fría y en la de Cuba es donde más cerca se estuvo de una guerra nuclear. La crisis abarca el período comprendido entre el descubrimiento de los misiles (15 de octubre de 1962) hasta el anuncio de su desmantelamiento y traslado de vuelta a la URSS (28 de octubre de 1962). Sin embargo, a otros niveles se extendió hasta noviembre de 1962 e incluso enero de 1963 en sucesivas minicrisis.

10. Marco contextual (diseño):

La crisis de los valores del diseño moderno que tuvo lugar en los años sesenta inició una nueva etapa en la relación entre diseño y cultura. De hecho, la propia cultura se estaba redefiniendo al ser alentada a acoger distintas agrupaciones sociales y culturales y otorgarles igual voz. En esta nueva definición de cultura, el diseño se vio obligado a romper con sus anteriores vínculos idealistas con el movimiento moderno y a adoptar un enfoque más pragmático, popular y orientado al mercado.

En la década de los 60 fue trascendental y fundamental en la historia del diseño japonés. Japón, Tokio, fue

sede de la Conferencia Mundial del Diseño del 11 de mayo al 16 de mayo de 1960, la introducción de un entusiasta grupo de diseñadores japoneses, arquitectos y diseñadores industriales con sus homólogos de Europa y los Estados Unidos para discutir el tema "Visión Total para el siglo 20.

11. Marco contextual (biográfico):

Munari realizó películas cinematográficas de vanguardia. De esta experiencia nace la "Cineteca di Monteolimpino - Centro internazionale del film di ricerca", junto a Marcello Piccardo y a sus cinco hijos en Cardina, sobre la colina de Monteolimpino en Còmo, entre 1962 y 1972. La década de los 60 es una época cuando Munari planteó un profundo cambio de marco al tratar de superar el academicismo y su binomio bello/feo y abogar, en cambio, por los principios de coherencia formal y funcional y el binomio acertado/erróneo. Los elementos de coherencia formal y funcional y el binomio acertado/erróneo. Es en esta década cuando comienza a viajar con frecuencia a Japón. En la cultura japonesa encuentra retroalimentaciones precisas en su interés por el espíritu zen. Queda fascinado por la belleza y la simplicidad de formas de la cultura. En 1965 diseña en Tokio la Fontanna a cinque gocce (Fuente de cinco gotas).

12. Umbrales:

Umbral de positividad: A través de este texto se puede distinguir que el diseño se encuentra en este umbral debido a que el autor trata de establecer la relación entre diseño y el arte en un contexto en el que el diseño todavía no existía una visión disciplinaria por la falta de conocimiento en este campo, donde el autor propone que la creación de una metodología se crea por cada uno de los diseñadores, que creando sus propias obras con intenciones artísticas, permitirían que el diseño sea relevante en torno al sentido social de la modernidad.

13. Valoración positiva o negativa:

En este texto Bruno Munari nos presenta una valoración negativa debido a que, según su discurso, el diseño solo se usa para la industria y no se plantea trabajar para un entorno social, donde se puede generar un bien social, evidenciando que el diseño que se presenta sólo como oficio genera un desprecio al mismo público al que intenta interesar, sin tener interés de descubrir las necesidades, ni el conectar con la sociedad.

14. Conclusiones:

El presente texto permite entender que la actualidad del diseño sobre los valores subjetivos que se están perdiendo en su historia, no solo aquellos que responden al arte, que pueden traer serias consecuencias. La consideración de nuevos parámetros en la reconstrucción de la historia del diseño permitirá visibilizar si el objetivo es producir objetos en masa para venderlos a un público amplio a bajo precio, entonces se convierte en un problema de método y diseño. Cuando comiencen a producirse objetos de manera en la que se sigan creando productos de forma masiva, el conflicto seguirá presente ya que la producción industrial siempre conlleva el riesgo de priorizar el ámbito comercial antes que la satisfacción de necesidades de la sociedad.

El artista se convierte de cierta manera en un diseñador, pero se debe tener en cuenta que ser un artista no significa que sea un diseñador, este se va adaptando a la metodología que tiene un diseñador para convertirse en uno. Debido a este pensamiento del autor ha sido común considerar al diseño como actividad artística, lo que ha dado lugar a que se formen ciertas posturas como el diseño considerado como un arte. Debido a que el diseño es un ámbito que manifiesta la necesidad de libre ejercicio y la dependencia con otras disciplinas. Teniendo en cuenta el contexto de dicha época el autor demostró una preocupación por el diseño por lo cual en la década de los 60 Munari planteó un profundo cambio de marco al tratar de superar el academicismo y su binomio bello/feo y abogar, en cambio, por los principios de coherencia formal y funcional y el binomio acertado/erróneo. Siendo completamente influenciado por su viaje a Japón.

1968

Diseño Visual

1. Materialidad:

Diseño y comunicación visual (1968)

2. Acontecimientos:

En esta obra, invitado por la escuela de diseño de Harvard en EE.UU., expone, a través de cincuenta cartas.

3. Texto/Discursos:

La Bauhaus fue el iniciador del diseño gráfico contemporáneo, lo mismo que de otras disciplinas visuales. Con los herederos del Bauhaus, como por ejemplo la escuela suiza, y, sobre todo, con personalidades como Max Bill, Armin Hoffman, Bruno Munari, Emil Ruder, Josef Müller Brockmann etc., alcanzó el diseño gráfico su mayor difusión después de la segunda guerra mundial. Influyeron y educaron sucesivas generaciones de diseñadores que, a su vez, alcanzaron la internacionalización de las propuestas pedagógicas y metodológicas del diseño centroeuropeo...

En un ambiente ideal, tanto desde el punto de vista humano como funcional, puede experimentar algunas innovaciones relativas al método de enseñanza de los elementos básicos del diseño y del lenguaje visual. Aunque el tiempo de que disponía era demasiado breve para desarrollar un curso completo sobre el tema, ya fue suficiente para pregonar lo que creía que podía ser un nuevo método de enseñanza basado, no en los antiguos criterios de lo bello y de lo feo, sino en lo que es acertado o equivocado, de acuerdo con un determinado principio informador...

No me considero a mí mismo como un artista, sino como un profesional que facilita las cosas, " ... es muy fácil complicar; lo difícil es simplificar", no sólo el profesional y el estudiante obtiene una ampliación de los conocimientos de su profesión donde se han interesado en el mundo visual que le rodea, podrá apreciar que este mundo visual podría estar mejor de lo que está...

4. Marco de situación:

En este sentido este libro es una aportación importante a la temática del diseño y de comunicación visual en el área cultural hispánica, dado que tanto el profesional como el estudiante hasta ahora sólo lo conocían por referencias. El libro se presentó en una época en la cual hubo rápidas transformaciones para el diseño gráfico, siendo esta época que el diseño se empezaba a profesionalizar, asimismo ya se debía abordar cuestiones fundamentales como la relación entre arte y diseño o entre artesanía e industria.

5. Marco de tema:

Nuevos cambios sobre el diseño como disciplina gracias a la comunicación visual.

6. Marco de léxico:

Diseño, cambio, disciplina, lenguaje visual, Bauhaus, conocimiento, mundo visual, metodología, comunicación visual.

7. Marco superficial:

La comunicación visual genera un bagaje de entendimiento hacia el diseño como una disciplina generada por pensamientos que dejaron las grandes escuelas de diseño, pretendiendo simplificar el diseño para el mejor entendimiento del funcionamiento del diseño hacia la sociedad consumidora.

8. Marco profundo:

Una oportuna reflexión sobre las metodologías didácticas de la comunicación visual que se oportuna en el diseño y en el diseñador. El diseño visual nos presenta que el autodidactismo de los profesionales que la ejercen, basándose en la educación que dejó la escuela de la Bauhaus, que ciertamente fue un importante aspecto estético en la elaboración de una propuesta comunicati-

va aunque no por ello se puede considerar al diseñador como un artista (en el sentido convencional de la palabra). Pronto se logró evidenciar cómo el diseño empieza a relacionarse como una disciplina hacia una sociedad consumidora, se evidencia una metodología propuesta por los diseñadores que llevan a cabo el simplificar el diseño visual para un mejor entendimiento sobre el diseño funcional.

9. Marco contextual (general):

El suceso más importante, el cual marcó los años de 1964 hasta 1975 fue la Guerra de Vietnam entre Estados Unidos y , en 1964 en los Estados Unidos el presidente Lyndon B. Johnson dio paso al bombardeo hacia Vietnam del Norte dando como inicio a dicha guerra, dando un cese al fuego en el año de 1968, el mismo que duró hasta 1960 donde se reactiva la guerra invadiendo Estados Unidos a Camboya y termina en el año de 1973 donde norteamérica decide retirar sus tropas . Este conflicto trajo consigo consecuencias post guerra la primera y la más significativa fue la muerte de 5,7 millones de personas, además de una crisis medioambiental en Vietnam y los países cercanos. En la década de los 60 se dió la revolución pacífica, el estado político y social pasaba por un momento denso en Estados Unidos, en relaciones tanto exteriores como en su organización interna, dado de la mano con el conflicto de la guerra de Vietnam donde se alzaron nuevas manifestaciones por parte de la población afroamericana del país y encabezadas por Martin Luther King Jr. dando inicio al movimiento por los derechos civiles para los afroamericanos.

10. Marco contextual (diseño):

La postmodernidad surge en la década de los 60, pero según Meggs y Purvis (2012) en los finales de la década de los 60, muchos creían que la era moderna estaba llegando a su fin en el arte, el diseño, la política y la literatura. Las normas culturales de la sociedad occidental estaban siendo examinadas y la autoridad de las instituciones tradicionales estaba siendo cuestionada. "En diseño, el posmodernismo designó el trabajo de arquitectos y diseñadores que estaban rompiendo con el estilo internacional tan predominante desde la Bauhaus" (Meggs y Purvis, 2012, p. 460).

El diseño posmoderno suele ser subjetivo e incluso excéntrico; donde la ideología del diseñador es presentar el diseño como una obra de arte que busca satisfacer

una necesidad comunicativa racional ante la sociedad, el cual el diseñador va presentando sus trabajos, se va convirtiendo en un artista el que ha estado actuando ante una audiencia con la bravura de un músico callejero, y la audiencia responde ante su arte o pasa sin interes.

11. Marco contextual (biográfico):

Munari realizó películas cinematográficas de vanguardia. De esta experiencia nace la "Cineteca di Monteolimpino - Centro internazionale del film di ricerca", junto a Marcello Piccardo y a sus cinco hijos en Cardina, sobre la colina de Monteolimpino en Còmo, entre 1962 y 1972, La década de los 60 es una época cuando Munari planteó un profundo cambio de marco al tratar de superar el academicismo y su binomio bello/feo y abogar, en cambio, por los principios de coherencia formal y funcional y el binomio acertado/erróneo. Los elementos de coherencia formal y funcional y el binomio acertado/erróneo.

Es en esta década cuando comienza a viajar con frecuencia a Japón. En la cultura japonesa encuentra retroalimentaciones precisas en su interés por el espíritu zen. Queda fascinado por la belleza y la simplicidad de formas de la cultura. En 1965 diseña en Tokio la Fontanna a cinque gocce (Fuente de cinco gotas). La década de los 60 es una época cuando Munari planteó un profundo cambio de marco al tratar de superar el academicismo y su binomio bello/feo y abogar, en cambio, por los principios de coherencia formal y funcional y el binomio acertado/erróneo. Los elementos de coherencia formal y funcional y el binomio acertado/erróneo. Es en esta década cuando comienza a viajar con frecuencia a Japón. En la cultura japonesa encuentra retroalimentaciones precisas en su interés por el espíritu zen. Queda fascinado por la belleza y la simplicidad de formas de la cultura. En 1965 diseña en Tokio la Fontanna a cinque gocce (Fuente de cinco gotas). De hecho, junto a Marcello Piccardo y a sus cinco hijos en Cardina, sobre la colina de Monteolimpino en Còmo, entre 1962 y 1972, realizó películas cinematográficas de vanguardia. De esta experiencia nace la "Cineteca di Monteolimpino - Centro internazionale del film di ricerca".

12. Umbrales:

Umbral de epistemologización: En este discurso se manifiesta un umbral de epistemologización, debido a que Munari evidencia que el diseño empieza a presentarse como una disciplina, siendo importante para la comu-

nicación visual, observando que la metodología del diseño empiezan a resolver problemas, basados en un nuevo método de enseñanza basado, no en los antiguos criterios de lo bello y de lo feo, sino en lo que es acertado o equivocado, de acuerdo con un determinado principio informador se pretende encontrar un grupo de criterios formales y operativos que se apliquen para el campo específico del diseño, que permitan alcanzar una idea del diseño para una sociedad que empieza a notar los cambios y la importancia que presenta el diseño a sus vidas cotidianas.

13. Valoración positiva o negativa:

Munari en este discurso presenta una valoración positiva, debido a que observa que el diseño alcanzó su mayor difusión hacia una vasta sociedad, debido a que educaron sucesivas generaciones de diseñadores que, a su vez, alcanzaron la internacionalización de las propuestas pedagógicas y metodológicas del diseño centroeuropeo respectivamente con disciplinas visuales, los cuales fueron las metodologías implementadas de autores importantes del diseño que fueron herederos de la prestigiosa escuela contemporánea llamada "Bauhaus".

14. Conclusiones:

Munari en este texto nos presenta una oportuna reflexión sobre las metodologías didácticas de la comunicación visual que se oportuna en el diseño y en el diseñador. evidenciando que el diseño empieza a presentarse como una disciplina, siendo importante para la comunicación visual, observando que la metodología del diseño empiezan a resolver problemas sin los antiguos criterios de lo bello y de lo feo, sino en lo que es acertado o equivocado. En el diseño visual se tiene en cuenta que el autodidactismo de los profesionales se trata de basarse en la educación que dejó la prestigiosa escuela de arquitectura y diseño, La Bauhaus, que ciertamente fue un importante aspecto estético en la elaboración de una propuesta comunicativa aunque no por ello se puede considerar al diseñador como un artista (en el sentido convencional de la palabra).

Teniendo en cuenta que la modernidad estaba llegando a su fin en el arte, el diseño, la política y la literatura. Provocando la apertura de la postmodernidad, donde las normas culturales de la sociedad occidental estaban siendo examinadas y la autoridad de las instituciones tradicionales estaba siendo cuestionada, sin em-

bargo pronto se logró evidenciar cómo el diseño empieza a relacionarse como una disciplina hacia una sociedad que se empieza a cuestionar la nueva era del diseño, asimismo se evidencia una metodología propuesta por los diseñadores que llevan a cabo el simplificar el diseño visual para un mejor entendimiento sobre el diseño funcional. Así Munari en este discurso creó que el diseño alcanzó su mayor difusión hacia una vasta sociedad, debido a que educaron sucesivas generaciones de diseñadores que alcanzaron la internacionalización de las propuestas pedagógicas y metodológicas del diseño centroeuropeo respectivamente con disciplinas visuales.

Diseño Visual

1968

1968

Sensibilización de los signos

1. Materialidad:

Diseño y comunicación visual (1968)

2. Acontecimientos:

Este libro se basa en un conjunto de lecciones sus 50 lecciones sobre Comunicación Visual, siendo encargado por la prestigiosa Harvard University.

3. Texto/Discursos:

Hemos de aclarar que el dibujo de que hablamos no es un dibujo que representa, de una manera verista o no, un objeto reconocible; todo dibujo (o diseño) está hecho de signos y se puede decir que es el signo el que sensibiliza el diseño. Disponemos de un signo para escribir y de un signo para dibujar. Consideremos antes el signo que el dibujo. El signo que empleamos para escribir no ha de tener necesariamente también la función de sensibilizar la escritura, al menos en nuestra lengua...

Todo pintor, todo diseñador, todo el que se interese por la comunicación visual por medio del diseño, se preocupa por sensibilizar este signo. Sensibilizar equivale a dar una característica gráfica visible por la cual el signo se desmaterializa como signo vulgar, común, y asume una personalidad propia. Por ejemplo, podemos pensar que un hilo de lana y un hilo de acero (considerados como signos plásticos) son distintos como materia y como estructura y dan una comunicación visual diferente, precisamente en relación a su naturaleza propia...

Ya que hablamos de puntos y de líneas, un punto negro de estas escuelas especializadas es la relación ya que también estamos hablando de relaciones entre el estudiante que lo va a aprender todo sobre la comunicación visual y el empresario que ni siquiera sospecha que existan esta clase de estudios. Cuando el estudiante entre en lo vivo de la sociedad y tenga contactos con directivos de industrias o con jefes de empresa, fatalmente va a tropezar con un muro infranqueable...

4. Marco de situación:

El libro se presentó en una época en la cual hubo rápidas transformaciones para el diseño gráfico, siendo esta época que el diseño se empezaba a profesionalizar, asimismo ya se debía abordar cuestiones fundamentales como la relación entre arte y diseño o entre artesanía e industria. En este sentido este libro es una aportación importante a la temática del diseño y de comunicación visual en el área cultural hispánica, dado que tanto el profesional como el estudiante hasta ahora sólo lo conocían por referencias.

5. Marco de tema:

La representación de la sensibilización de los signos como característica gráfica con relación al diseño.

6. Marco de léxico:

Diseño, signo, sensibilización, relación, característica gráfica, interpretación, representación, diseño visual, metodología, comunicación visual.

7. Marco superficial:

El signo en el diseño se presenta de gran importancia para la comunicación visual, entonces la sociedad empieza a comprender y a interesarse más sobre la sensibilización de los signos del diseño de una manera superficial.

8. Marco profundo:

Para entender al diseño y la semiótica se presenta que el signo en el diseño se presenta de una manera que llega a ser de tal importancia para el diseño visual con sus jerarquías y organización de sus artes, así comprende que el entorno comprende y se interesa sobre la sensibilización de los signos. Considerándose el diseñador como completamente libre para utilizar materias e instrumentos para lograr la sensibilización del signo, puede llegar a

construirse todo un muestrario de posibilidades que podrá utilizar en su momento oportuno. Con este ejercicio, el diseñador consigue llegar a conocer todas las posibilidades de comunicación visual de un signo para utilizarlo oportunamente, de acuerdo con sus necesidades. Sabiendo que todo diseño se presenta como un signo que se interprete de la mejor manera posible hacia el consumidor.

9. Marco contextual (general):

En 1960, Nobusuke Kishi y Dwight D. Eisenhower firmaron el Tratado de seguridad entre Estados Unidos y Japón. Eran enemigos unos de otros en la Segunda Guerra Mundial, se aliaron después de la guerra. Durante los años 1960 y principios de los años 1970, Japón entró en un período de rápido crecimiento económico. En la década de 1960 Japón supera a todas las naciones de Europa Occidental en el producto nacional bruto, y seguía a Estados Unidos como potencia industrial mundial. La economía japonesa ocupó el primer puesto mundial por su tasa de crecimiento en 1964. Siendo el suceso más importante, el cual marcó los años de 1964 hasta 1975 fue la Guerra de Vietnam entre Estados Unidos y , en 1964 en los Estados Unidos el presidente Lyndon B. Johnson dio paso al bombardeo hacia Vietnam del Norte dando como inicio a dicha guerra, dando un cese al fuego en el año de 1968, el mismo que duró hasta 1960 donde se reactiva la guerra invadiendo Estados Unidos a Camboya y termina en el año de 1973 donde norteamérica decide retirar sus tropas . Este conflicto trajo consigo consecuencias.

10. Marco contextual (diseño):

En esta época se tiene entendido que tras la internacionalización del concepto del buen diseño, fueron muchos los diseñadores que se replantearon el Estilo Internacional. En plena necesidad de una nueva identidad, tras la explosión de las Segundas Vanguardias, el camino del diseño se ensanchaba dando pie a una nueva generación de formas más expresivas y diseñadores que exploraban la forma desde su capacidad provocadora y emotiva, dejando en segundo plano, e incluso desvaneciendo el rígido patrón racionalista que imperaba desde hace décadas imperaba desde un entendimiento del buen diseño de un modo un tanto ortodoxo. Pese a la ralentización que supuso la IIª Guerra Mundial, en cuestiones de avance tecnológico, tras su finalización y comienzo de la llamada Guerra Fría tras la IIª Guerra Mun-

dial , ya en la década de los 60 la industria se había reconstituido considerablemente, gracias también a una comercio internacional bien establecido.

11. Marco contextual (biográfico):

La década de los 60 es una época cuando Munari planteó un profundo cambio de marco al tratar de superar el academicismo y su binomio bello/feo y abogar, en cambio, por los principios de coherencia formal y funcional y el binomio acertado/erróneo. Los elementos de coherencia formal y funcional y el binomio acertado/erróneo.

Es en esta década cuando comienza a viajar con frecuencia a Japón. En la cultura japonesa encuentra retroalimentaciones precisas en su interés por el espíritu zen. Queda fascinado por la belleza y la simplicidad de formas de la cultura. En 1965 diseña en Tokio la Fontanna a cinque gocce (Fuente de cinco gotas) donde también Munari realizó películas cinematográficas de vanguardia. De esta experiencia nace la "Cineteca di Monteolimpino - Centro internazionale del film di ricerca", junto a Marcello Piccardo y a sus cinco hijos en Cardina, sobre la colina de Monteolimpino en Còmo, entre 1962 y 1972, La década de los 60 es una época cuando Munari planteó un profundo cambio de marco al tratar de superar el academicismo y su binomio bello/feo y abogar, en cambio, por los principios de coherencia formal y funcional y el binomio acertado/erróneo. Los elementos de coherencia formal y funcional y el binomio acertado/erróneo.

12. Umbrales:

Umbral de epistemologización: En este discurso se manifiesta un umbral de epistemologización, debido a que Munari evidencia que el diseño se presenta como un signo, entrando en el campo de la semiótica, lo cual hace que el diseño empieza a presentarse como una disciplina, siendo importante para la comunicación visual, relacionado a la satisfacción de necesidades sociales.

13. Valoración positiva o negativa:

Munari, en este texto presenta una valoración negativa hacia la relación de los signos con el diseño, el autor explica que el diseñador no se preocupa por la sensibilización de los signos, la cual, consiste de una gran importancia ante la percepción de la sociedad, debido a que el signo es el que sensibiliza al diseño, teniendo en cuenta que todo diseño están realizados por signos.

14. Conclusiones:

Para Munari entender el real significado del diseño y la semiótica, es que el signo que se muestra en el diseño se representa de una manera de tal importancia para el diseño visual generadas por sus jerarquías y organización de sus artes, teniendo en cuenta que su entorno comprende y se interesa sobre la sensibilización de los signos. Así Munari evidencia que el diseño se presenta como un signo, entrando en el campo de la semiótica, siendo que el diseño empieza a presentarse como una disciplina que trabaja con otros campos relacionadas a la arquitectura y el arte que estén relacionadas a la semiótica, siendo importante para la comunicación visual, relacionado la satisfacción de necesidades sociales.

El diseñador se considera como un individuo completamente libre para utilizar materias e instrumentos para lograr la sensibilización del signo, este puede llegar a construirse todo un muestrario de posibilidades que podrá utilizar en su momento oportuno. Denotando que el diseñador no se preocupa por la importancia de la semiótica, la cual, consiste de una gran importancia ante la percepción de la sociedad, debido a que el signo es el que sensibiliza al diseño. Con este ejercicio, el diseñador consigue llegar a conocer todas las posibilidades de comunicación visual de un signo para utilizarlo oportunamente, de acuerdo con sus necesidades. Sabiendo que todo diseño se presenta como un signo que se interprete de la mejor manera posible hacia el consumidor. Pese a la ralentización que supuso la IIª Guerra Mundial, en cuestiones de avance tecnológico la industria se había reconstituido considerablemente a un comercio internacional bien establecido.

Sensibilización
de los signos

1968

1968

Un método de proyección

1. Materialidad:

Diseño y comunicación visual (1968)

2. Acontecimientos:

Este libro se basa en un conjunto de lecciones sus 50 lecciones sobre Comunicación Visual, siendo encargado por la prestigiosa Harvard University.

3. Texto/Discursos:

Normalmente el artista proyecta sus obras utilizando técnicas clásicas o bien ya experimentadas, por lo que no necesita un método de proyección. Se expresa en las técnicas que le son familiares, con las cuales consigue crear obras densas en conceptos personales, forzando los trucos articulares tales como los efectos de perspectiva en la pintura. Pero el diseñador, dado que ha de utilizar toda clase de materias y toda clase de técnicas sin prejuicios artísticos, ha de disponer de un método que le permita realizar su proyecto con la materia adecuada, las técnicas precisas y con la forma que corresponda a la función (incluida la función psicológica).

Existen diversos modos y métodos de proyectar, según los diseñadores y según el tipo de proyectación: es evidente que un objeto como un bolígrafo se proyecta de una manera distinta. La relación entre la materia con la que se ha de construir el objeto y su forma, se ha de tener siempre en cuenta: un estudio sobre el comportamiento de determinadas materias puede conducir a proyectar la forma más adecuada del objeto a diseñar. Para un diseñador, el problema del color tiene dos aspectos: cómo utilizar el material ya coloreado que la industria produce y con qué criterio insertar el elemento color en la proyección de los objetos.

El componente físico se refiere a la forma que ha de tener el objeto que se ha de proyectar, y el componente psicológico se refiere a la relación entre el objeto y su usuario. En lo que se refiere a la parte física, se hace una

comprobación técnica y económica para ver si no ha sido resuelto total o parcialmente en otros casos. Y en la parte psicológica se hace una comprobación cultural, histórica y geográfica para ver si este aspecto particular ya ha sido abordado por otros pueblos o en otros lugares. De estas informaciones se pueden obtener datos que pueden incluso modificar el mismo problema.

4. Marco de situación:

En esta época el diseño se empezaba a profesionalizar, asimismo ya se debía abordar cuestiones fundamentales como la relación entre arte y diseño o entre artesanía e industria. En este sentido este libro es una aportación importante a la temática del diseño y de comunicación visual en el área cultural hispánica, dado que tanto el profesional como el estudiante hasta ahora sólo lo conocían por referencias.

5. Marco de tema:

La proyección generada por un método sistemático del diseño para modificar problemas percibidos por la sociedad.

6. Marco de léxico:

Diseño, diseño visual, psicología, profesionalización, solución de problemas, modificación, proyectación, proyectar, método de proyectación, relación, objetos, cambio, metodología, comunicación visual, interdisciplina, disciplina.

7. Marco superficial:

La comunicación visual se preocupa de que el público entienda su producto. Existen diversos modos y métodos de proyectar, según los diseñadores y según el tipo de proyectación donde se genera un estudio psicológico el cual ayudó a obtener datos para modificar los problemas encontrados en la proyección de un objeto basándose en el diseño actual.

8. Marco profundo:

El método sistemático de Munari acerca de la proyección busca que las metodologías propuestas y generadas por Archer, Fallon, Sidal y Asimow puedan efectivamente practicarse dentro de contextos específicos en los que debe actuar la disciplina generando la metodología propuesta por Munari dando a entender que una obra siempre necesita generarse bajo un método proyectual, así es posible establecer una relación entre el objeto con el usuario bajo estudios psicológicos que pretenden buscar y solucionar los problemas encontradas por los usuarios hacia el diseño, lo que genera una interdisciplina con la rama de la psicología, asimismo, ayuda al diseño a presentarse como una disciplina.

9. Marco contextual (general):

En la década de los 60 se dió la revolución pacífica, el estado político y social pasaba por un momento denso en Estados Unidos, en relaciones tanto exteriores como en su organización interna, dado de la mano con el conflicto de la guerra de Vietnam provocó sospechas en los norteamericanos, quienes, tras las dos guerras mundiales, no tenían claro el propósito de otra guerra que, aparentaban, "no traería más que sufrimiento". Asimismo, se alzaron nuevas manifestaciones por parte de la población afroamericana del país y encabezadas por Martin Luther King Jr. dando inicio al movimiento por los derechos civiles para los afroamericanos, esto tras la conmoción causada en la sociedad norteamericana por los asesinatos de John F. Kennedy y Martin Luther King. El suceso más importante, el cual marcó los años de 1964 hasta 1975 fue la Guerra de Vietnam entre Estados Unidos y , en 1964 en los Estados Unidos el presidente Lyndon B. Johnson dio paso al bombardeo hacia Vietnam del Norte dando como inicio a dicha guerra, dando un cese al fuego en el año de 1968, el mismo que duró hasta 1960 donde se reactiva la guerra invadiendo Estados Unidos a Camboya y termina en el año de 1973 donde norteamérica decide retirar sus tropas . Este conflicto trajo consigo consecuencias.

10. Marco contextual (diseño):

El Modelo de la escuela de la Ulm, que en las décadas del 60 y 70 tendrá una influencia decisiva en los planes de estudio de todas las escuelas de diseño, demostrando su estilo mezclada con las enseñanzas de la

escuela de la Bauhaus, el Modelo de la Ulm presentó una pedagogía basada en una visión didáctica generadores de métodos racionales fuertemente apoyados por conocimientos científicos y disciplinarios en la formación de los diseñadores. En los 60 fue trascendental en la historia del diseño japonés. Apoyado por el Gobierno del Japón, Tokio, fue sede de la Conferencia Mundial del Diseño de 11 de mayo al 16 de mayo, la introducción de un entusiasta grupo de diseñadores japoneses, arquitectos y diseñadores industriales con sus homólogos de Europa y los Estados Unidos para discutir el tema "Visión Total para el siglo 20.

11. Marco contextual (biográfico):

Munari realizó películas cinematográficas de vanguardia. De esta experiencia nace la "Cineteca di Monteolimpino - Centro internazionale del film di ricerca", junto a Marcello Piccardo y a sus cinco hijos en Cardina, sobre la colina de Monteolimpino en Cómoo, entre 1962 y 1972, La década de los 60 es una época cuando Munari planteó un profundo cambio de marco al tratar de superar el academicismo y su binomio bello/feo y abogar, en cambio, por los principios de coherencia formal y funcional y el binomio acertado/erróneo. Los elementos de coherencia formal y funcional y el binomio acertado/erróneo, es en esta década cuando comienza a viajar con frecuencia a Japón. En la cultura japonesa encuentra retroalimentaciones precisas en su interés por el espíritu zen. Queda fascinado por la belleza y la simplicidad de formas de la cultura. En 1965 diseña en Tokio la Fontanna a cinque gocce (Fuente de cinco gotas).

12. Umbrales:

Umbral de cientificidad: Este discurso demuestra ser un umbral de epistemologización, debido a que Munari presenta una metodología basándose en la propuesta generada por Archer, Fallon, Sidal y Asimow sobre sus métodos de proyección para crear su propia metodología sistemática en el que presenta un proceso de diseño que contiene fundamentalmente las etapas analítica, creativa y de ejecución para realizar una proyección para el diseño.

13. Valoración positiva o negativa:

En este discurso se denota una valoración hacia lo positivo por parte de Munari, ya que, el método proyectual el cual ha planteado al igual que los métodos proyectuales de colegas como Archer, Fallon, Sidal y Asimow han sido de gran utilidad para la creación de un proyecto bajo una metodología, estableciendo una relación entre el objeto con el usuario bajo estudios psicológicos que pretenden buscar y solucionar los problemas, lo que ha ayudado al diseño a presentarse como una disciplina.

14. Conclusiones:

Munari observa que el método proyectual, el cual ha planteado al igual que los métodos proyectuales de colegas como Archer, Fallon, Sidal y Asimow, han sido de gran utilidad para la creación de un proyecto bajo una metodología, la cual se presenta sistemáticamente al practicarse dentro de contextos específicos en los que debe actuar la disciplina, dando a entender que una obra siempre necesita generarse bajo un método proyectual, así es posible establecer una relación entre el objeto y el usuario con estudios psicológicos se pretenden buscar y solucionar los problemas encontradas por los usuarios hacia el diseño, lo que genera una interdisciplina con la rama de la psicología, asimismo, ayuda al diseño a presentarse como una disciplina.

Mientras Munari crea su propio método sistemático proyectual varios modelos de escuelas como el de la escuela de la Ulm empieza a ser una influencia decisiva en los planes de estudio de todas las escuelas de diseño, con dichos antecedentes se pretende que estos modelos presentan una pedagogía basada en una visión didáctica generadores de métodos racionales fuertemente apoyados por conocimientos científicos y disciplinarios en la formación de los diseñadores.

Un método
de proyección

1968

1977

Diseño, Imaginación y Creatividad

1. Materialidad:

Fantasía (1977)

2. Acontecimientos:

Fantasía, editado en 1977 la actividad del consumo se presentó como experiencia central posmoderna.

3. Texto/Discursos:

La creatividad es también un uso finalizado de la fantasía, o más bien de la fantasía y la invención, de manera global. La creatividad se utiliza en el campo del diseño, considerando el diseño como una forma de diseñar, una forma que, siendo libre como la fantasía y exacta como la invención, abarca todos los aspectos de un problema, no solo la imagen como la fantasía, no solo para una función, como la invención, sino también por el aspecto psicológico, social, económico, humano. Podemos hablar de diseño como el diseño de un objeto, un símbolo, un entorno, un nuevo método de enseñanza, un método de diseño para intentar solucionar necesidades colectivas, etc...

La fantasía es la facultad más libre de las demás, de hecho puede que ni siquiera tenga en cuenta la viabilidad o el funcionamiento de lo que ha pensado. Es libre de pensar cualquier cosa, incluso lo más absurdo, increíble, imposible. La invención utiliza la misma técnica que la fantasía, con la relación entre lo conocido, pero finalizando el uso práctico. El inventor, sin embargo, no se preocupa por el lado estético de su invento. Lo que le importa es que lo inventado realmente funcione y sirva para algo...

La imaginación es el medio para visualizar, para hacer visible lo que piensa la imaginación, la invención y la creatividad. La imaginación en algunos individuos es muy tenue, en otros es ferviente, pronta, en otros va más allá del pensamiento. Algunas personas son poco imaginativas, tanto es así que hay profesionales para visualizar a estas personas, lo que la fantasía o la creatividad o la

invención han pensado. En todas las agencias de publicidad existen visualizadores, diseñadores que tienen la función de preparar el boceto o maqueta a mostrar al cliente para que él también pueda verlo. Incluso estas personas que no tienen imaginación pueden ver el pensamiento de un diseñador, el resultado de la fantasía o la invención o la creatividad.

El producto de la imaginación, como cualidad de actividad e invención, surge de la relación que establece el pensamiento con lo que conoce (qué tipo de relaciones veremos más adelante). Es evidente que no puede haber relaciones entre lo que no sabe, ni entre lo que sabe y lo que no sabe. Cuando el cambio de material va ligado a la creatividad, siempre produce algo que antes no estaba pero soluciona problemas en todos los aspectos incluido el estético...

El conocimiento instrumental y técnico es fundamental, en cuanto a la comunicación verbal correcta, es bueno saber el significado correcto de las palabras y las reglas para mantenerlas juntas en el discurso, así como para la comunicación visual. ¿Por qué no debería? Este conocimiento no destruye la personalidad. Es absolutamente erróneo creer que la ignorancia da el máximo de libertad. En efecto, el conocimiento otorga al individuo un dominio completo del medio por el cual se expresa con claridad y coherencia entre el medio y el mensaje. Normalmente se advierten errores crasos de esta falta de coherencia: miles de obras de arte visuales contienen mensajes que quedan intencionados por parte del emisor, es decir, por parte del autor y no llegan al destinatario, es decir, al público al que se dirigen. están dirigidos intencionalmente...

4. Marco de situación:

Fantasía, editado en 1977, nos introduce en el mundo de la creación y la ensoñación imaginaria, haciendo en sus primeras páginas, una clara y explícita definición sobre cuatro conceptos básicos: fantasía, invención, creatividad e imaginación.

5. Marco de tema:

La imaginación es el medio para visualizar, para hacer posible lo que piensa nuestra imaginación y creatividad.

6. Marco de léxico:

Diseño, creatividad, fantasía, imaginación, creación de elementos, disciplina, multidisciplinaria, psicología, invención, artistas, libertad de creación, solución de problemas.

7. Marco superficial:

En el contexto del diseño la fantasía, la imaginación y la creatividad no son patrimonio de unos pocos iniciados los artistas, sino facultades esenciales del ser humano que todos deberíamos comprender que la fantasía nace de la libertad. La invención y la creatividad nacen, en cambio, de la función y la necesidad.

8. Marco profundo:

La creatividad, junto a la imaginación se utiliza en el campo del diseño, como una forma de diseñar libremente como la fantasía y exacta como la invención con la intención que sea un objeto funcional, sin preocuparse por el lado estético del producto lo que ha producido solucionar problemas didácticas ante la sociedad, generando un conocimiento instrumental y técnico el cual es fundamental, en cuanto a la comunicación visual, así, el conocimiento otorga al individuo un dominio completo del medio por el cual se expresa con claridad y coherencia entre el medio y el mensaje, en todas ellas la inteligencia, la memoria y la imaginación juegan un papel crucial, con un estudio que no solo pretende potenciar la capacidad creativa, sino contribuir a nuestro desarrollo integral como personas.

9. Marco contextual (general):

Se populariza el uso de electrodomésticos como el microondas, la radio, el teléfono, la televisión a color, el walkman o el ordenador; en esta década se funda la empresa Apple y Atari fue pionera en la industria de los

videojuegos. Con el avance en los medios de comunicación masiva, se introduce el concepto de telecomunicaciones, estos medios facilitaron el acceso masivo e inmediato a la información, un elemento característico del fenómeno de la globalización, fortalecido por el concepto de "aldea global" de McLuhan, entre otros factores. Los años 70 se caracterizan por un aumento en el terrorismo debido a la radicalización de movimientos de izquierda que surgieron en la década anterior, a los cuales los gobiernos respondían con medidas ilegítimas que buscaban producir miedo en la sociedad civil y así tratar de reprimir disturbios y revueltas. El intervencionismo de EEUU favoreció la instauración de dictaduras militares afines a la ideología capitalista en América Latina. Mientras tanto, el bloque comunista empieza a dar muestras de desintegración. El mercado petrolero entra en crisis y genera nuevas discusiones sobre el uso de recursos energéticos del planeta, por lo cual introduce nuevas ideas sobre sostenibilidad y ecología. Se destaca el "Informe sobre los límites del desarrollo" emitido por el Club de Roma que mostraba el progreso del deterioro del ambiente.

10. Marco contextual (diseño):

En las décadas los años setenta y finales de los años ochenta la actividad del consumo se presentó en un lugar preponderante como experiencia central posmoderna lo que inspiró en un conjunto de estudios, donde se vieron obligados a reconocer el importante papel desempeñado por el diseño visual. En la década de los setenta se produjo la era del las compras, la cual, especialmente se dió en la publicidad, el marketing, el branding y la creación de identidad. Esta reacción de la creciente percepción de una general falta de fe en el futuro fue especialmente evidente en las elecciones de consumo de objetos e imágenes visuales y materiales. El alejamiento del paradigma del movimiento moderno hacia otra idea en que los consumidores consideraban lo "moderno" sólo como una más de las opciones estilísticas del mercado, no significó sin embargo un punto y final para el diseño.

11. Marco contextual (biográfico):

Bruno Munari toda la vida tenía un objetivo, le interesaba de una manera extraordinaria el método proyectual para resolver necesidades sociales, Munari necesitaba encontrar formas de simplificar y calificar el proceso del diseño, llegando a apostar por una educación en el diseño que comenzará en las guarderías. En 1971 Munari ya había superado su etapa más creativa y productiva,

se centró en los contenidos de una forma más didáctica para alcanzar su objetivo. En estos años, también se centró en temas relacionados con la didáctica, la psicología y la pedagogía. Fue en esta etapa donde comenzó a volcar todos sus conocimientos sobre el papel, y publicó varios libros que hoy en día se estudian en las escuelas de arte y diseño. Además de escribirlos, como buen diseñador, participaba de manera directa en su configuración y diseño.

12. Umbrales:

Umbral de positividad: A través de este texto se puede distinguir que el diseño se encuentra en este umbral debido a que el autor trata de establecer la relación entre diseño, la creatividad y la fantasía donde el diseño no presentaba una visión disciplinaria con una mayor conceptualización en la creatividad, aquí el autor comienza a dar indicios conceptuales sobre la importancia de la imaginación en el diseño como una disciplina.

13. Valoración positiva o negativa:

En este discurso Munari nos presenta una valoración hacia lo positivo, explicando que la fantasía, creatividad y la imaginación ayuda al diseño a presentarse como una disciplina generada en base a la creación del pensamiento, donde se puede trabajar con una mayor libertad a comparación de distintas disciplinas, así el diseño se crea de una manera única debido a que cada diseñador establece su propio producto por su forma de imaginar y crear, lo que llega a ser diferente para cada diseñador, como lo es para cada artista de distintas ramas, lo que hace especiales a cada uno es su forma única de imaginar y en su creatividad. La creatividad es lo que en el diseño se conoce como una herramienta para solucionar problemas y para poder expresar con claridad la coherencia entre el medio y el mensaje.

14. Conclusiones:

Entendiendo que Munari tenía un objetivo acerca de su método proyectual para resolver necesidades sociales, comenzó a encontrar formas de simplificar y mejorar el proceso del diseño con experiencia central, en una época que recién comienza el posmodernismo, lo que inspiró en un conjunto de estudios, donde se vieron obligados a reconocer el importante papel desempeñado por el diseño visual, se pudo establecer la relación entre diseño, la creatividad y la fantasía donde el diseño presentaba

una visión disciplinaria con una mayor conceptualización en la creatividad, asimismo ayudando al diseño a presentarse como una disciplina generada en base a la creación del pensamiento, donde se puede trabajar con una mayor libertad a comparación de distintas disciplinas, creando herramientas para el diseño de una manera única con respecto a que cada diseñador establece su propio producto por su forma de imaginar y crear

Munari nos explica todo acerca de la conceptualización de la creatividad, que junto a la imaginación se utiliza en el campo del diseño, como una forma de diseñar libremente como la fantasía y exacta como la invención con la intención que sea un objeto funcional, sin preocuparse por el lado estético del producto lo que ha producido solucionar problemas didácticas ante la sociedad, generando un conocimiento instrumental y técnico el cual es fundamental, en cuanto a la comunicación visual, sin embargo para el autor el concepto más básico sobre la creatividad es lo que en el diseño se conoce como una herramienta para solucionar problemas y para poder expresar con claridad la coherencia entre el medio y la intención con la que se quiere comunicar.

Diseño, Imaginación
y Creatividad

1977

1979

El Diseño Funcional

1. Materialidad:

Interview by Arturo Carlo Quintavalle, (1979)

2. Acontecimientos:

Bombardeo hacia Vietnam del Norte dando como inicio a dicha guerra, dando un cese al fuego en el año de 1968, el diseño y los diseñadores se alinearon más que nunca con los medios de comunicación y desempeñaron un papel en la construcción de los innumerables estilos de vida en oferta.

3. Texto/Discursos:

Los diseñadores no solo diseñan muebles, lámparas y otros objetos. Diseñar también significa, por ejemplo (como en mi caso), un taller infantil en un museo. El diseño en lo que se refiere a cuestiones sociales importantes, afecta a la sociedad del futuro que ya está aquí hoy, planes para tratar de mejorar la sociedad y producir individuos creativos y no repetitivos. Para el diseño siempre debe tener en cuenta el crecimiento cultural de la comunidad, porque esta es la manera de proporcionar a todos los medios para protegerse de todo tipo de preocupaciones.

Relacionando un diseñador occidental este crea algo, intenta hacer algo práctico que también sea agradable a la vista, sin preocuparse demasiado por el lado psicológico del problema, sin preocuparse por la entrada sensorial en relación de la persona que lo usa. En otras palabras, una casa tradicional japonesa es simple pero lo más cálida, acogedora y funcional posible, no hay desperdicio, el mantenimiento se reduce al mínimo y se utilizan los materiales auténticos adecuados, los cuales, relacionados a nuestras casas municipales cuestan más y se ven miserables.

El aspecto no narrativo de las artes visuales ya estaba presente en ese entonces. La pintura de Kandinsky, a quien consideré mi maestro en ese momento, ya era abstracta y no narrativa. Diseñé mis "máquinas inútiles"

después de reflexionar sobre estas pinturas. Me di cuenta de que el arte abstracto de ese período era en realidad una proyección realista del objeto. Se requiere un conocimiento de la psicología de la Gestalt para trabajar en el diseño como diseñador visual o diseñador industrial

A veces en el campo de la gráfica necesitas imágenes de tipo surrealista para proyectar un mensaje de forma más afectiva. Para mí, no existe una regla única que se aplique siempre (o, si la hay, es la búsqueda de la simplicidad), por lo que cada problema en la comunicación visual del diseño de objetos simplemente tiene soluciones óptimas. El objetivo artístico es dar a tantas personas como sea posible el mismo objeto que se basa en proyectar la mayor cantidad de información estética posible.

4. Marco de situación:

Entrevista publicado en BRUNO MUNARI, catálogo de la exposición, Universidad de Parma, Centro y Archivo de Estudios de la Comunicación, Quaderni n. 45, Parma, 1979 mientras el mundo se recuperaba de la guerra de Vietnam del Norte dando como inicio a dicha guerra, dando un cese al fuego.

5. Marco de tema:

Conceptualización del diseño y la funcionalidad del objeto como una disciplina.

6. Marco de léxico:

Diseño, funcionalidad, transformación, cuestiones sociales, responsabilidad, diseñador, arte, cambio, metodología, comunicación visual.

7. Marco superficial:

El diseñador puede transformar todo el sistema de comunicación diseñando hacia cuestiones sociales siendo influenciado profundamente por la importancia

que el diseño visual le da al ser humano en su totalidad y sencillez, teniendo en cuenta cuando los diseñadores intentan hacer algo práctico que también sea agradable a la vista, sin preocuparse demasiado mucho sobre el lado psicológico ni la interpretación de la persona que lo usa.

8. Marco profundo:

Un diseñador con su propio discurso individual, puede transformar todo el sistema de comunicación a su debido tiempo, entendiendo que el diseñador objetivamente tiende a diseñar hacia cuestiones sociales, para un mejor futuro en el diseño, teniendo en cuenta que para un mejor futuro en la sociedad necesita tener diseñadores creativos y no repetitivos, siempre buscando la funcionalidad del objeto, en ciertos casos se prefiere presentar un lado estético, donde, el objetivo artístico es de llegar a más usuarios proyectando la mayor cantidad de información estética, la cual no siempre se busca relacionarse bruscamente con la psicología del usuario, pero la mayoría de los casos donde el diseño prefiere la funcionalidad ante la estética, el procedimiento se basa en el estudio psicológico de Gestalt para una mejor comprensión para realizar una proyección realista del objeto.

9. Marco contextual (general):

El suceso más importante, el cual marcó los años de 1964 hasta 1975 fue la Guerra de Vietnam entre Estados Unidos y , en 1964 en los Estados Unidos el presidente Lyndon B. Johnson dio paso al bombardeo hacia Vietnam del Norte dando como inicio a dicha guerra, dando un cese al fuego en el año de 1968, el mismo que duró hasta 1960 donde se reactiva la guerra invadiendo Estados Unidos a Camboya y termina en el año de 1973 donde norteamérica decide retirar sus tropas . Este conflicto trajo consigo consecuencias post guerra la primera y la más significativa fue la muerte de 5,7 millones de persona, además de una crisis medioambiental en Vietnam y los países cercanos. Se populariza el uso de electrodomésticos como el microondas, la radio, el teléfono, la televisión a color, el walkman o el ordenador; en esta década se funda la empresa Apple y Atari fue pionera en la industria de los videojuegos.

10. Marco contextual (diseño):

El alejamiento del paradigma del movimiento moderno hacia otra idea en que los consumidores consideraban lo "moderno" sólo como una más de las opciones estilísticas del mercado, no significó sin embargo un punto y final para el diseño. En la década de los setenta, esta visión única de la modernidad había sido sustituida por una idea de "posmodernidad" que era polivalente y compleja, se hallaba en constante cambio y estaba representada por una cultura material diversa y pluralista. Los medios de comunicación desempeñan de modo inevitable un papel esencial en el cambio de la modernidad a la posmodernidad, al acelerar espectacularmente los niveles de difusión de información dirigida a un número cada vez mayor de consumidores. Aunque, por un lado, la creciente interacción con los medios provocó una ruptura con los modos tradicionales de comunicación social, por otro proporcionó el acceso a una variedad más amplia de estilos de vida potenciales a los que podían aspirar los consumidores en su búsqueda de renovación de identidades individuales y sociales.

11. Marco contextual (biográfico):

Es en este periodo cuando escribe Artista y diseñador. En este libro el maestro Munari analiza la dialéctica, siempre manifiesta entre ambos campos. Con suma claridad, se adentra en el lenguaje visual creado por esos dos universos -el del arte y el del diseño- que a menudo confluyen y se entrelazan, pero que en otras ocasiones se distancian y se ignoran. También en estos años lanza Fantasía, donde se presentan algunos de los secretos de la invención y la imaginación -que junto a la fantasía-, se configuran como tres capacidades básicas que hoy englobamos bajo el término de creatividad. En 1974 explora las posibilidades fractales de la curva que toma el nombre del matemático italiano Giuseppe Peano, una curva que Munari llena de colores con fines puramente estéticos.

12. Umbrales:

Umbral de epistemologización: En este discurso se manifiesta un umbral de epistemologización, debido a que Munari conceptualiza el diseño y la funcionalidad del objeto como una disciplina con su forma de pensar donde nos explica que el diseño puede transformar todo el sistema de comunicación a su debido tiempo, enten-

diendo que el diseñador objetivamente tiende a diseñar hacia cuestiones sociales con ciertas metodologías del diseño que empiezan a resolver los problemas sociales.

13. Valoración positiva o negativa:

En este discurso Munari nos presenta una valoración hEn este texto se percibe un fuerte pesimismo por parte de Munari que se evidencia la decepción por parte de los diseñadores y de la sociedad consumidora, explicando que por parte de la sociedad, no están acostumbrados ni buscan interesarse en la conceptualización real que tiene el diseño detrás de cada una de sus obras, así solo prefiriendo un diseño estándar, por tal motivo existen más diseñadores repetitivos que diseñadores creativos. En cambio por parte del diseñador promedio, este sólo crea obras basados y enfocados en la parte estética del producto final, sin tener la necesidad de que el diseño se conceptualice por su funcionalidad, el autor también explica que todo diseñador debe entender la proyección realista del objeto y para esto se requiere un conocimiento de la psicología de la Gestalt para trabajar en el diseño con obras realmente importantes con el objetivo de generar diseño para cuestiones sociales importantes.

14. Conclusiones:

Para un diseñador crear su propio discurso individual, puede transformar todo el sistema de comunicación, el diseñador objetivamente tiende a diseñar hacia cuestiones sociales, para un mejor futuro en el diseño, siempre buscando la funcionalidad del objeto, en ciertos casos se prefiere presentar un lado estético, objetivamente artístico de llegar a más usuarios proyectando la mayor cantidad de información estética, relacionándose bruscamente con la psicología del usuario, el procedimiento se basa en el estudio psicológico de Gestalt para una mejor comprensión para realizar una proyección realista del objeto. Sin embargo la sociedad, no están acostumbrados ni buscan interesarse en la conceptualización real que tiene el diseño detrás de cada una de sus obras, así solo prefiriendo un diseño estándar, por tal motivo existen más diseñadores repetitivos que diseñadores creativos. Munari conceptualiza el diseño y la funcionalidad del objeto como una disciplina con su forma de pensar donde el diseño puede transformar todo el sistema de comunicación a su debido tiempo, entendiendo que el diseñador objetivamente tiende a diseñar hacia la resolución de cuestiones sociales.

1983

Problemas y Soluciones del Diseño

1. Materialidad:

¿Cómo nacen los objetos? (1983)

2. Acontecimientos:

Munari se adentra en el lenguaje visual creado por esos dos universos -el del arte y el del diseño, el diseño llegó a considerarse. como nunca antes, parte de un proceso más amplio que incluía el trabajo de la publicidad mientras inicio está marcado por las tensiones de la Guerra Fría.

3. Texto/Discursos:

A menudo, como en la decoración, han sido aplicadas demasiadas "ideas" vinculadas a la moda o al gusto imperante del público por lo que en este caso ya no se puede hablar de diseño, sino de styling. El diseño está en todas partes, y no sólo en la decoración como parecerían indicar las apariencias. Hemos visto pues dónde están y ahora veremos cómo se identifican y cómo pueden abordarse para buscar su solución. Durante el proceso proyectual el diseñador utiliza distintos tipos de dibujos, desde el simple boceto para fijar una idea útil para la proyección, hasta los dibujos constructivos, los alzados, las axonometrías, el dibujo despiezado, los fotomontajes.

Ahora ya tenemos bastante material para empezar a proyectar. Está claro que todo este material recopilado no sería tomado en consideración de querer aplicar en seguida la idea que lo resuelve todo. Por consiguiente, el proceso proyectual cambia: la búsqueda de una idea de este tipo es desechada en favor de otra forma de proceder más creativa. La creatividad reemplazará a la idea intuitiva, vinculada todavía a la forma artístico-romántica de resolver un problema. Así pues, la creatividad ocupa el lugar de la idea y procede según su método.

Sobre la metodología proyectual existen diferentes textos que han sido publicados sobre todo por los proyectistas técnicos, algunos de estos textos también pueden aplicarse al diseño, es decir, a este tipo de proyección que

considera también el componente estético del proyecto, durante el proceso proyectual el diseñador utiliza distintos tipos de dibujos, desde el simple boceto para fijar una idea útil para la proyección, hasta los dibujos constructivos, los alzados, las axonometrías, el dibujo despiezado, los fotomontajes.

4. Marco de situación:

La primera edición italiana se publicó en 1981 por la editorial Laterza de Bari dentro de la colección "Biblioteca de cultura moderna". En 1983 se publicó en castellano en la editorial GG Diseño, siendo desde su publicación en castellano donde se ha vendido con gran cantidad, así demostrando la vigencia y actualidad que tiene Bruno Munari ante los diseñadores.

5. Marco de tema:

Conceptualización del diseño con su metodología proyectual para resolver problemas de diseño.

6. Marco de léxico:

Diseño, responsabilidad, diseñador, arte, cambio, metodología, problemática de diseño, respuesta, proyección, metodología, solución, interdisciplina, comunicación visual, coordinación creativa.

7. Marco superficial:

Cada subproblema tiene una solución metodológica, lo que se entiende que la parte más ardua del trabajo del diseñador será la de conciliar las diferentes soluciones con la metodología proyectual, siendo la solución del problema general con la coordinación creativa de las soluciones de los subproblemas. que el diseño visual le da al ser humano en su totalidad y sencillez, teniendo en cuenta cuando los diseñadores intentan hacer algo práctico que también sea agradable a la vista, sin preocuparse demasiado mucho sobre el lado psicológico ni la interpretación de la persona que lo usa.

8. Marco profundo:

El diseño no se presenta solo de manera física, sino también es la percepción que se da con el usuario, el manejo de la relación psicológica con el consumidor, al no entender dicha conceptualización nace la problematización sobre la definición del diseño, tendiendo a caer en la concepción de que el diseño solo es decoración, para esto la forma de solucionar dicho problema es mantenerse en una metodología proyectual, debido a que esta forma de método-diseño ayuda a producir de una forma más creativa la intención del diseñador y por consiguiente el proyecto se ve reflejado como un componente funcional con relación hacia la sociedad.

9. Marco contextual (general):

El inicio de este decenio está marcado por el aumento de las tensiones de la Guerra Fría entre Estados Unidos y la Unión Soviética. La amenaza nuclear se hace más latente que nunca, por lo que a mediados de la década se produce un acercamiento entre los dos bloques, que se ve favorecido principalmente por las políticas conocidas en Occidente como Glásnost y Perestroika, del mandatario soviético Mijaíl Gorbachov.

10. Marco contextual (diseño):

En las décadas de los ochenta y los noventa, el diseño llegó a considerarse como nunca antes, parte de un proceso más amplio que incluía el trabajo de la publicidad y el marketing, así como el cometido de los medios de comunicación (revistas, televisión, cine y demás). Todo ello en conjunto podría generar identidades concretas susceptibles de ser consumidas junto con los objetos o imágenes de diseño. Este proceso no era estático, sino que estaba en constante cambio, puesto que los consumidores buscaban redefinirse continuamente. Una vez que se cumplía una serie de deseos insatisfechos, simplemente se reemplazan por otros. El proceso se integraba en el sistema socioeconómico, productos "para hacer visibles y sólidas las categorías de la cultura". Esto llevó a realizar trabajos de campo para descubrir la forma concreta en que las personas construyen su identidad socio-cultural a través de los productos que consumían. Los resultados reforzaron la idea de que el consumo, y los productos e imágenes consumidos, desempeñan un papel fundamental. Durante los 70's la sociedad generó una gran diversidad de gustos y un fluir de diversos esti-

los de vida, la cual fue gran parte por influencia de los distintos sistemas de comunicación, siendo la televisión la que destacó e influyó más en dichos estilos de vida de los consumidores. Al final de los 70's y en los 80's la comunidad social se dividía con la simple división de clase trabajadora, clase media y alta que no describían la complicada estructura social de los países industrializados, por lo cual, la sociedad se hacía más plural y la nueva modernidad no correspondía con la sociedad.

11. Marco contextual (biográfico):

En 1974 explora las posibilidades fractales de la curva que toma el nombre del matemático italiano Giuseppe Peano, una curva que Munari llena de colores con fines puramente estéticos. En 1977, Bruno Munari nuevamente retoma su interés en trabajar en pro de ayudar a la comunidad infantil. Su amor por los niños lo condujo a edificar un laboratorio personalizado para ellos. El mismo está ubicado en Pinacoteca di Brera de Milán. Para el ocaso de su vida, aunque nunca detuvo sus obras, prefirió un poco de calma hasta incursionar en las óperas. Durante las décadas de 1980 su creatividad no desaparece y crea diversos ciclos de óperas: las esculturas "Filipesi" (1981), las composiciones gráficas de los nombres de amigos y coleccionistas. Es en este periodo cuando escribe Artista y diseñador.

En este libro el maestro Munari analiza la dialéctica, siempre manifiesta entre ambos campos. Con suma claridad, se adentra en el lenguaje visual creado por esos dos universos -el del arte y el del diseño- que a menudo confluyen y se entrelazan, pero que en otras ocasiones se distancian y se ignoran. También en estos años lanza Fantasía, donde se presentan algunos de los secretos de la invención y la imaginación -que junto a la fantasía-, se configuran como tres capacidades básicas que hoy englobamos bajo el término de creatividad.

12. Umbrales:

Umbral de positividad: Este discurso se coloca en este umbral debido a que Munari en este texto presenta su famosa metodología proyectual para resolver problemas de diseño, siendo un gran aporte para la disciplina obteniendo grandes resultados por partes de distintos diseñadores que han aportado obras conseguidas por la metodología proyectual de Munari, siendo generadores de soluciones creativas para el diseño y la sociedad.

13. Valoración positiva o negativa:

Munari se encuentra en contra de conceptos como el styling que son producidos por industrias del diseño que pretenden ser considerados como arte, sin darle importancia a la funcionalidad del objeto creando diseños vinculados a la moda generados como pura decoración. Asimismo la productividad desarrollada será incrementada, pero con falta de creatividad al momento de no tener un diseñador u operador pensante por el diseño debido a la relación máquina-hombre que se da gracias al crecimiento industrial.

14. Conclusiones:

En este texto que la resolución de problemas pretende examinar la necesidad y la posibilidad del desarrollo de una metodología del diseño. Es por esto que la creación de una metodología con la que trabaja el diseño es imprescindible debido a que implicaría la consecuente definición del diseño, donde una metodología del diseño podría ocurrir a partir de una clasificación de los productos industriales bajo parámetros que distinguen la complejidad funcional y estructural de los objetos. Entendemos que cada subproblema tiene una solución metodológica, lo que se entiende que la parte más ardua del trabajo del diseñador será la de conciliar las diferentes soluciones con la metodología proyectual, siendo la solución del problema general con la coordinación creativa de las soluciones de los subproblemas.

1983

Nuevos saberes del Diseño

1. Materialidad:

¿Cómo nacen los objetos? (1983)

2. Acontecimientos:

Munari se adentra en el lenguaje visual creado por esos dos universos -el del arte y el del diseño, el diseño llegó a considerarse. como nunca antes, parte de un proceso más amplio que incluía el trabajo de la publicidad mientras inicio está marcado por las tensiones de la Guerra Fría.

3. Texto/Discursos:

Mucho antes de que se empezase a utilizar el término diseño para referirse a una correcta producción de objetos que responden a funciones necesarias, dichos objetos ya se fabricaban y siguen fabricándose, y cada vez son mejorados a partir de los materiales y las tecnologías empleadas. Son objetos de uso cotidiano en las casas y en los lugares de trabajo, y la gente los compra porque no hacen caso de las modas, carecen de problemas de símbolos de clase, son objetos bien proyectados y no importa por quien. Este es el verdadero diseño. Si nos acostumbramos a observar los objetos que se fabrican continuamente, bajo todos los aspectos y no tan sólo bajo el de lo feo o lo bonito, del me gusta o no me gusta, adquiriremos una mentalidad proyectual completa. Esta forma de ver las cosas nos ayudará también a proyectar bien, a no descuidar ningún aspecto de la cosa que hay que proyectar.

Todas las hojas del mismo árbol, aunque son distintas, no exactamente iguales, se reconocen como de la misma familia por la relación intrafigural. Estos elementos se llaman catamorfos. Esta es otra forma para proyectar productos coherentes como, por ejemplo, una cubertería, en el caso del diseño industrial, o un nuevo alfabeto con mayúsculas, minúsculas, números, cursivas y negrita, en el caso del diseño gráfico.

En la proyección de objetos de función puramente estética, que en el campo del diseño son los múltiples o los juegos didácticos para la educación artística, el uso de esta regla se aplica normalmente no sólo para obtener dobles imágenes, sino también para percibir muchas imágenes que pueden formarse con sistemas combinatorios.

4. Marco de situación:

La primera edición italiana se publicó en 1981 por la editorial Laterza de Bari dentro de la colección "Biblioteca de cultura moderna". En 1983 se publicó en castellano en la editorial GG Diseño, siendo desde su publicación en castellano donde se ha vendido con gran cantidad, así demostrando la vigencia y actualidad que tiene Bruno Munari ante los diseñadores.

5. Marco de tema:

Metodología proyectual para resolver problemas de diseño creada por Bruno Munari.

6. Marco de léxico:

Diseño, psicología, profesionalización, solución de problemas, modificación, proyectación, método de proyectación, relación, objetos, cambio, metodología, comunicación visual, disciplina.

7. Marco superficial:

En este discurso sobre la metodología proyectual se presentan algunos problemas sencillos y complejos, siempre bajo el aspecto de qué hay que hacer para resolverlos. Todos los ejemplos son presentados al diseñador a partir del método seguido para proyectar su solución, así el conocimiento de estas nuevas metodologías del diseño facilitará la proyección de otros problemas.

8. Marco profundo:

Munari entiende como "el buen diseño" cuando este trata de una forma correcta en la creación de objetos el cual su fin sea netamente funcionales respondiendo a las necesidades sociales, siendo objetos de uso cotidiano teniendo en cuenta que sean bien proyectados metodológicamente. Para una mentalidad proyectual no se critica solo por el objeto final, no se debe abogar por el concepto de lo feo o bonito, se debe visualizar toda la metodología usada y el propósito final que tiene el objeto.

9. Marco contextual (general):

El inicio de este decenio está marcado por el aumento de las tensiones de la Guerra Fría entre Estados Unidos y la Unión Soviética. La amenaza nuclear se hace más latente que nunca, por lo que a mediados de la década se produce un acercamiento entre los dos bloques, que se ve favorecido principalmente por las políticas conocidas en Occidente como Glásnost y Perestroika, del mandatario soviético Mijail Gorbachov.

10. Marco contextual (diseño):

La premisa de que "los usuarios de ordenadores consiguieron un mayor control del proceso de diseño y el de producción" (Meggs P., Purvis A., pág. 488) representó un cambio significativo en las maneras de hacer diseño, en el que algunas técnicas análogas se convirtieron en obsoletas y otras a fusionarse o trabajar en conjunto con las digitales. Estas nuevas formas de hacer y producir representarían la adaptación de los anteriores saberes a las nuevas tecnologías, como el aprendizaje de uso de los softwares y el del nuevo lenguaje de la programación; representaría el paso a la necesaria adaptación a una nueva tecnología que llegó para quedarse y que empieza a cambiar nuevamente el contexto Correa (2019). Durante los 70 's la sociedad generó una gran diversidad de gustos y un fluir de diversos estilos de vida, la cual fue gran parte por influencia de los distintos sistemas de comunicación, siendo la televisión la que destacó e influyó más en dichos estilos de vida de los consumidores. Al final de los 70's y en los 80's la comunidad social se dividía con la simple división de clase trabajadora, clase media y alta que no describen la complicada estructura social de

los países industrializados, por lo cual, la sociedad se hacía más plural y la nueva modernidad no correspondía con la sociedad. En las décadas de los ochenta y los noventa, el diseño llegó a considerarse como nunca antes, parte de un proceso más amplio que incluía el trabajo de la publicidad y el marketing, así como el cometido de los medios de comunicación (revistas, televisión, cine y demás).

11. Marco contextual (biográfico):

Es en este periodo cuando escribe Artista y diseñador. En este libro el maestro Munari analiza la dialéctica, siempre manifiesta entre ambos campos. Con suma claridad, se adentra en el lenguaje visual creado por esos dos universos -el del arte y el del diseño- que a menudo confluyen y se entrelazan, pero que en otras ocasiones se distancian y se ignoran. También en estos años lanza Fantasía, donde se presentan algunos de los secretos de la invención y la imaginación -que junto a la fantasía-, se configuran como tres capacidades básicas que hoy englobamos bajo el término de creatividad.

En 1974 explora las posibilidades fractales de la curva que toma el nombre del matemático italiano Giuseppe Peano, una curva que Munari llena de colores con fines puramente estéticos. En 1977, Bruno Munari nuevamente retoma su interés en trabajar en pro de ayudar a la comunidad infantil. Su amor por los niños lo condujo a edificar un laboratorio personalizado para ellos. El mismo está ubicado en Pinacoteca di Brera de Milán. Para el ocaso de su vida, aunque nunca detuvo sus obras, prefirió un poco de calma hasta incursionar en las óperas. Durante las décadas de 1980 su creatividad no desaparece y crea diversos ciclos de óperas: las esculturas "Filipesi" (1981), las composiciones gráficas de los nombres de amigos y coleccionistas.

12. Umbrales:

Umbral de científicidad: Este discurso se evidencia como un umbral de científicidad debido a que Munari su famosa metodología proyectual para resolver problemas de diseño, siendo un gran aporte para la disciplina obteniendo grandes resultados por partes de distintos diseñadores que han aportado obras conseguidas por la metodología proyectual de Munari, siendo generadores de soluciones creativas para el diseño y la sociedad.

13. Valoración positiva o negativa:

En este discurso se denota una valoración hacia lo positivo por parte de Munari, ya que, el método proyectual que ha establecido bajo su percepción de solucionar problemas del método-diseño han sido de gran utilidad para la creación de un proyecto bajo una metodología, estableciendo una relación entre el objeto con el usuario bajo estudios psicológicos.

14. Conclusiones:

En este discurso se puede percibir que emplea la revisión de problemáticas de metodo-diseño como base para plantear la manera en la que debe entenderse a la disciplina en la actualidad y en qué ámbitos debe concentrar sus esfuerzos. el autor señala la transformación constante de los contextos a lo largo del tiempo y la trascendencia de dilemas que ha enfrentado la disciplina para convertirse en cuestiones epistemológicas. Munari entiende como "el buen diseño" cuando este trata de una forma correcta en la creación de objetos el cual su fin sea netamente funcionales respondiendo a las necesidades sociales, siendo objetos de uso cotidiano teniendo en cuenta que sean bien proyectados metodológicamente. Para una mentalidad proyectual no se critica solo por el objeto final, no se debe abogar por el concepto de lo feo o bonito, se debe visualizar toda la metodología usada y el propósito final que tiene el objeto.

Nuevos saberes
del Diseño

1983

1983

Variación en la percepción del Diseño

1. Materialidad:

¿Cómo nacen los objetos? (1983)

2. Acontecimientos:

Munari se adentra en el lenguaje visual creado por esos dos universos -el del arte y el del diseño, el diseño llegó a considerarse. como nunca antes, parte de un proceso más amplio que incluía el trabajo de la publicidad mientras inicio está marcado por las tensiones de la Guerra Fría.

3. Texto/Discursos:

El nombre del autor puede ser útil para analizar el objeto de diseño. Al conocer el método proyectual de un autor se puede apreciar mejor un objeto, con frecuencia los Industriales venden el nombre de un autor más que el objeto en sí, muchos productos se venden sin el nombre del autor, y hay objetos que llevan produciéndose muchos años y que se venden bien sólo porque están bien hechos y no porque hayan sido proyectados por un divo del diseño.

La Prosémica es el conjunto de las observaciones y de las teorías sobre la utilización humana del espacio, estudia la relación entre el individuo y su ambiente, las situaciones de contacto o de no contacto entre las personas, examina las "distancias personales" que se establecen automáticamente entre grupos de personas. Muchos objetos están producidos para representar un símbolo de bienestar, de lujo o de clase, estos no son objetos de diseño, ya que el diseño no se dedica a estas frivolidades en las que mucha gente se gasta un montón de dinero.

Una cosa que aprendí en el Japón es precisamente este aspecto proyectual que debe tener en cuenta los sentidos del usuario, todos sus sentidos, porque cuando se halla frente a un objeto o lo prueba, lo percibe con todos sus sentidos y, aunque a primera vista el objeto resulte atractivo, si no atrae también a los demás sentidos el objeto será descartado en favor de otro que ofrez-

ca los mismos servicios, pero que además de tener una forma adecuada sea agradable al tacto, fácil de coger, tenga el peso justo, haya sido fabricado con el material más apropiado, etcétera.

El conocimiento de cómo el público ha aceptado o rechazado un determinado producto, según como le ha sido presentado por la publicidad, puede ser útil para la proyección, y proporcionar datos interesantes sobre las preferencias del consumidor, y sobre los motivos de dichas preferencias.

4. Marco de situación:

La primera edición italiana se publicó en 1981 por la editorial Laterza de Bari dentro de la colección "Biblioteca de cultura moderna". En 1983 se publicó en castellano en la editorial GG Diseño, siendo desde su publicación en castellano donde se ha vendido con gran cantidad, así demostrando la vigencia y actualidad que tiene Bruno Munari ante los diseñadores.

5. Marco de tema:

La visión de la sociedad empezó a generar variantes en la percepción del diseño, denominando al diseño como una percepción simbólica más que una expresión funcional.

6. Marco de léxico:

Diseño, signo, sensibilización, relación, característica gráfica, interpretación, representación, diseño visual, metodología, comunicación visual, coordinación creativa.

7. Marco superficial:

La variación que tiende a tener el diseño por sus percepciones, han sido por obra de la mentalidad de la sociedad que han tenido su propia percepción del diseño a lo largo del tiempo que el diseño se ha presentado como una profesión.

8. Marco profundo:

En la percepción del diseño se visualiza varias variantes que se han generado en el transcurso del tiempo del diseño como una profesión, unos de estos casos se refleja en el consumidor al proyectarse que el diseño es mejor si lo realiza un diseñador imponente y reconocido, (al igual que en la vida cotidiana con las preferencias en marcas famosas con precios incoherentemente elevados) dejando de lado ciertos métodos de diseño que pueden facilitar la creatividad de los diseñadores. Debemos tener en cuenta la relación entre el usuario y su ambiente para crear objetos con una percepción simbólica hacia dichos usuarios, pero sin caer en que los objetos sean mal percibidos, teniendo en cuenta que muchos diseñadores han caído en diseñar para ciertos usuarios con un efecto o símbolo clasista, presentando sus diseño como de lujo o de clase.

9. Marco contextual (general):

El inicio de este decenio está marcado por el aumento de las tensiones de la Guerra Fría entre Estados Unidos y la Unión Soviética. La amenaza nuclear se hace más latente que nunca, por lo que a mediados de la década se produce un acercamiento entre los dos bloques, que se ve favorecido principalmente por las políticas conocidas en Occidente como Glásnost y Perestroika, del mandatario soviético Mijaíl Gorbachov.

10. Marco contextual (diseño):

En las décadas de los ochenta y los noventa, el diseño llegó a considerarse. como nunca antes, parte de un proceso más amplio que incluía el trabajo de la publicidad y el marketing, así como el cometido de los medios de comunicación (revistas, televisión, cine y demás). Todo ello en conjunto podría generar identidades concretas susceptibles de ser consumidas junto con los objetos o imágenes de diseño. Este proceso no era estático, sino que estaba en constante cambio, puesto que los consumidores buscaban redefinirse continuamente. Una vez que se cumplía una serie de deseos insatisfechos, simplemente se reemplazan por otros. El proceso se integraba en el sistema socioeconómico, productos "para hacer visibles y sólidas las categorías de la cultura." Esto llevó a realizar trabajos de campo para descubrir la forma concreta en que las personas construyen su identidad socio-cultural a través de los productos que consumían. Los

resultados reforzaron la idea de que el consumo, y los productos e imágenes consumidos, desempeñan un papel fundamental. Durante los 70's la sociedad generó una gran diversidad de gustos y un fluir de diversos estilos de vida, la cual fue gran parte por influencia de los distintos sistemas de comunicación, siendo la televisión la que destacó e influyó más en dichos estilos de vida de los consumidores. Al final de los 70's y en los 80's la comunidad social se dividía con la simple división de clase trabajadora, clase media y alta que no describían la complicada estructura social de los países industrializados, por lo cual, la sociedad se hacía más plural y la nueva modernidad no correspondía con la sociedad.

11. Marco contextual (biográfico):

En este libro el maestro Munari analiza la dialéctica, siempre manifiesta entre ambos campos. Con suma claridad, se adentra en el lenguaje visual creado por esos dos universos -el del arte y el del diseño- que a menudo confluyen y se entrelazan, pero que en otras ocasiones se distancian y se ignoran. También en estos años lanza Fantasía, donde se presentan algunos de los secretos de la invención y la imaginación -que junto a la fantasía-, se configuran como tres capacidades básicas que hoy englobamos bajo el término de creatividad.

12. Umbrales:

Umbral de positividad: A través de este texto se puede distinguir que el diseño se encuentra en este umbral debido a que el autor nos explica cómo la visión de la sociedad empezó a generar variantes en la percepción del diseño, denominando al diseño como una percepción simbólica más que una expresión funcional.

13. Valoración positiva o negativa:

Umbral de positividad: A través de este texto se puede distinguir que el diseño se encuentra en este umbral debido a que el autor nos explica cómo la visión de la sociedad empezó a generar variantes en la percepción del diseño, denominando al diseño como una percepción simbólica más que una expresión funcional.

13. Valoración positiva o negativa:

El discurso expresa el conflicto de la percepción que se tiene ante los diseñadores y la conceptualización del diseño como tal. El uso de términos como "rechazo" demuestran que la percepción del diseño se presenta como tal, como un rechazo ante la sociedad consumidora debido a que el usuario tiene sus variantes de la percepción del diseño como el de consumir los productos solamente de diseñadores o artistas famosos, teniendo en cuenta que estos diseñadores o artistas no apoyan a la construcción de la definición del diseño al esclarecer sus vínculos con la disciplina y sin tener la necesidad de resolver los inconvenientes que la sociedad ha manifestado.

14. Conclusiones:

En este discurso se observa como en la percepción del diseño se visualiza varias variantes que se han generado en el transcurso del tiempo del diseño como una profesión. la percepción del diseño se presenta como un rechazo ante la sociedad consumidora debido a que el usuario tiene sus variantes de la percepción del diseño como el de consumir los productos solamente de diseñadores o artistas famosos, teniendo en cuenta que estos diseñadores o artistas no apoyan a la construcción de la definición del diseño al esclarecer sus vínculos con la disciplina y sin tener la necesidad de resolver los inconvenientes que la sociedad ha manifestado. Debemos tener en cuenta la relación entre el usuario y su ambiente para crear objetos con una percepción simbólica hacia dichos usuarios, pero sin caer en que los objetos sean mal percibidos, teniendo en cuenta que muchos diseñadores han caído en diseñar para ciertos usuarios con un efecto o símbolo clasista, presentando sus diseño como de lujo o de clase. Cómo la visión de la sociedad empezó a generar variantes en la percepción del diseño, denominando al diseño como una percepción simbólica más que una expresión funcional.

Variación en la
percepción del Diseño

1983

Capítulo 4

Resultados



04

Imagen 19: Exposición de Bruno Munari

Resultados

En el cuarto y último capítulo se presentan los resultados obtenidos de las matrices, para el procesamiento de información se llevó a cabo la técnica de la cartografía donde se muestra en una línea de tiempo el desarrollo que han tenido los discursos de los autores analizados y evidencia los aportes que han generado a la teoría de la disciplina del diseño.

En este capítulo se presenta la información recolectada de los autores de manera independiente, así mismo se da una discusión acerca de sus ideas, pensamientos y contribuciones que Papanek y Munari realizaron en su época a la disciplina del diseño, que siguen en vigencia en la actualidad.

Simbología

Discurso
B.Munari

Discurso
V.Papanek

● Vinculación temas/
discursos analizados



Umbral de
cientificidad



Umbral de
epistemologización



Umbral de
positividad



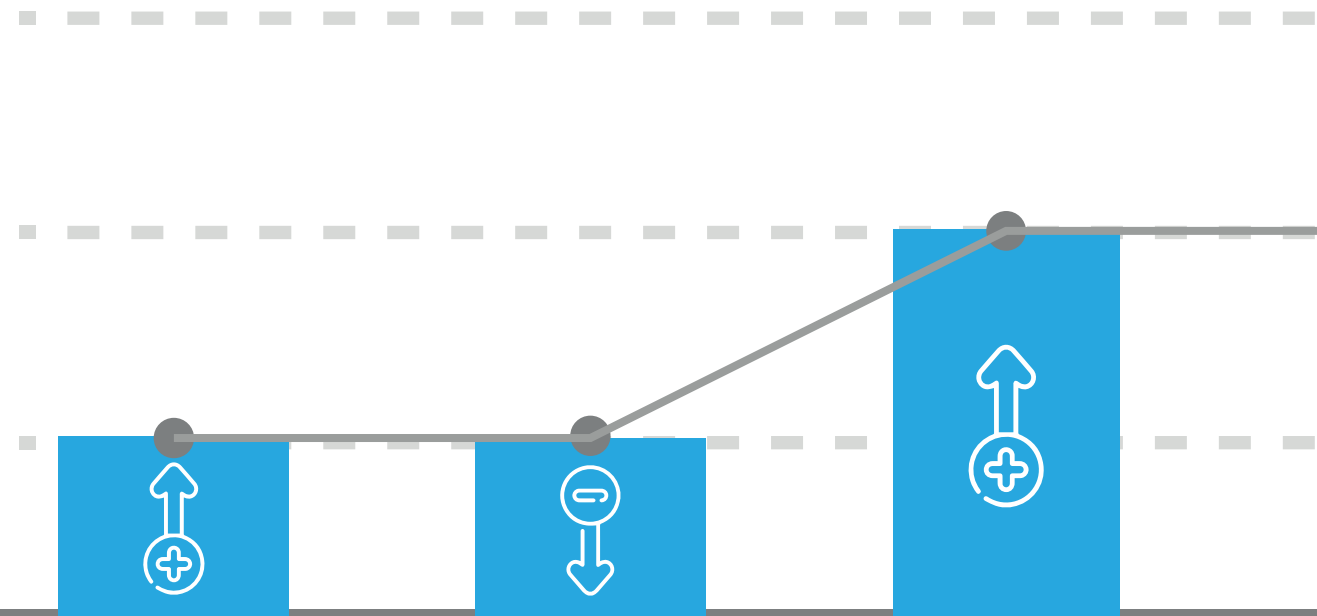
Valoración
positiva



Valoración
negativa



Contexto
Diseño



Un Diseñador
metodológico
para la Sociedad



1966

Su plan metodológico responde a las **necesidades humanas** presentando una aprobación hacia la responsabilidad del diseñador.

El Arte y
el Diseño



1966

El diseño no se debe comparar con el arte, ya que **el arte solo se usa para la industria** y no se plantea trabajar para un entorno social.

Diseño Visual



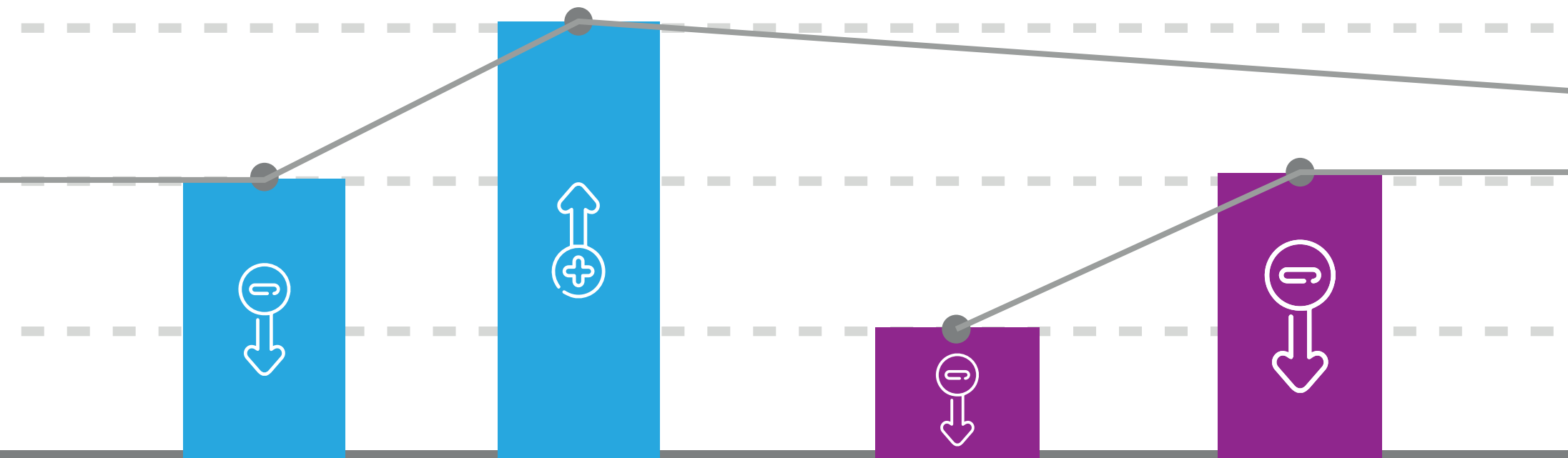
1966

Educaron sucesivas **generaciones de diseñadores** que alcanzaron la internacionalización de las propuestas pedagógicas.



En "1960" Japón, Tokio, fue sede de la Conferencia Mundial del Diseño del 11 de mayo al 16 de mayo.

La escuela HfG tuvo como filosofía en presentar diseños el cual se ven plasmados la funcionalidad y la racionalidad.



El Arte y el Diseño

Un método de proyección

Diseño, Moral y Ética

Diseño interdisciplinar



1966

El diseñador **no se preocupa por la sensibilización** de la semiótica, teniendo en cuenta que todo diseño está realizado por signos.



1968

El **método proyectual** ha sido de gran utilidad para la creación de un **proyecto metodológico**, estableciendo relación entre el objeto con el usuario



1971

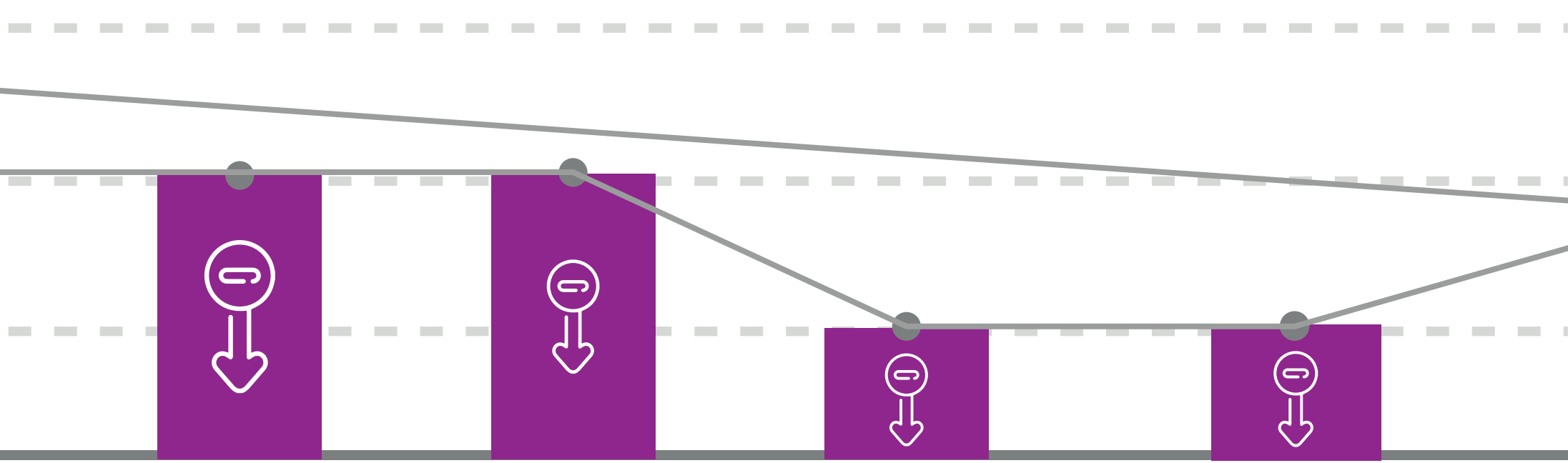
Diseño de la época, **centra empresas, diseño comercial**. Deja de lado **capacidad de diseño** configurar su producto, el medio ambiente, y a sí mismo



1971

Diseño solo se centra en diseñar objetos y estructuras que solventan necesidades que **no son reales para la sociedad**

En el diseño posmoderno la ideología del diseñador es presentar el diseño como una obra de arte que busca satisfacer una necesidad comunicativa racional ante la sociedad.





Diseño y consumo


Diseño y sociedad


Diseño y arte

Diseño ambiental

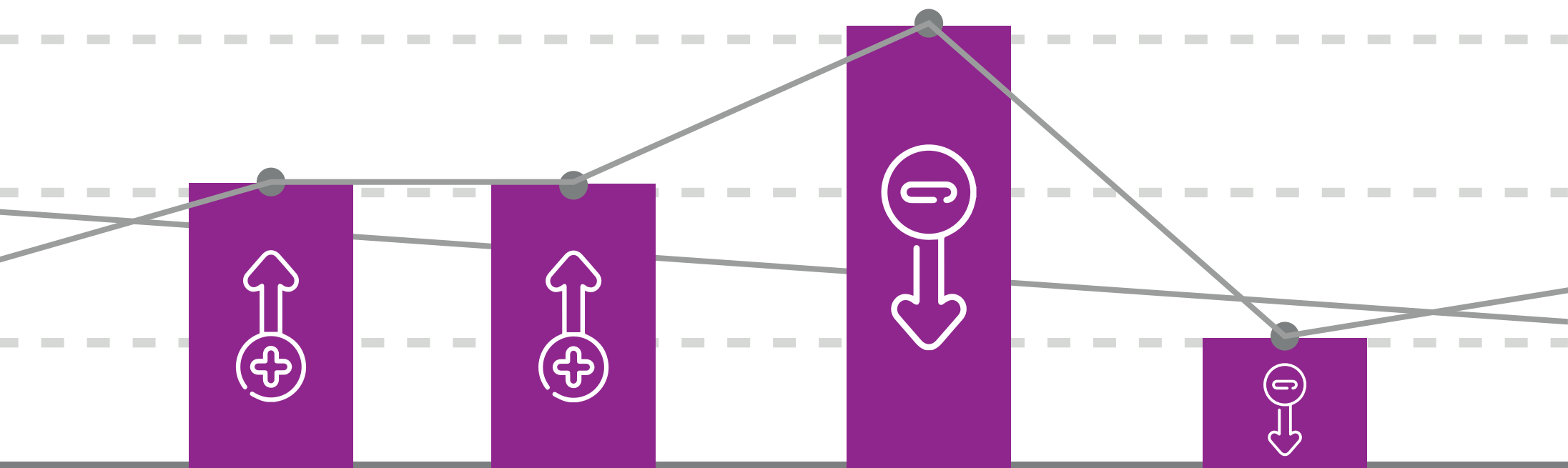
 **1971**
 Dura crítica al diseñador publicitario e industrial. generan diseños bonitos pero que **no resuelven problemas reales**

 **1971**
 Denomina al diseño como **negligente**. Fundamenta en la **solución de problemas reales**, sino está a **favor del mercado y la generación de estatus social**.

 **1971**
 Diseño está en el **plano del arte, centra en la estética**, dejando de lado las **necesidades verdaderas** de las personas, donde el diseñador genera **expresiones individualistas**.

 **1971**
 Los **sistemas sociales, políticos u económicos** tienen el fin de **consumir, comprar y desperdiciar**. Consecuencia la **destrucción** y desgaste del planeta **Tierra**.

**Posmodernismo movimiento cultural emergente en los años 70.
 Rechaza al diseño moderno.
 Diseñador solo realizador de objetos bellos**





Diseño operativo


Diseño y contexto


Diseño generalizador integrado

Mitos del diseño y el diseño de los mitos

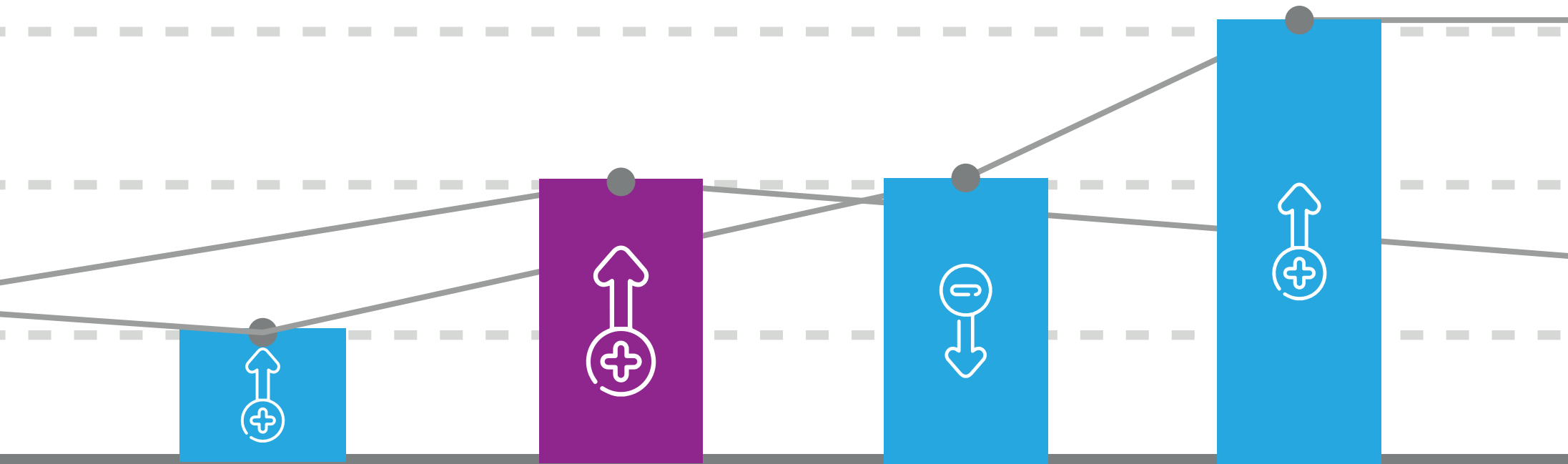
 **1971**
Todas las personas hacemos diseño porque se encuentra en todas **nuestras actividades diarias**, parte de **planificación** parte del proceso de diseño.

 **1971**
 Diseño tiene la **finalidad comprender y satisfacer necesidad humana**, ajustándose al orden **humano socio-económico general** de la sociedad

 **1971**
 Existe **déficit escuelas de diseño** por realizar una **educación especializada** en diseño, dejando de lado el **enfoque interdisciplinar del diseño**.

 **1975**
Diseño centra en consumo, todo diseño se crea en base a la **obsolescencia artificial** generando así **devaluación del objeto y pérdida de identidad del individuo**.

Posmodernismo movimiento cultural emergente en los años 70.
 Rechaza al diseño moderno.
 Diseñador solo realizador de objetos bellos



Diseño, Imaginación y Creatividad



1977

La creatividad nos ayuda siendo lo que en el diseño se conoce como una herramienta para solucionar problemas.

Característica del diseño



1977

Tecnología es una de las **características importantes del diseño**, ya que **vincula** a la **sociedad y el medioambiente** de una **forma integrativa y simple**.

El Diseño Funcional



1979

La sociedad no se interesa en la conceptualización real del diseño y prefiere un diseño estándar, provocando que existan más diseñadores repetitivos.

El saber y el método proyectual



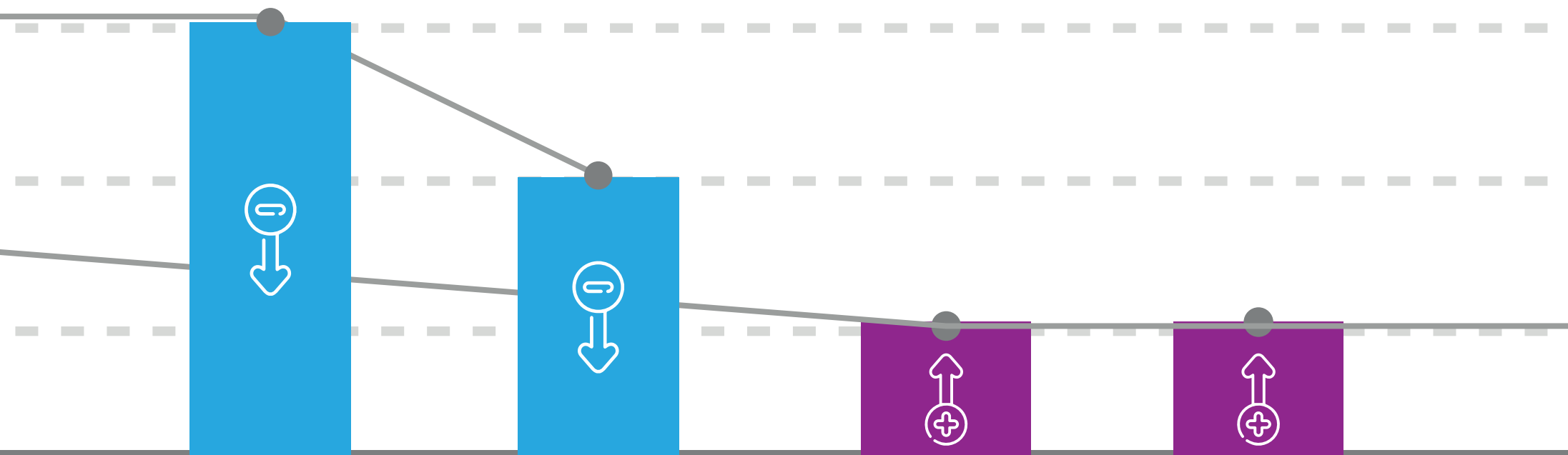
1983

El diseño se vuelve fácil si sabemos cómo proyectar el método para solucionar los problemas, siguiendo un lineamiento con pasos específicos.

En la década de los setenta el posmodernismo produjo la era del consumo, especialmente en la publicidad, el marketing, el branding y la creación de identidad

La sociedad no se interesa en la conceptualización real del diseño y prefiere un diseño estándar, provocando que existan más diseñadores repetitivos que diseñadores creativos.

Posmodernismo movimiento cultural emergente en los años 70. Rechaza al diseño moderno. Diseñador solo realizador de objetos bellos



Problemas y Soluciones del Diseño



1983
La productividad desarrollada será incrementada, pero con falta de no tener un diseñador u operador pensante por el diseño debido al crecimiento industrial.

Variación en la percepción del Diseño



1983
Para una mentalidad proyectual no se debe criticar solo por el objeto final, se debe visualizar toda la metodología usada y el propósito final que tiene el diseño.

Diseño e Industria



1983
Mediante el diseño se evidencia una nueva forma de **interpretar la industria, vinculando sociedad y ecología, haciendo participe a las personas en el proceso de diseño.**

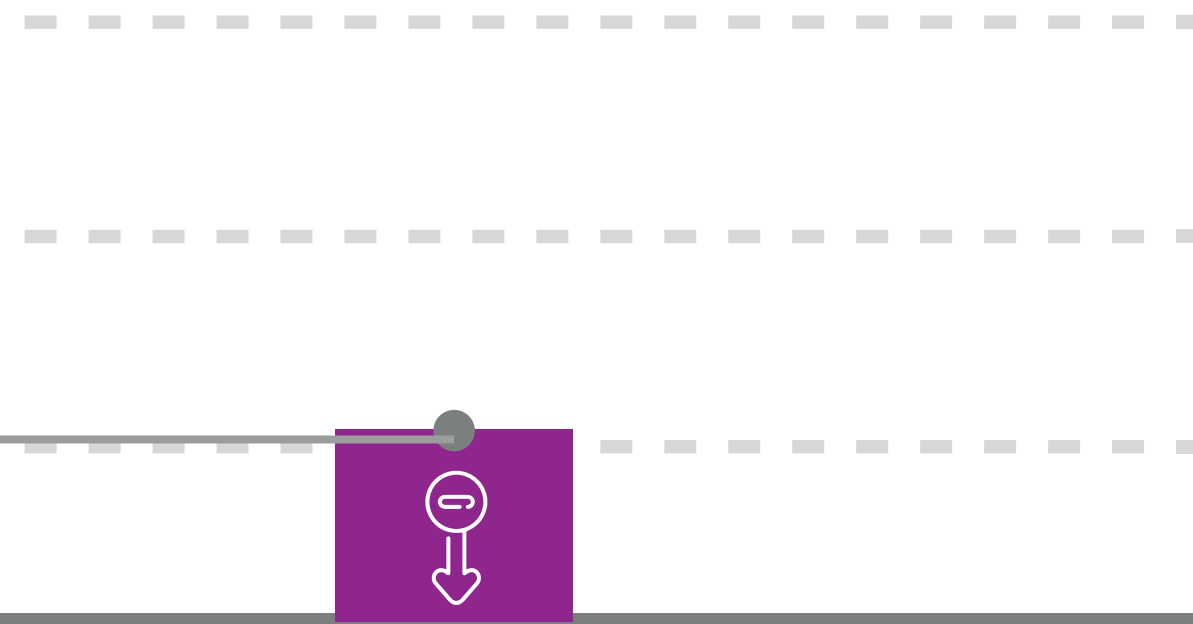
Diseño y ergonomía



1988
Ergonomía nuevo conocimiento da la posibilidad al diseñador a **entender el contexto, diseñar en base a parámetros, solucionar necesidades de las personas.**

Durante los 70's la sociedad generó una gran diversidad de gustos y un fluir de diversos estilos de vida, siendo las nuevas tecnologías la que destacó e influyó más en la vida de los consumidores. En las décadas de los ochenta, el diseño llegó a considerarse parte de un proceso más amplio que incluía el trabajo de la publicidad y el marketing.

En las décadas de los ochenta se da el nacimiento del pensamiento contemporáneo, genera pensamiento crítico y complejo que genera paradigmas contemporáneos que se basa en procesos complejos para obtener resultados simples.



Diseño contemporáneo



1988

Evidencia que existen dos formas interpretar el diseño, centrándose en el arte y la otra en la ciencia. Estas no tienen como fin solucionar problemas reales de las personas, sino desean establecerse como el diseño de la época.



En las décadas de los ochenta se da el nacimiento del pensamiento contemporáneo, genera pensamiento crítico y complejo que genera paradigmas contemporáneos que se basa en procesos complejos para obtener resultados simples.



Discussion

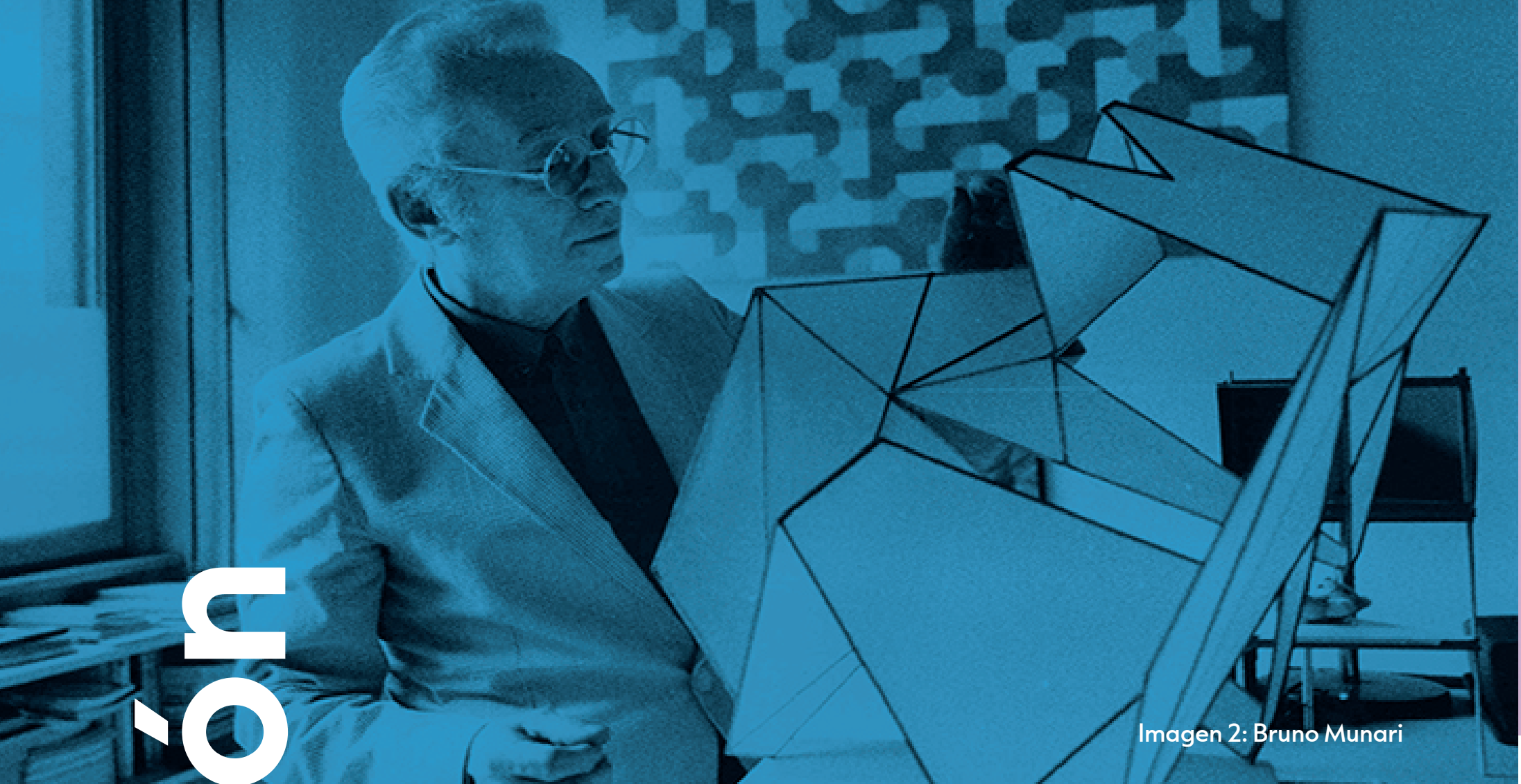


Imagen 2: Bruno Munari



Imagen 1: Victor Papanek

Discusión del autor Victor Papanek

Victor Papanek a lo largo de sus discursos y aportes hacia el diseño evidencia su malestar hacia la cultura de consumo, Papanek fue víctima de su contexto en el que vivió, se da el auge del capitalismo, guerras, desarrollos tecnológicos e industrialización. Ante dichas situaciones desfavorables para el autor, él genera nuevas formas de interpretar no solo el diseño en cuanto a la elaboración de sus productos, sino también en la disciplina del diseño, partiendo desde la responsabilidad social, ética y moral que debe de tener el diseño, hasta la vinculación objeto, sujeto, diseñador, medioambiente y sociedad.

El primer libro de Papanek, Diseñar para el mundo real fue la publicación más destacada del diseñador, ya que generó controversia entre los diseñadores de la época, la forma de hacer diseño y la sociedad, donde evidenció que el sistema capitalista mediante el consumo en el que vivía Estados Unidos era a gran escala, donde el diseñador se olvidaba de las verdaderas necesidades de la sociedad, centrándose en el márketing y en cuánto a la sociedad esta compraba cosas que no necesitaba, para complacer a gente que no le importaba, con el fin de definirse en un estatus económico y social alto, ya que lo que adquieren no son los objetos como tal sino son símbolos que generan desigualdad y estratos sociales dentro de una sociedad, dejando de lado

al medioambiente. A esta reflexión se alinean Marrero y Vigil (2021) Papanek hace un llamado a la inclusión, justicia social y sostenibilidad, donde a su vez generó una crítica a la cultura del diseño de su época, la cual se centraba en la publicidad, para generar nuevas necesidades, las cuales se desvincularon de criterios sociales y medioambientales.

Todos los temas que ha tratado Papanek en sus libros fueron una crítica al sistema en general tanto político, económico, social y a su vez a todo lo que le rodea al diseño porque se presta para servir al sistema y no cuestionarlo, cabe mencionar que también genera posibles soluciones como el trabajo interdisciplinario, donde el diseñador y toda escuela de diseño tiene la obligación de trabajar con otras disciplinas, porque esta tiene la facilidad de generar vínculos y comunicaciones con otras ramas ajenas al diseño donde se pueda llegar a entender, comprender y satisfacer las necesidades reales de una sociedad, incluyendo en este equipo interdisciplinar a personas que viven estos problemas. Por otro lado el autor le da suma importancia al cuidado del medioambiente y sus recursos, siendo uno de los pioneros en cuánto al tema de Ecodiseño, sostenibilidad y diseño integral, donde hace énfasis que todo diseño debe respetar el ecosistema natural, ya que un buen diseño interfiere en lo mínimo, pero genera grandes cambios y aporta soluciones verdaderas de diseño hacia la sociedad, alejándose del mercado, las jerarquizaciones sociales que dan paso a una posición de estatus que es generado por el objeto. En el artículo de Marrero y Vigil (2021) afirman que Papanek llevaba a cabo procesos de ecodiseño, donde la finalidad de dicho proceso es lograr que el producto sea sostenible durante todo el proceso de diseño, es decir desde su concepción, hasta después del fin de vida útil, incorporando criterios ambientales.

Papanek además de impulsar el diseño interdisciplinario, también genera un nuevo campo de investigación en el diseño denominado La perspectiva histórica del problema, cuyo fin es el entender la historia particular de las necesidades del hombre, condicionadas por su cultura y época, ajustándose a un orden humano socio-económico general, para así entender el contenido telésico de un diseño, es decir que el objeto refleja la época y sus condiciones que hicieron que dicho diseño fuera realizado. Para Victor Papanek es necesario que los diseñadores se encuentren pendientes del contexto, tanto la perspectiva histórica del problema como su contenido telésico ya que si la sociedad y la cultura cambia, las necesidades también lo hacen, y se deberá someter a un nuevo estudio en búsqueda de necesidades y sistemas de diseño

Una vez mencionado el tema de diseño interdisciplinario, la nueva forma de investigación desde la perspectiva histórica del problema y el contenido telésico del diseño podemos ver que el autor involucra el contexto, la sociedad, interdisciplinariedad, para generar una nueva metodología denominada el Diseño generalizador integrado, donde la finalidad de todo es la manera de cómo el diseño cumple su propósito, solventando necesidades verdaderas de la sociedad, a esto se lo define como función, esta metodología se ubica en la manera de llevar a cabo procesos de diseño, los mismos que cuentan con factores y variables que se pueden expresar mediante un diagrama de flujo, donde pueden evidenciar relaciones y conexiones. Marrero y Vigil (2021) comentan que esta metodología dio paso para se establezcan las bases del ecodiseño, siendo estas la calidad, costes, funcionalidad, durabilidad, ergonomía, estética, salud y seguridad.

Papanek asegura que esta metodología no es cerrada, ni cumple pasos específicos, sino al contrario se encuentra abierta ante todo descubrimiento y evolución tanto de la disciplina del diseño, como en otras ramas. Así mismo afirma que una de las características importantes para el diseño y este nuevo método es la tecnología con sus avances en el tiempo, ya que cabe recalcar que el autor interpreta a la tecnología como un medio, es decir como una herramienta para centrarse en hacer diseños compatibles con el medioambiente y los estilos de vida de las personas. Mas que como un fin, centrando a la tecnología como lo primordial en el diseño. Esta herramienta es capaz de generar nuevas formas de interpretar la industria, donde el diseño es capaz de descentralizar los medios de producción, dando más opciones a las personas para elegir entre un producto u otro. En el desarrollo del diseño este deberá involucrar a las personas de una forma directa, para que el resultado de diseño tenga repercusión a nivel social y ecológico.

Para Papanek los diseñadores en la época de los setenta y ochenta tenían una concepción de que el diseño era arte, por lo cual sus diseños solo eran expresiones egocéntricas individualistas por parte del diseñador que responden a un significado, en cambio en forma de pensar del autor el diseño debe ser significativo, tiene que tener no un fin visual sino cumplir su función, el cual es satisfacer necesidades.

El establishment del diseño en la época de los 70 comenzó a difundir ciertos mitos del diseño hacia la sociedad, dejándole en un segundo plano, a esto Victor Papanek en su artículo Edugrafología: los mitos del diseño y el diseño de los mitos publicado en el año de 1975, muestra a la sociedad lo que en verdad es el diseño, dejando por sentado que las personas que están al rededor del diseño solo quieren la vinculación entre el diseño y mercancía, dando paso a la obsolescencia planificada, haciendo a un lado la particularidad una característica importante el diseño que es su parte participativa.

Con dichos sucesos Papanek menciona que todas las personas hacemos diseño en nuestro día a día, ya que todo lo que llevamos a cabo tiene de por medio un proceso para obtener algo, dicho proceso no tiene una sola forma de llevarse a cabo sino puede encontrar varias soluciones, esta es la característica del diseño operativo, la cual no genera una sola respuesta estandarizada, al contrario tienen como fin resolver problemas, las mismas que generar un sin número de respuestas positivas y negativas. Es por ello que el autor afirma que el diseño es el esfuerzo consciente para establecer un orden significativo donde sus procesos deben ser operativos, generando proyectos germinativos.

Por último en la década de los 80 Papanek encuentra que existen 2 tipos de diseñadores y que estos presentaban formas distintas de interpretar y hacer diseño, por un lado se encuentran diseñadores que tratan de racionalizar el diseño, hasta convertirlo en una ciencia y por otro camino se ubican los diseñadores cuya forma de operar en el diseño es siguiendo sentimientos, revelaciones e intuiciones donde el diseño es interpretado como arte. En la actualidad podemos evidenciar que estos son 2 movimientos que ha tenido el diseño, el primero que mencionó el autor es el Movimiento Moderno y el segundo es el Movimiento Posmoderno. Papanek no se vinculó a un movimiento en particular ya que rechazaba sus formas de interpretar el diseño, pero mediante este análisis de sus discursos podemos decir que Victor Papanek fue pionero en sentar las bases del movimiento Contemporáneo debido a sus creencias sobre el diseño, además de ser pionero en temas de sostenibilidad y ecodiseño, los cuales vincularon el diseño, sociedad, contexto y medio ambiente para llevar a cabo un proyecto de diseño, por otra parte ha establecido una creencia clave en este movimiento contemporáneo la cual es la búsqueda de procesos complejos para resultados simples.

Discusión del autor Bruno Munari

El autor Bruno Munari nos da a entender su cosmovisión y su idealización del diseño como una figura disciplinar, ciertamente la manera de pensar de Munari lo adaptó después de haber realizado su viaje hacia Japón, donde presentó retroalimentaciones de dicha cultura y percibió estos cambios de la disciplina generada por los diseñadores Japoneses, siendo relevantes con su forma de trabajo que explícitamente crearon sus artes para un bien social siendo lo más funcional posible, así nace la creencia de la responsabilidad que tiene un diseñador como un artista para la sociedad, se explica en que el diseño no se presenta como algo estético, más bien, se presenta como una obra de arte que pretende ser la forma más funcional donde cada diseño nace de toda expresión artística producida por el pensamiento que tiene cada diseñador, dejando en claro cuál es el papel del diseñador metodológico, siendo este el trabajar para las necesidades sociales y no para su propio beneficio. La importancia del entorno social siempre ha sido fundamental para Munari, considerando la estabilidad con la que el autor expuso su pensamiento, la discusión de algunos temas como la relación del diseño con el arte conforman el eje de sus planteamientos, que ha generado una relevancia donde se desarrolla los factores físicos y sociales, debido a que el artista se convierte de cierta manera en un diseñador, estos planteamientos se evidencia en los discursos de Munari relacionados sobre el arte y el diseño, donde nos explica que ser un artista no significa que sea un diseñador, este se va adaptando a la metodología que tiene un diseñador para convertirse en uno debido a que un diseñador que crea su propio discurso individual puede transformar todo el sistema

de comunicación, el diseñador objetivamente tiende a diseñar hacia cuestiones sociales, en ciertos casos se prefiere presentar un lado estético, objetivamente artístico de llegar a más usuarios proyectando la mayor cantidad de información estética, relacionándose bruscamente con la psicología del usuario, el procedimiento se basa en el estudio psicológico de Gestalt para una mejor comprensión para realizar una proyección realista del objeto.

Bruno Munari bajo sus discursos que explica sobre la metodología proyectual del diseño evidencia su conocida metodología proyectual para diseñar, para entender lo que Munari nos expresa en sus discurso hay que puntualizar perfectamente textos que su temática sea de diseño, para valorar las oportunidades de desempeñar con una sucesión de instrucciones que sigue el autor para expresar sus conocimientos. Munari, en varios textos, presenta una oportuna reflexión sobre las metodologías didácticas de la comunicación visual que se oportuna en el diseño y en el diseñador, entendiendo que la metodología del diseño se utilizar para resolver problemas específicos, sin los antiguos criterios de lo bello y de lo feo, sino en lo que es acertado o equivocado. Se creó que el diseño alcanzó su mayor difusión hacia una vasta sociedad, debido a que educaron sucesivas generaciones de diseñadores que alcanzaron la internacionalización de las propuestas pedagógicas y metodológicas del diseño centroeuropeo respectivamente con disciplinas visuales por el autor, que su método proyectual ha sido de gran utilidad para la creación de un proyecto bajo una metodología, la cual se presenta sistemáticamente al



practicarse dentro de contextos específicos en los que debe actuar la disciplina, así es posible establecer una relación entre el objeto y el usuario con estudios psicológicos se pretenden buscar y solucionar los problemas encontradas por los usuarios hacia el diseño, lo que genera una interdisciplina con la rama de la psicología. Con modelos de escuelas como el de la escuela de la Ulm empieza a ser una influencia decisiva en los planes de estudio de todas las escuelas de diseño, con dichos antecedentes se pretende que estos modelos presentan una pedagogía basada en una visión didáctica generadores de métodos racionales fuertemente apoyados por conocimientos científicos y disciplinarios en la formación de los diseñadores.

Según Pissard (2000) Munari durante 30 años experimenta y explora toda actividad artística, reivindicó esta libertad de experimentar o como él lo llamaba de "jugar", lo que para él es la misma cosa. En un principio Munari está a la cabeza del movimiento milanés, sin embargo nunca adoptó en su totalidad el gusto por la velocidad y la rapidez, debido a su interés por la observación de la naturaleza, que no se consideraba para nada en la óptica futurista. Munari se vale de todas las tendencias artísticas, no está preocupado por la unidad de su obra. Con dicha aclaración Munari no se adaptó cuando comienzan a producirse objetos de manera en la que se sigan creando productos de forma masiva, el conflicto interno seguirá presente en el autor, ya que la producción industrial siempre conlleva el riesgo de priorizar el ámbito comercial antes que la satisfacción de necesidades de la sociedad, perdiendo la consideración de nuevos

parámetros en la reconstrucción de la historia del diseño, si el objetivo es producir objetos en masa para venderlos a un público amplio a bajo precio, entonces se convierte en un problema de método y diseño. Munari entiende como "el buen diseño" cuando este trata de una forma correcta en la creación de objetos el cual su fin sea netamente funcionales respondiendo a las necesidades sociales, siendo objetos de uso cotidiano teniendo en cuenta que sean bien proyectados metodológicamente. Para una mentalidad proyectual no se critica solo por el objeto final, no se debe abogar por el concepto de lo feo o bonito, se debe visualizar toda la metodología usada y el propósito final que tiene el objeto. Así Munari ha presentado toda esta discusión gracias a que se ha evidenciando toda su trayectoria y su manera de manifestar sus pensamientos en los discursos que han sido analizados.

CONCLUSIÓN

El diseño no es estático, al contrario es una disciplina que se va redefiniendo, es decir que ha tenido varias definiciones a lo largo de la historia, y esto se debe a cuatro claves importantes para el desarrollo del diseño, la primera y segunda son su cualidad multidisciplinar e interdisciplinar, que permite que el diseño se vincule con otras disciplinas, generando una redefinición a la propia disciplina del diseño. La tercera es el contexto, el diseño se adapta a la época y las necesidades que tiene la sociedad, y por último a las personas que realizan diseño, no solo de una forma práctica sino de la manera en la que por medio de sus discursos han revolucionado la forma de pensar, interpretar y hacer diseño.

Esta investigación se apoya en el enfoque de la arqueología de saber de Foucault donde este deja de lado el análisis de sucesos de una forma lineal, al contrario, nos muestra una forma de cómo analizar discurso, saberes y ciencia, su nacimiento, evaluación y cambios que han existido en base a sucesos disruptivos que hayan modificado el saber de una determinada época. Generando una noción de sistema en la cual se hallan positividad, formaciones discursivas, enunciados, discursos, saberes y umbrales.

La epistemología del diseño nos muestra que la disciplina del diseño en la actualidad sigue en consolidación, ya que no se encuentra constituida como otras disciplinas u ciencias. Esto se debe a los problemas que existen en la investigación de diseño y en diseñadores que llevan a cabo proyectos, los cuales están más centrados en los productos de diseño, que en el conocimiento resultante de la investigación. Los mismos que podrían contribuir a la solidez de las bases de la disciplina. Por otro lado el diseño a lo largo de su historia ha abarcado varias aristas de estudio, como lo son el contexto,

problemática, solución, entre otros. Es por ello que tiene una capacidad de vinculación y adaptación tanto con otras disciplinas y condiciones donde se el diseño sea requerido, generando así límites disciplinares, dinámicas internas, características y enfoques de la disciplina del diseño.

La historia teórica del diseño nos presenta varios aspectos importantes sobre cómo el diseño ha marcado su evolución como disciplina, así como los productos que ha ofrecido a la sociedad para satisfacer sus necesidades, en donde entendemos que el diseño tiene una evolución a lo largo de la historia, lo cual en ciertos momentos históricos ha reforzado esta ideología del saber y se empieza a tener en cuenta al diseño como una disciplina, marcado en varios rasgos como en lo social, político, ambiental y racional.

El Análisis del Discurso (AD) se presenta como una herramienta el cual entendemos la importancia que tiene en la profesión mejorando su aspecto disciplinario en cuanto presentar a la teoría del Diseño como discursos que llegan a ser perceptible para todos los receptores, al final el discurso se presenta de cierta manera que todo comunica y el diseño comunica.

Esta investigación de los discursos de Bruno Munari y Victor Papanek de sus publicaciones oficiales nos acercan a identificar qué es lo que estos diseñadores pensaban y hacían del diseño, a su vez la forma en la cual enseñaban e impartían su conocimiento acerca del mismo. Mediante las palabras claves identificamos dichos discursos, los cuales intervenían varias áreas del diseño, sociedad entre otros temas que eran importantes para los autores definir a la hora de hablar tanto del qué hacer del diseño como de su disciplina.

Para entender dichos discursos de una forma más amplia se utilizó la metodología del Análisis del discurso, el cual se establecieron unos parámetros para realizar una matriz para la comprensión tanto del discurso como del contexto en el cual se desarrollaba donde este nos ayudaba a entender desde los conflictos que vivía el autor a nivel mundial, como el diseño que se llevaba a cabo en esa época, además de establecer sus discursos y en base a esos parámetros encontrar los aportes que han generado al diseño en la actualidad.

Los resultados de las matrices se ejemplificaron en un gráfico de forma lineal que evidencia cómo los autores a lo largo de sus discursos establecieron la disciplina del diseño, en los cuales podemos valorar si ha día de hoy estos discursos se han transformado en parte del diseño o ya han quedado obsoletos. Este tipo de investigaciones y resultados nos ayudan a ver cómo el diseño ha tenido su proceso, y como a medida de que diseñadores y sus ideas han revolucionado el qué hacer del diseño tanto de forma práctica, como en su teoría. A su vez nos presenta una invitación a los diseñadores de la actualidad, que veamos cómo se está manejando hoy en día el diseño, a criticar y analizar la forma en la que podemos aportar a hacer un buen diseño, dejando de lado intervenciones artísticas de los diseñadores y enfocarnos en las personas, medioambiente y en la sociedad con el fin de lograr un diseño integral en el cual todos seamos partícipes para la contribución de una sociedad mejor.

Anexos

1968
1968
1968
1968
1968
1968
1968
1968
1968
1968
1968
1968
1968
1968
1968
1968
1968
1968
1968
1968

Diseño y Comunicación Visual, 1968

Diseño	El Bauhaus fue el iniciador del diseño gráfico contemporáneo, lo mismo que de otras disciplinas. El diseño gráfico alcanzó su mayor difusión después de la segunda guerra mundial. En un ambiente ideal, tanto desde el punto de vista humano como funcional, pude exponer un curso completo sobre el tema, ya fue suficiente para pregonar lo que creía que podía ser.	Diseño Visual	4
Diseño	Hemos de aclarar que el dibujo de que hablamos no es un dibujo que representa, de lo que se trata es de sensibilizar la escritura, al menos en nuestra lengua. Se puede escribir con la pluma, con el lápiz, con el bolígrafo.	Diseño Visual	4
Diseño	Todo pintor, todo diseñador, todo el que se interese por la comunicación visual por medio de la imagen tiene personalidad propia. Por ejemplo, podemos pensar que un hilo de lana y un hilo de acero son diferentes.	Sensibilización de los signos	3
Diseño	Para un diseñador, el problema del color tiene dos aspectos: cómo utilizar el material y cómo proyectar el elemento color en la proyector de los objetos.	Sensibilización de los signos	3
Proyector	Normalmente el artista proyector sus obras utilizando técnicas clásicas o bien ya experimentando con prejuicios artísticos, ha de disponer de un método que le permita realizar su proyecto.	Un método de proyección	5
Proyector	Existen diversos modos y métodos de proyector , según los diseñadores y según el tipo de material. El bolígrafo se proyector de una manera distinta.	Un método de proyección	5
Profesión	En España esta profesión es relativamente nueva: data de principios de los años sesenta. Se debe considerar al diseñador como un artista (en el sentido convencional de la palabra) dado que el arte es una profesión.	Diseño Visual	4
Profesión	El propio Munari es definitivo a este respecto: no se considera a sí mismo como un artista, sino como un diseñador. " ... es muy fácil complicar; lo difícil es simplificar".	Diseño Visual	4
Profesión	No solamente el profesional y el estudiante encontrarán en este libro una ampliación de los conocimientos, sino que también el aficionado encontrará en él una gran cantidad de datos.	Diseño Visual	4
Relación	Ya que hablamos de puntos y de líneas, un punto negro de estas escuelas especializadas en el estudio de las relaciones entre el estudiante que lo va a aprender todo sobre la comunicación visual y el profesor.	Sensibilización de los signos	3
Relación	La relación entre la materia con la que se ha de construir el objeto y su forma, se ha de determinar de determinadas materias puede conducir a proyectar la forma más adecuada del objeto.	Un método de proyección	5
Relación	El componente físico se refiere a la forma que ha de tener el objeto que se ha de proyectar, y el componente psicológico se refiere a la forma que ha de tener el objeto que se ha de proyectar parcialmente en otros casos. Y en la parte psicológica se hace una comprobación cultural.	Un método de proyección	5
Legitimación	No se evidencian	-	
Discurso	No se evidencian	-	
Proyector	No se evidencian	-	

Autor: Bruno Munari			Palabras clave								
Lugar	Libro	Texto	Diseño	Proyección	Proyectar	Relación	Cambio	Disciplina	Proyectual	Profesión	Discurso
Barcelona	¿Cómo nacen los objetos?, 1983	El saber y el método proyectual	2	0	5	0	0	0	4	0	0
Barcelona	¿Cómo nacen los objetos?, 1983	"Problemas y Soluciones del Diseño"	5	1	1	0	0	0	3	0	0
Barcelona	¿Cómo nacen los objetos?, 1983	"Variación en la percepción del diseño"	4	1	0	1	0	0	1	0	0
Barcelona	¿Cómo nacen los objetos?, 1983	Compás de Oro para desconocidos	3	1	3	0	0	0	0	0	0
Barcelona	Diseño y Comunicación Visual, 1968	Diseño Visual	2	0	0	0	0	1	0	4	0
Barcelona	Diseño y Comunicación Visual, 1968	Sensibilización de los signos	2	0	0	3	0	0	0	0	0
Barcelona	Diseño y Comunicación Visual, 1968	Un método de proyección	0	2	4	0	0	0	0	0	0
Italia	Design as Art, 1966	Diseño y Arte	5	0	0	1	1	0	0	0	0
Italia	Design as Art, 1967	Qué es un diseñador?	10	0	0	0	3	0	0	0	0
Barcelona	Fantasia, 1977	Creatividad y Fantasia	3	0	0	3	1	0	0	1	2
Italia	Interview with Bruno Munari by Arturo Carlo Quintavalle, 1979	Interview with Bruno Munari by Arturo Carlo Quintavalle, 1979	3	1	3	3	0	0	0	0	0

Año	Lugar	Libro	Descripción / Materialidad	Temas/Contexto	Número de párrafos que evidencien discursos
1983	Barcelona	¿Cómo nacen los objetos?, 1983	¿Cómo nacen los objetos?, 1983	El saber y el método proyectual	6
1983	Barcelona	¿Cómo nacen los objetos?, 1983	¿Cómo nacen los objetos?, 1983	"Problemas y Soluciones del Diseño"	6
1983	Barcelona	¿Cómo nacen los objetos?, 1983	¿Cómo nacen los objetos?, 1983	"Variación en la percepción del diseño"	5
1983	Barcelona	¿Cómo nacen los objetos?, 1983	¿Cómo nacen los objetos?, 1983	Compás de Oro para desconocidos	4
1968	Barcelona	Diseño y Comunicación Visual, 1968	Diseño y Comunicación Visual, 1968	Diseño Visual	4
1968	Barcelona	Diseño y Comunicación Visual, 1968	Diseño y Comunicación Visual, 1968	Sensibilización de los signos	3
1968	Barcelona	Diseño y Comunicación Visual, 1968	Diseño y Comunicación Visual, 1968	Un método de proyección	5
1977	Barcelona	Fantasia, 1977	Fantasia, 1977	Creatividad y Fantasia	5
1966	Italia	Design as Art, 1966	Design as Art, 1966	Diseño y arte	6
1966	Italia	Design as Art, 1966	Design as Art, 1966	Qué es un diseñador?	5
1979	Italia	Interview with Bruno Munari by Arturo Carlo Quintavalle, 1979	Universidad de Parma, Centro y Archivo de Estudios de la Comunicación, Quaderni n. 45, Parma, 1979	"Interview with Bruno Munari by Arturo Carlo Quintavalle, 1979"	7

Bibliografía

- Ávila, C. (2020). Análisis del discurso / Entrevistada por Paula Zabala. Estudio de los discursos de Tomás Maldonado que evidencian cambios en la definición de la disciplina del diseño.
- Bürdek, B. E. (2005). *Design: History, Theory and Practice of Product Design*. Berlín: Birkhäuser – Publishers for Architecture.
- Canales, J. (2012). La Arqueología del Saber de Michel Foucault o la caja de herramientas: Un análisis enunciativo de resistencia a los dispositivos (Universidad de Chile). <https://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/111480/Canales%20Javiera.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Correa, Y. (2019). Análisis de la transformación en el discurso de Gui Bonsiepe sobre las definiciones de la disciplina del diseño. Universidad del Azuay.
- Cravino, A. (2019). Hacia una Epistemología del Diseño. Cuadernos Del Centro de Estudios En Diseño y Comunicación (Ensayos), cuaderno 8, 33–45. Retrieved from https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/722_libro.pdf
- Foucault, M. (1985). *Saber y verdad*. España: Las Ediciones de la Piqueta.
- Foucault, M. (2002). *La arqueología del saber* (Primera ed). Buenos Aires: Siglo veintiuno editores Argentina.
- Gropius, W. (1919). *Manifiesto Bauhaus* (p. 1). p. 1. Weimar.
- Hernández Castellanos, D. (2010). Arqueología del saber y el orden del discurso: un comentario sobre las formaciones discursivas. *En-Claves Del Pensamiento*, 47–61.
- Herrán, A. de la (1999). *Coordenadas para la Investigación Multidisciplinar*. Encuentros
- Íñiguez Rueda, L. (2006). Análisis del discurso. Manual para las ciencias sociales. En L. Íñiguez Rueda (Ed.), *Athenea Digital. Revista de pensamiento e investigación social* (2da edición, Vol. 1). <https://doi.org/10.5565/rev/athenead/v1n5.134>
- Meggs, P. B., & Purvis, A. W. (2012). *Meggs' History of Graphic Design* (5ta edición). Hoboken: John Wiley & Sons, Inc.

Multidisciplinares (3), 156-170.

Munari, B. (1966). *Design As Art*. Barcelona: Gustavo Gili.

Munari, B. (1968). *Diseño Y Comunicación Visual*. Barcelona: Gustavo Gili.

Munari, B. (1979). *Diseño Proyectual / Entrevistado por Arturo Carlo Quintavalle*. Estudios de la Comunicación.

Munari, B. (1979). *Fantasia*. Barcelona: Gustavo Gili.

Munari, B. (1986). *Como Nacen Los Objetos*. Barcelona: Gustavo Gili.

Palmerino, D. (2004). *La Bauhaus y el Diseño*. Universidad Abierta Interamericana.

Papanek, V. (1977). *How things don't work*. United States of America: Pantheon Books

Papanek, V. (1977). *The Future Isn't What It Used to Be*. *Design Issues*, Vol. 5, No. 1 (Autumn, 1988), pp. 4-17. Retrieved from <http://www.jstor.org/stable/1511555>

Papanek, V. (1983). *Design for the human scale*. United States of America: Van Nostrand Reinhold Company Inc.

Papanek, V. (2001). *Edugrafología: los mitos del diseño y el diseño de los mitos*

Papanek, V. (2014). *Diseñar para el mundo real*. Barcelona: Pol·len edicions.

Papanek, V. (2021). *Eme Experimental Illustration, Art & Design :Víctor Papanek y ecodiseño, 22-29. :Diez desafíos del diseño, 51-57.*

Pelta, R. (2011). *Victor Papanek: algunas ideas sobre ecología desde el diseño*. *Revista temática del Diseño*. <https://es.scribd.com/document/285580232/Viktor-Papanek>

Valdes de Leon, G. (2008). *Una molesta introducción al estudio del Diseño*. Argentina, Editorial: Nobuko.

Zabala, Paula (2020). *Estudio de los discursos de Tomás Maldonado que evidencien cambios en la definición de la disciplina del diseño*. Universidad del Azuay.0

ÍNDICE DE IMÁGENES

01

<https://revistacodigo.com/victor-papanek-legado-diseno/>

02

<https://iagacontemporaryart.com/bruno-munari/>

03

<https://corraini.com/en/autori/bruno-munari.html>

04

<https://graffica.info/victor-papanek-la-politica-del-diseno/>

05

<https://psicologiaymente.com/biografias/michel-foucault>

06

<https://www.youtube.com/watch?v=wfdDDKUHLJY>

07

<https://www.infobae.com/america/cultura-america>

08

<https://www.timetoast.com/timelines/escuela-ulm>

09

<https://www.eluniverso.com/entretenimiento/2020/01/28/nota/7712898/paula-scher-sus-en-senanzas-ecuador-sobre-diseno-grafico/>

10

<https://gideas.com.mx/blog/el-diseno-grafico-contemporaneo-de-qhum-marin-ha-revolucionado-el-arte>.

11

<https://foroalfa.org/articulos/disenio-latinoamericano-entre-indigenismo-exotismo-y-resignificacion>

12

<https://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/9075>

13

<https://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/9980>

14

<https://www.facebook.com/photo/?fbid=4939758981757&set=a.1564733688234>

15

<https://estaeslahistoria.com/c-biografias/bruno-munari/>

16

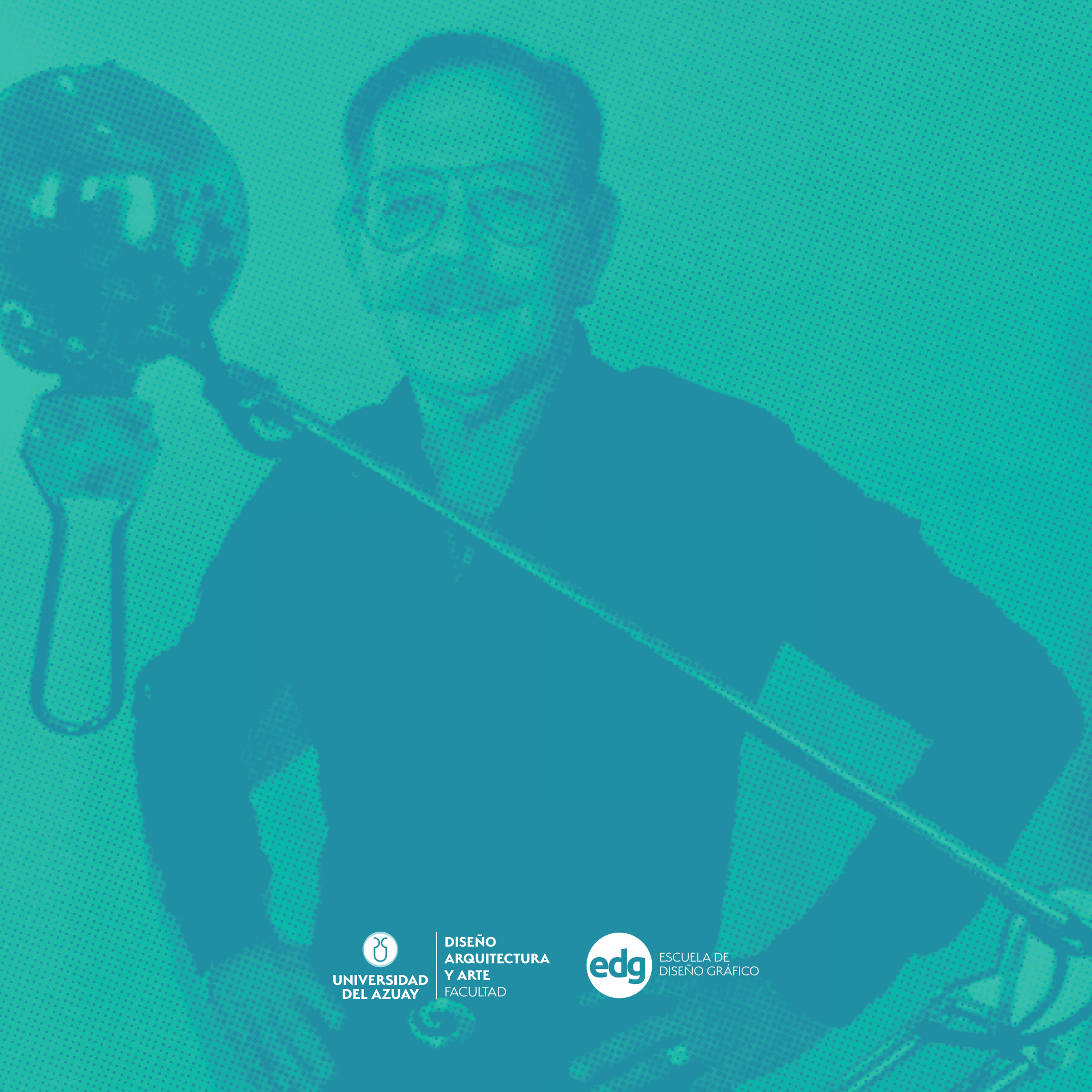
https://elpais.com/ccaa/2019/11/04/catalunya/1572894748_989019.html

17

<https://libroabierto.tourdelviajero.com/biografia-de-bruno-munari-libros-y-metodos-de-diseno/>

18

<https://www.pexels.com/es-es/foto/texto-negro-sobre-fondo-gris-261763/>




**UNIVERSIDAD
DEL AZUAY**

**DISEÑO
ARQUITECTURA
Y ARTE
FACULTAD**


**ESCUELA DE
DISEÑO GRÁFICO**